



**Fecha de envío: 18 agosto de 2025**

**Fecha de revisión: 27 septiembre de 2025**

**Fecha de publicación: 28 diciembre de 2025**

### **Autores**

Chávez Loor Jessica Katherine

<https://orcid.org/0009-0007-8516-1143>

[danyvin27@gmail.com](mailto:danyvin27@gmail.com)

Investigador Independiente, Ecuador

Delgado Alvarez Luis Ignacio

<https://orcid.org/0000-0001-5318-442X>

[luisi.delgado@uleam.edu.ec](mailto:luisi.delgado@uleam.edu.ec)

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí: Pedernales, EC

### **Influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de estudiantes en educación inicial.**

### **Influence of gamification on the cognitive and emotional development of students in early education**

#### **Resumen**

Este artículo se realizó con el objetivo de analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial 1 y 2 se tomó como consideración la unidad educativa Antonio Delgado Vera en el cantón Pedernales Manabí en la comunidad Eloy Alfaro. A través de la gamificación, los estudiantes no solo aprenden contenidos académicos, también es una técnica educativa y formativa que utiliza métodos dinámicos para motivar al estudiante. El presente trabajo tuvo como metodología un enfoque mixto utilizando una revisión bibliográfica sobre la influencia de la gamificación y el desarrollo cognitivo y emocional en los infante de inicial, adicionalmente se describe detalladamente las implicaciones que esta gamificación y el desarrollo cognitivo justificando sólidamente para planificaciones futuras donde se incluya más la gamificación en las clases de los estudiantes de inicial que influya positivamente su desarrollo cognitivo y emocional. Se usaron fichas de observación y entrevista para conocer la influencia que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, llegando a resultados bastante interesantes donde se concluyó que si influye la gamificación en el desarrollo cognitivo



y emocional recomendando que se pueda adaptar adecuadamente la gamificación en la educación de los estudiantes para un correcto desarrollo cognitivo y emocional.

**Palabras Clave:** gamificación, desarrollo cognitivo, desarrollo emocional, educación inicial

## Abstract

This article was carried out with the objective of analyzing the influence of gamification on the cognitive and emotional development of students in initial education 1 and 2, the Antonio Delgado Vera educational unit in the Pedernales Manabí canton in the Eloy Alfaro community was taken into consideration. Through gamification, students not only learn academic content, it is also an educational and training technique that uses dynamic methods to motivate the student. The present work had a mixed approach as a methodology using a bibliographic review on the influence of gamification and cognitive and emotional development in preschool children. Additionally, the implications that this gamification and cognitive development solidly justify for future planning where Gamification is included more in the classes of initial students that positively influences their cognitive and emotional development. Observation and interview sheets were used to understand the influence that gamification has on the cognitive and emotional development of the students, reaching quite interesting results where it was concluded that gamification does influence the cognitive and emotional development, recommending that it can be adapted appropriately. Gamification in the education of students for correct cognitive and emotional development.

**Keywords:** gamification, cognitive development, emotional development, initial education.

## Introducción

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas propios de los juegos en contextos innovadores como la educación, ha surgido como un fenómeno de interés mundial con implicaciones significativas en el ámbito educativo. A nivel



global, investigadores y educadores han reconocido el potencial de la gamificación para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, al promover la motivación intrínseca, el compromiso y la participación activa de los estudiantes desde las etapas iniciales de su formación académica (Solórzano, Vélez, & Zambrano, 2022).

En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para acumular el entusiasmo y la familiaridad de los estudiantes con la tecnología, integrándola de manera significativa en el proceso educativo (Caraballo, 2023).

Al mismo tiempo, la diversificación de los métodos de enseñanza reconoce la heterogeneidad de estilos de aprendizaje y necesidades individuales en el aula. Como sostiene Solórzano et al. (2022), los enfoques pedagógicos tradicionales basados en la transmisión unidireccional de conocimiento pueden resultar insuficientes para satisfacer las demandas de una sociedad en constante evolución. La gamificación ofrece una alternativa dinámica y adaptable, que permite personalizar el aprendizaje y brindar a los estudiantes experiencias de aprendizaje auténticas y relevantes (Gaviria, 2021).

En el contexto nacional de Ecuador, la gamificación está comenzando a ocupar un lugar destacado en la agenda educativa, reflejando la búsqueda constante por innovar las prácticas pedagógicas y mejorar la calidad de la educación en el país. Si bien aún se encuentra en etapas incipientes, diversos estudios locales han explorado los beneficios potenciales de la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial (Gómez, 2020; Pérez, 2021). Estos trabajos han puesto de manifiesto la relevancia de adaptar las estrategias de enseñanza a las características y necesidades específicas del contexto ecuatoriano, reconociendo el potencial transformador de la gamificación para enriquecer las experiencias educativas y promover un aprendizaje significativo y duradero.

La justificación del tema se sustenta en una base sólida de documentos oficiales que respaldan la necesidad de promover prácticas pedagógicas innovadoras y centradas en el estudiante en Ecuador. Tanto el Plan Decenal de Educación como la Ley Orgánica de Educación Intercultural, me educativos a las necesidades y realidades específicas de los estudiantes ecuatorianos. Estos documentos reconocen que la educación debe



evolucionar para responder a los desafíos del siglo XXI y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más complejo y diverso (Ministerio de Educación, 2021).

Asimismo, la investigación se alinea estrechamente con los objetivos de desarrollo sostenible establecidos por las Naciones Unidas en su Agenda 2030. En particular, el Objetivo 4 de dicha agenda busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos, promoviendo oportunidades de aprendizaje que sean accesibles y significativas para cada individuo, independientemente de su origen socioeconómico, género, etnia o capacidad (Naciones Unidas, 2015).

En este sentido, la gamificación en la educación inicial representa una estrategia clave para avanzar hacia este objetivo, al ofrecer un enfoque pedagógico que puede adaptarse a las necesidades y contextos diversos de los estudiantes en Ecuador. Como sostiene Gaviria (2021) la gamificación puede transformar la experiencia de aprendizaje al convertir el proceso de adquisición de conocimientos en una actividad atractiva y motivadora para los estudiantes.

Esta investigación se propone como un aporte significativo al campo educativo en Ecuador al abordar una necesidad identificada en los documentos oficiales y en los compromisos internacionales del país. Al explorar cómo la gamificación puede contribuir de manera efectiva al desarrollo integral tanto cognitivo como emocional de los niños en edad temprana, esta investigación busca promover habilidades clave para el éxito académico y personal en el contexto educativo.

La hipótesis que sustenta este estudio postula que la integración de la gamificación en el entorno educativo de la educación inicial influye en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, potenciando su motivación intrínseca, su capacidad de resolución de problemas, su colaboración y su autoestima.

El objetivo general se ve reflejado en analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial, con el propósito de comprender cómo esta estrategia pedagógica puede mejorar sus habilidades y competencias en esta etapa crucial del aprendizaje, acompañada de los objetivos



específicos: Identificar las actividades de gamificación utilizadas en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial, tanto a nivel global como en el contexto nacional de Ecuador. Diseñar actividades de gamificación adaptadas según el nivel de los estudiantes de educación inicial que aprovechen el desarrollo cognitivo y emocional. Determinar la influencia en el desarrollo cognitivo y emocional implementando la gamificación en el aula con los estudiantes de nivel inicial.

## Revisión literaria

### Antecedentes

La investigación en torno a la gamificación y su impacto en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial es un campo dinámico y multifacético que ha generado un corpus significativo de estudios a nivel mundial.

Uno de los pilares fundamentales en esta área es el estudio de Madero (2022) ofrecen una visión clara y concisa de la gamificación como una técnica emergente que ha demostrado ser altamente efectiva en diversos contextos educativos. Se destaca acertadamente que la gamificación ha arrojado resultados prometedores en términos de motivación de los estudiantes, un aspecto fundamental en el proceso de aprendizaje. Además, se resalta adecuadamente la versatilidad de la gamificación, ya que puede ser implementada tanto en aulas virtuales como presenciales, lo que la hace accesible para una amplia gama de entornos educativos.

Por otro lado, el trabajo de Ortiz et al. (2018) presenta una reflexión profunda sobre la necesidad de adaptar las prácticas educativas a los cambios sociales y tecnológicos de la sociedad actual. Se destaca acertadamente que la educación debe responder a las nuevas inquietudes y motivaciones de los niños y jóvenes, lo que requiere que los profesores exploren nuevas estrategias y recursos para mantener la motivación y el compromiso de sus alumnos.

Además, desde una perspectiva psicológica, el estudio de Ulloa y Carcausto (2024) arroja luz sobre los mecanismos de motivación inherentes a la



gamificación. Explora cómo los elementos propios de los juegos pueden influir en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, proporcionando una comprensión más profunda de los procesos psicológicos involucrados en la efectividad de la gamificación en el contexto educativo.

A nivel nacional, investigaciones como la de Vaca y Tamayo (2024) presentan una perspectiva clara sobre la importancia de las herramientas digitales en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, subrayando la relevancia de la formación docente en el uso efectivo de estas herramientas para mejorar la calidad educativa. La atención prestada al diagnóstico de las competencias de los docentes y al diseño de un plan de capacitación refleja un enfoque integral para abordar las necesidades tanto de los profesionales como de los estudiantes.

Los resultados obtenidos, que indican una adopción gradual y exitosa de las herramientas digitales por parte de los docentes, son alentadores y sugieren un progreso significativo en la optimización de sus habilidades y en la mejora del proceso educativo en general. Sin embargo, la identificación de áreas de mejora, como la necesidad de ampliar ejemplos prácticos, diversificar recursos y proporcionar un soporte continuo, demuestra un compromiso continuo con la excelencia y el perfeccionamiento constante del programa de capacitación.

Autores como Solórzano et al. (2022) ofrecen una visión clara sobre la gamificación como una estrategia didáctica y motivacional que busca mejorar el rendimiento y la participación de los estudiantes en el aula. Se destaca acertadamente el papel fundamental del juego en el proceso de gamificación, ya que elementos como la puntuación, los retos y las medallas son clave para crear un ambiente atractivo y fomentar la participación activa de los estudiantes. La investigación hace hincapié en que la gamificación genera una motivación extrínseca, basada en recompensas y competiciones, que estimula el compromiso y la interacción con la tarea de aprendizaje.

Además, la investigación contextualiza la relevancia de la gamificación en el ámbito educativo, destacando su potencial para maximizar la participación de los estudiantes y tener un impacto positivo en el proceso de aprendizaje.



Finalmente, el estudio experimental llevado a cabo por García y Fernández (2022) evalúan los beneficios de una intervención educativa de gamificación en la mejora de la adherencia a la dieta mediterránea, un aspecto clave de los hábitos saludables.

## Bases teóricas

### La gamificación

La gamificación va más allá de la mera incorporación de elementos de juego en entornos educativos; representa un enfoque dinámico y multifacético que puede transformar radicalmente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en la etapa crucial de la educación inicial. Según Liberio (2019) la gamificación no solo busca crear comunidades de aprendizaje, sino que también tiene el potencial de redefinir el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de esta etapa. Al introducir elementos de juego en el aula, se crea un ambiente estimulante y participativo que atrae y cautiva a los estudiantes, manteniendo su motivación y compromiso con el contenido académico.

(Vaca & Tamayo, 2024) destacan cómo la gamificación puede ir más allá de simplemente mejorar la motivación, al enfatizar su capacidad para desarrollar habilidades cognitivas clave. Al enfrentarse a desafíos y resolver problemas dentro de un contexto de juego, los estudiantes no solo adquieren conocimientos específicos, sino que también desarrollan habilidades de pensamiento sistémico, toma de decisiones basada en datos y colaboración con sus compañeros. Esta integración de habilidades cognitivas fundamentales en un entorno lúdico y motivador es fundamental para un aprendizaje más significativo y duradero.

La gamificación enriquece la experiencia educativa al proporcionar una amplia gama de beneficios que van más allá del mero entretenimiento. Como mencionan González y Castro (2022), estos beneficios son diversos y significativos, lo que contribuye a mejorar el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes de manera notable.



La retroalimentación inmediata es otro aspecto fundamental de la gamificación. A través de mecanismos de retroalimentación integrados en los juegos, los estudiantes reciben información instantánea sobre su desempeño, lo que les permite identificar áreas de mejora y ajustar su enfoque de aprendizaje en consecuencia. Esta retroalimentación constante y personalizada es esencial para el aprendizaje efectivo, ya que ayuda a los estudiantes a monitorear su progreso y a mantenerse motivados hacia el logro de sus objetivos.

La personalización es otro aspecto destacado de la gamificación. Al adaptar los juegos y las actividades educativas a las necesidades individuales de cada estudiante, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más relevantes y significativas. Esta personalización no solo aumenta la relevancia del contenido académico para los estudiantes, sino que también les permite avanzar a su propio ritmo y abordar áreas de interés particular.

### **Desarrollo cognitivo y emocional con la gamificación**

Desde una perspectiva cognitiva, la gamificación estimula la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico en los niños. Al enfrentarse a desafíos y objetivos dentro de un entorno de juego, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas fundamentales, como la planificación, la atención y la memoria. Gaviria (2021) menciona que al completar niveles o superar obstáculos en un juego educativo, los estudiantes no solo están adquiriendo conocimientos específicos, sino que también están fortaleciendo su capacidad para procesar información de manera eficiente y efectiva.

En términos emocionales, la gamificación proporciona un espacio seguro y estimulante para que los estudiantes exploren y expresen sus emociones. Diaz et al. (2023) menciona que, a través del juego, los estudiantes pueden experimentar una amplia gama de emociones, desde la satisfacción de lograr un objetivo hasta la frustración de enfrentarse a un desafío difícil.



Estas experiencias emocionales son fundamentales para el desarrollo socioemocional de los niños, ya que les enseñan a regular sus emociones, a trabajar en equipo y a resolver conflictos de manera constructiva. Además, el elemento competitivo de algunos juegos puede motivar a los niños a esforzarse por mejorar y a desarrollar una mentalidad de crecimiento (Caraballo, 2023).

### **La gamificación en el nivel de inicial**

En el contexto de la educación inicial, la gamificación surge como una herramienta pedagógica de gran relevancia, aprovechando la naturaleza intrínseca del juego en el desarrollo infantil (García & Fernández, 2022).

Como apunta Barrera y Tigse (2022), los juegos no solo son una parte habitual del día a día de los niños en esta etapa, sino que también desempeñan un papel fundamental en la adquisición de conocimientos, la formación de actitudes y el desarrollo de competencias sociales. Según los autores, los juegos son la entrada principal al proceso de aprendizaje durante la infancia temprana.

La gamificación en la educación inicial se adapta de manera orgánica a las necesidades y características únicas de los niños pequeños. Los juegos diseñados específicamente para este grupo de edad no solo son entretenidos y atractivos, sino que también están cuidadosamente diseñados para promover el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Como menciona Ulloa y Carcausto (2024) las actividades gamificadas como clasificar y emparejar no solo fortalecen habilidades básicas como la atención y la memoria, sino que también fomentan habilidades más complejas como el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

De igual manera, las actividades de representación y dramatización estimulan la imaginación y la creatividad de los niños, mientras les brindan conocimientos sobre su entorno y las relaciones sociales. Barrera y Tigse (2022) destacan que el juego de roles posibilita que los niños exploren diversas identidades y situaciones, lo que contribuye al desarrollo de habilidades como la empatía y la comprensión hacia los demás.



Para comprender mejor la adopción de prácticas innovadoras como la gamificación, se debe responder a la necesidad de adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las demandas del siglo XXI. Como menciona (Madero, 2022), la gamificación ofrece una alternativa dinámica y motivadora que puede potenciar el desarrollo integral de los estudiantes desde sus primeros años de vida.

Además, la gamificación en la educación inicial no solo promueve el desarrollo cognitivo de los niños, sino que también tiene un impacto positivo en su desarrollo emocional y social. Por lo tanto, la gamificación no solo contribuye al cumplimiento de los objetivos constitucionales en materia de educación, sino que también representa una herramienta pedagógica efectiva para abordar las necesidades individuales de los estudiantes y promover su desarrollo integral en todas sus dimensiones. En este sentido, su integración en el currículo de educación inicial en Ecuador puede enriquecer significativamente la experiencia educativa de los niños y sentar las bases para un futuro académico y personal exitoso.

### **La gamificación en el contexto educativo actual del Ecuador**

En las instituciones educativas donde se incluye los niveles de inicial I y II, los rincones de aprendizaje representan un aspecto fundamental para el desarrollo integral de los niños. Estos espacios, como lo describen Solórzano et al, (2022) no solo ofrecen materiales para construir, leer y dramatizar, sino que también fomentan la libre expresión y la espontaneidad en el juego, es a través de estas actividades que los niños tienen la oportunidad de desarrollar su imaginación, habilidades cognitivas, motrices, socioafectivas y lingüísticas, sentando así las bases para un crecimiento integral.

Por otro lado, el currículo de educación inicial establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador enfatiza la importancia de abordar los tres ejes fundamentales del desarrollo infantil. Estos ejes, que comprenden el descubrimiento del medio natural y cultural, el desarrollo personal y social, así como la expresión y comunicación, están diseñados para ser trabajados de manera organizada y secuencial dentro del subnivel inicial. A través del juego como metodología principal, se busca promover un aprendizaje



integral que tenga en cuenta las necesidades y características propias de los niños en esta etapa de desarrollo crucial (Mineduc, 2014).

En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia innovadora y efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. Según Ulloa y Carcausto (2024), la gamificación no solo crea un ambiente relajado y divertido, sino que también estimula la competencia entre compañeros y motiva a los niños a participar activamente en las actividades propuestas. Al incorporar elementos propios de los juegos en el aula, se promueve un aprendizaje más dinámico y significativo, donde los niños pueden experimentar y aplicar sus conocimientos de manera práctica y relevante. Esto, a su vez, contribuye a un desarrollo cognitivo y emocional más completo y equilibrado en los estudiantes de educación inicial.

### **Bases legales**

En Ecuador, la adopción de la gamificación como una estrategia pedagógica en la educación inicial está respaldada por un sólido marco legal y normativo. Según el Ministerio de Educación del Ecuador, el juego es reconocido como una herramienta fundamental para el aprendizaje de los niños en edad temprana (Mineduc, 2014). En su currículo nacional de educación inicial, se destaca la importancia de proporcionar experiencias de aprendizaje significativas y lúdicas que estimulen el desarrollo integral de los niños.

En el marco legal ecuatoriano, la Constitución de la República del Ecuador, promulgada en 2008, consagra el derecho de todos los ciudadanos a una educación inclusiva y de calidad. Este principio constitucional, reflejado en el artículo 26 de la Constitución, establece la obligación del Estado de garantizar una educación que responda a las necesidades individuales de cada persona y que promueva su desarrollo integral desde las primeras etapas de la vida (Asamblea Nacional, 2008).

Según lo estipulado en la Constitución, la educación no solo debe ser accesible para todos, sino también equitativa y de calidad, esto implica que el Estado tiene la responsabilidad de asegurar que todas las personas, sin importar su origen



socioeconómico, tengan acceso a oportunidades educativas que les permitan alcanzar su máximo potencial.

Además de la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) también desempeña un papel fundamental en el marco legal que respalda la integración de la gamificación en la educación inicial. La LOEI, promulgada en 2011, establece los principios rectores y las políticas educativas del país, enfocadas en garantizar una educación inclusiva, intercultural y de calidad para todos los ecuatorianos.

Dentro de los principios fundamentales de la LOEI se encuentra el reconocimiento y promoción del aprendizaje como un proceso activo, participativo y significativo. Esto implica la adopción de enfoques pedagógicos innovadores que estimulen el desarrollo integral de los estudiantes desde una edad temprana (Ministerio de Educación, 2021).

De esta manera, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica que se alinea con los principios y objetivos de la LOEI, al proporcionar experiencias de aprendizaje dinámicas, participativas y contextualizadas, la gamificación contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, fomentando la inclusión y el respeto a la diversidad cultural.

## **Materiales y métodos**

La orientación metodológica elegido para este estudio se enmarca dentro del paradigma interpretativo. Este enfoque busca comprender y dar sentido a la realidad desde la perspectiva de los participantes, permitiendo una exploración en profundidad de las experiencias y percepciones de los estudiantes de educación inicial en relación con la gamificación y su impacto en su desarrollo cognitivo y emocional.

El enfoque usado en esta investigación es de tipo cualitativa y cuantitativa centrada en comprender y dar sentido a la realidad desde la perspectiva de los participantes. Esto implica que se buscará explorar en profundidad las experiencias y percepciones de los estudiantes de educación inicial en relación con la gamificación y su



impacto en su desarrollo cognitivo y emocional. Este enfoque permitirá obtener una comprensión holística y detallada de cómo la gamificación influye en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes de educación inicial, así como también identificar posibles áreas de mejora en las prácticas educativas relacionadas con la gamificación.

Para este enfoque se utilizarán instrumentos cualitativos como la entrevista en profundidad al docente encargado de los alumnos del inicial 1 y 2; adicionalmente se diseña instrumentos para medir el desarrollo cognitivo y emocional antes y después de la implementación de la gamificación utilizando pruebas psicométricas para evaluar cambios en el desarrollo cognitivo y emocional y de observación participante y análisis de contenido de documentos, con el objetivo de capturar las diversas perspectivas y comprender las complejidades del fenómeno estudiado desde el punto de vista de los estudiantes.

Dado el objetivo planteado de analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial con el fin de comprender cómo esta estrategia pedagógica puede mejorar sus habilidades y competencias en esta etapa crucial del aprendizaje, el tipo de investigación sería principalmente descriptiva ya que permitirá describir los cambios en las habilidades cognitivas y emocionales de los estudiantes, proporcionando una visión clara de los resultados de la intervención gamificada se proporcionará una descripción detallada del entorno educativo, la participación del docente y estudiantes, y cómo se lleva a cabo la implementación de la gamificación en el aula.

Además, la investigación es de tipo analítica ya que proporciona un análisis detallado de las experiencias, percepciones y resultados de los estudiantes que participan en actividades gamificadas. Esto implicará recopilar datos cualitativos para describir y analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial, sin buscar establecer relaciones causales. En el estudio de la influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial, este tipo de investigación permite evaluar de manera



precisa cómo los elementos de la gamificación afectan el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, controlando variables externas y determinando el impacto específico de la intervención.

## Población

La población objetivo son los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Antonio Delgado Vera, ubicada en el cantón Pedernales, Manabí. Vía Chamanga. Para el año lectivo 2024-2025 se establecen, en el nivel inicial I un total de 16 estudiantes, mientras que en el nivel inicial 2 un total de 09 estudiantes. Además, se cuenta con un docente que enseña a ambos niveles.

La elección de esta población se basa en la relevancia del contexto local y en la necesidad de comprender cómo la gamificación influye en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en una etapa crucial de su aprendizaje. Al centrarse en una unidad educativa específica, se podrá obtener información detallada y contextualizada sobre las experiencias y percepciones de los estudiantes y el docente en relación con la gamificación.

Esta población proporciona un contexto relevante para explorar el impacto de la gamificación en el desarrollo de los estudiantes de educación inicial, lo que permitirá obtener información significativa para el estudio. Además, al incluir a un docente, se podrán también recabar percepciones y experiencias desde el punto de vista del personal educativo, enriqueciendo así la comprensión del fenómeno estudiado.

## Muestra

Dado que la población objetivo consiste en la totalidad de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Antonio Delgado Vera en el cantón Pedernales, Ecuador, la muestra para este estudio será la misma que la población. Por lo tanto, un total de 25 estudiantes de inicial I e inicial II de esta unidad educativa serán incluidos en el estudio, así como el docente que enseña a estos niveles.



La decisión de utilizar la totalidad de la población como muestra se basa en la viabilidad y la relevancia de incluir a todos los estudiantes y al docente en el estudio, dado el tamaño relativamente pequeño de la población. Además, al no realizar un muestreo y en lugar de ello, incluir a todos los participantes disponibles, se maximiza la representatividad y la validez de los resultados, ya que se capturan todas las perspectivas y experiencias relevantes en relación con la gamificación en la educación inicial.

## Instrumentos

En este estudio, se emplearán varios instrumentos para recopilar información sobre la influencia de la gamificación en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en educación inicial en la Unidad Educativa Antonio Delgado Vera en Pedernales. Los instrumentos seleccionados son una prueba de valoración de desarrollo cognitivo y emocional y una entrevista para la docente tutor sobre su percepción en el uso de la gamificación dentro del aula.

## Resultados

**Tabla 1: Retentiva cognitiva.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	10	40%
En proceso	12	48%
Iniciada	0	0%
No aplica	3	12%
Total	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Resultados de la ficha de Observación a 25 estudiantes de Inicial.

**Fuente:** Elaboración propia (2025)

Del 100% de los encuestados el 40% de los encuestados si obtienen retención de memoria mientras que el 48% se encuentra en el proceso de aprendizaje, mientras el 0% y 12% no se acordaron de los objetos antes mostrado. Observando las respuestas, se comprende la habilidad para concentrarse y mantener la atención, y su memoria visual, y cómo organiza y procesa la información. También se pude notar cómo el niño usa el lenguaje verbal para describir los objetos, cuáles le llaman más la atención, y si muestra alguna inseguridad al responder. También, podría verse si el niño agrupa los objetos de



algunas maneras, lo que daría resultado sobre su habilidad para hacer asociaciones o categorizar. En resumen, esta pregunta revela mucho sobre el desarrollo cognitivo y emocional del estudiante.

### Pensamiento Lógico:

**Tabla 2: Secuencia numérica: 1, 2, 3, , .**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	9	36%
En proceso	8	32%
Iniciada	0	0%
No aplica	8	32%
Total	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Resultados de la ficha de Observación a 25 estudiantes de Inicial.

**Fuente:** Elaboración propia (2025)

Del 100% de los encuestados el 36% de los encuestados si realizaron la secuencia numérica, mientras el 32% se encuentra en proceso, mientras el 0% y 32% no realizaron la secuencia numérica. Con esta pregunta se busca evaluar su comprensión de la progresión numérica básica, una habilidad básica y fundamental en el desarrollo matemático temprano del niño. Con esta pregunta no solo busca medir su capacidad para reconocer y continuar patrones, sino que también obtiene información sobre su razonamiento lógico y su familiaridad con los números. Al observar cómo el niño completa la secuencia, se pude identificar su nivel de confianza en sus habilidades matemáticas y detectar posibles dificultades en su comprensión numérica. Además, con este ejercicio permite adaptar futuras enseñanzas a las necesidades del niño, ya sea reforzando conceptos básicos o avanzando hacia desafíos más complejos.

**Tabla 3: Comprensión matemática.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	5	20%
En proceso	10	40%
Iniciada	0	0%
No aplica	10	40%
Total	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Resultados de la ficha de Observación a 25 estudiantes de Inicial.

**Fuente:** Elaboración propia (2025)



Del 100% de los encuestados el 20% de los encuestados si realizaron la operación, mientras el 40% se encuentra en el proceso de aprendizaje, mientras el 0% y 40% no aplica. Se analiza la comprensión del niño sobre conceptos básicos de suma y su habilidad para aplicar el razonamiento matemático las situaciones cotidianas. Esta pregunta sencilla permite observar si el niño puede realizar una adición simple y entender el concepto de agregar cantidades. Además, proporciona una visión de su habilidad para contar y sumar mentalmente. A través de esta pregunta, también se identifica si el niño tiene dificultades en manipular números pequeños, lo que indica ajustar las estrategias de enseñanza para fortalecer su comprensión matemática básica y su confianza en la resolución de problemas numéricos.

**Tabla 4: Ciclo natural.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	12	48%
En proceso	8	32%
Iniciada	3	12%
No aplica	2	8%
Total	25	100%

**Nota:** Resultados de la ficha de Observación a 25 estudiantes de Inicial.

**Fuente:** Elaboración propia (2025)

Del 100% de los encuestados el 48% de los encuestados respondieron si, saber mientras que el 32% se encuentra en el proceso de aprendizaje el 12% y 8% no reconoce la diferencia entre sol y luna. Con esta pregunta se busca evaluar la comprensión del niño acerca de los ciclos naturales del día y la noche. Se puede definir si el niño entiende que el sol es visible durante el día y la luna durante la noche, y cómo estos dos fenómenos están interrelacionados. Esta pregunta también ayuda a medir la capacidad del niño para hacer conexiones lógicas y aplicar su conocimiento sobre el mundo natural, identificando patrones y diferenciando entre los eventos diurnos y nocturnos.

**Tabla 5: Operación matemática.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	3	12%
En proceso	11	44%
Iniciada	0	0%
No aplica	11	44%
Total	25	100%



**Nota:** Resultados de la ficha de Observación a 25 estudiantes de Inicial.

**Fuente:** Elaboración propia (2025)

Del 100% de los encuestados el 12% de los encuestados respondieron con exactitud, mientras el 44% está en el proceso mientras el 0% y 44% no aplica la operación. Al hacer esta pregunta, desea lograr que los estudiantes comprendan y apliquen el concepto básico de la suma. La meta es que puedan visualizar y verbalizar cómo combinar cantidades para obtener un total, fortaleciendo así sus habilidades matemáticas y su capacidad para resolver problemas cotidianos de manera lógica para su vida diaria.

**Tabla 6: Compresión verbal y función de memoria.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	16	64%
En proceso	4	16%
Iniciada	1	4%
No aplica	4	16%
Total	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Resultados de la ficha de Observación a 25 estudiantes de Inicial.

**Fuente:** Elaboración propia (2025)

Del 100% de los encuestados el 64% de los encuestados si supieron donde alzar los zapatos, mientras el 16% realizo la actividad con ayuda del docente y el 4% se encuentra aprendiendo, mientras el 16% no aplica. Con esta pregunta se busca que los estudiantes desarrollen la capacidad de seguir instrucciones básicas de manera precisa y entiendan la relación entre el lenguaje y la acción. Se trata de que ellos puedan identificar el estante como el lugar indicado y refuerzen su comprensión del espacio y la organización, aplicando de manera práctica las indicaciones que se les dan.

## Emociones

**Tabla 7: Empatía y conciencia emocional.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Le preguntas que le pasa	8	32%
Lo dejas solo	3	12%
Juegas con él	14	56%
Total	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Resultados de la ficha de Observación a 25 estudiantes de Inicial.

**Fuente:** Elaboración propia (2025)



Del 100% de los estudiantes observados el 32% de los encuestados se acercarían a preguntarle qué le pasa y el 12% indicaron que lo dejarían solo mientras el 56% que juegan con él. Al formular esta pregunta nos indica que se debe trabajar más en el desarrollo socioafectivo de los estudiantes para así pretender desarrollar en los estudiantes la capacidad de identificar señales emocionales en los demás y responder de manera apropiada. Con la finalidad de promover la inteligencia emocional, alentando a los alumnos a tomar iniciativas que contribuyan al bienestar de sus compañeros, y así fortalecer un entorno escolar inclusivo y empático.

**Tabla 8: Autoexpresión y la autoconciencia emocional.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Rio	6	24%
Jugar	7	28%
Tecnología	7	28%
Tarea	1	4%
Cocinar	1	4%
Cantar	1	4%
Viajar	1	4%
Bailar	1	4%
Total	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Resultados de la ficha de Observación a 25 estudiantes de Inicial.

**Fuente:** Elaboración propia (2025)

Del 100% de los estudiantes observado el 24% le gusta ir al rio mientras el 28% jugar, y el 28% usar medios tecnológicos, y el 4% realizar sus tareas, 4% le gusta cocinar, y el 4% cantar, y el 4% viajar, y el 4% le gusta bailar. Esta pregunta busca identificar las actividades que el estudiante encuentra agradable y gratificantes cuando se siente en un estado emocional positivo. Comprender estas preferencias puede ofrecer una visión sobre los mecanismos de autorregulación emocional del estudiante y cómo sus intereses pueden ser utilizados para fomentar un ambiente de aprendizaje motivador. Además, esta información puede ser valiosa para personalizar estrategias educativas que maximicen el bienestar y el compromiso del estudiante. Principalmente porque las 2 opciones mayoritaria es a través del juego y la tecnología lo que puede dar señales con el estudio realizado que la gamificación es importante ya que usa juegos con la tecnología para el aprendizaje.



## Entrevista al docente

En la entrevista realizada a la licenciada Germania Quijije, docente de del inicial 1 y 2 de la Unidad Educativa Antonio Delgado vera, supo manifestar que la experiencia de usar gamificación dentro del aula con los infantes se debe de adaptar muy bien para que el aprendizaje sea preciso, divertido y atractivo, estas experiencias ayudan a desarrollar habilidades básicas mientras se divierten, lo que facilita el aprendizaje y fomenta un entorno positivo y participativo en el aula, al implementar elementos de juegos en las actividades escolares, se estimula su interés y participación activa en el proceso de aprendizaje. La gamificación puede ayudar positivamente en la motivación de los estudiantes al integrar mecanismos de refuerzo positivo y dinámicas de juego en las actividades escolares.

En cuanto a la gamificación, ha implementado juegos de mesa adaptados a los contenidos curriculares, utilizando una variedad de recursos didácticos para apoyar el aprendizaje en las clases, adaptados a las necesidades y niveles de desarrollo de los niños. Entre estos recursos se incluyen materiales manipulativos como bloques, rompecabezas, y juegos educativos, así como recursos visuales como libros ilustrados y tarjetas didácticas. Dentro de estos recursos, también integró elementos de gamificación para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo. Estos recursos de gamificación no solo hacen que las actividades sean más entretenidas, sino que también fomentan la participación activa y el entusiasmo por aprender en los niños.

## Discusión

Según los resultados presentados en este documento, la hipótesis de que "la integración de la gamificación en el entorno educativo de la educación inicial influye en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes", se cumple en diversas partes tanto de la entrevista como de la ficha de observación aplicada a los estudiantes. Se cumple en la entrevista ya que la licenciada menciona que la gamificación puede mejorar la participación activa de los niños, durante las clases se pueden ver los resultados de los tests para medir el nivel cognitivo alcanzado y todos estos tests se realizaron usando gamificación, de esta forma se crea un ambiente más dinámico y atractivo que estimula



su interés y los motiva a involucrarse de manera más activa en las tareas educativas, antes dichas esto sugiere un impacto positivo en el desarrollo cognitivo haciendo que la incorporación de elementos de juego en las actividades escolares estimula el interés y la participación activa, lo que puede influir positivamente en la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, en los resultados de la ficha de observación también dan resultados positivos ya que siguen instrucciones específicas mostrando su desarrollo cognitivo, también se ve su comprensión matemática donde hay un gran porcentaje de estudiantes que en su autoexpresión lo hacen por medio de la tecnología. Dando con esto se puede concluir los juegos de gamificación pueden ser una herramienta que influye positivamente al desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes de inicial sujetos de estudio en este artículo.

## Conclusiones

Para concluir, se puede decir que la gamificación es una poderosa herramienta en la educación inicial adecuándola coherentemente a los estudiantes con juegos entendibles a su edad y comprensión, ya que es una herramienta de gran impacto en el desarrollo emocional y cognitivo para ellos.

Se evidencio que con actividades de gamificación pueden ser más efectivas mostrando un aumento significativo en la atención y el interés de los estudiantes. De esta manera implementar actividades demostró ser efectiva para fortalecer actividades cognitivas y en el desarrollo emocional.

Los resultados aplicando la gamificación demuestran que si existe una influencia positiva tanto en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

## Limitaciones y recomendaciones

Un aspecto significativo, de la gamificación dentro de las instituciones públicas serían la falta de recurso tecnológicos dentro de las instituciones, una de las



recomendaciones sería que los docentes puedan innovar cada día con los equipos tecnológicos que tengan a su alcance.

Capacitar a los docentes en el uso de estrategia de gamificación adaptadas al contexto de nivel a aplicar. Involucrar también a los padres para ofrecerles estos recursos para el hogar que pueda hacerse de manera controlada y efectiva.

Promover en los programas de estudios el uso de la gamificación como actividades planificadas regulares para así alcanzar un desarrollo más idóneo y fortalecido en clases.

### Referencias Bibliográficas

Asamblea Nacional. (2008). Constitución del Ecuador. Asamblea General. Obtenido de [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)

Barrera, M., & Tigse, J. (2022). La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años. Universidad Técnica de Ambato.

Buitrago, A., Gutiérrez, J., & Romero, N. (2021). los estudiantes de hoy en día son nativos digitales, y su experiencia con la tecnología informática desde una edad temprana ha moldeado sus procesos cognitivos y su relación con el aprendizaje. Revistas Científicas y Humanísticas de Florida Global University, 4(1). doi:<https://doi.org/10.53485/rsu.v4i1.165>

Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(4), 1813-1830. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7011](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011)

Díaz, K., Guerrero, A., & Sierra, A. (2023). Bienestar emocional de niños y niñas en primera infancia a partir de la gamificación como estrategia pedagógica aplicada en



los procesos de aprendizaje en el colegio Vanguardia sede Cairo alto. Universidad Snato Tomás.

Gallardo, A. R. (2019). GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL. Dialnet, 3.

García, E., & Fernández, G. (2022). Intervención educativa mediante una propuesta de gamificación para mejorar la adhesión a la dieta mediterránea en estudiantes gallegos de primaria. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física, 44(1), 128-135. doi:<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>

Gaviria, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. Creative.

González, J., & Castro, S. (2022). Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera. INNOVA Research Journal, 7(1), 19-37. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8226556>

Liberio, 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 Conrado, 15(70), 392-397. doi:<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1153>

Madero, C. (2022). Golden Points: gamificación en el aula. Revista Digital Universitaria, 23(3). doi:<http://doi.org/10.22201/cuaied.16076079e.2022.23.3.8>

Mineduc. (2014). Currículo de educación Inicial 2014. MIneduc.

Ministerio de Educación. (2021). Ley Orgánica de educación intercultural. Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>



Naciones Unidas. (2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible. Obtenido de <https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/page/objetivos-de-desarrollo-sostenible>

Ortíz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(1). doi:10.1590/S1678-4634201844173773

Solórzano, L., Vélez, J., & Zambrano, M. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *Journal Scientific MQR Investigar*, 6(4), 24-45. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45>

Ulloa, F., & Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(33), 931–944. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>

Vaca, C., & Tamayo, J. (2024). Herramientas digitales en el perfeccionamiento de la enseñanza aprendizaje de asignaturas del Área de Matemática. *Universidad Técnica del Norte*.