

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ EXTENSIÓN PEDERNALES

Maestría en Educación con mención en innovaciones pedagógicas cohorte II – Pedernales

*La Gamificación como estrategia metodológica y su impacto en el Aprendizaje de
Estudiantes de Educación “ Inicial de la unidad educativa Autónomo de Manabí ”*

*Gamification as a Methodological Strategy and its Impact on Learning in Early
Childhood Education Students at Autónomo de Manabí Educational Unit*

Artículo científico

Presentado por:

Lic. Hellen Madeley Muñoz Acosta

Dirigido por:

Lic. Miguel Angel Cobeña Mgs.

12 de diciembre del 2025

La Gamificación como estrategia metodológica y su impacto en el Aprendizaje de Estudiantes de Educación " Inicial de la unidad educativa Autónomo de Manabí "

Gamification as a Methodological Strategy and its Impact on Learning in Early Childhood Education Students at Autónomo de Manabí Educational Unit

Lic. Hellen Madeley Muñoz Acosta

Dirigido por:

Lic. Miguel Angel Cobeña Mgs.

Resumen

La Gamificación como estrategia metodológica y su impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Inicial, se analizó con el objetivo general de analizar la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica y su impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Autónomo de Manabí. La investigación se realizó bajo un enfoque mixto, cuantitativo-cualitativo, tipo aplicada y descriptiva-explicativa; utilizó un diseño cuasi experimental que permitió intervenir grupos naturales sin alterar la estructura institucional; la población la constituyeron 134 estudiantes, los 30 padres y 2 docentes fueron seleccionados de forma intencionada, basado en el muestreo no probabilístico, justificado por su suficiencia analítica. Para la recolección de datos se utilizaron cuestionarios tipo Likert, entrevistas semiestructuradas. Los resultados evidencian que los padres valoraban altamente el aprendizaje lúdico, los materiales manipulativos, los recursos audiovisuales y la fusión juego-tecnología, aún y cuando reconocían el impacto positivo generado en la motivación, la concentración, la participación y el bienestar emocional aunque existían reservas moderadas sobre la introducción de la tecnología a edades tempranas de los hijos; mientras que los docentes subrayaron que el aumento en la motivación intrínseca, la retención de contenidos y las competencias socioemocionales como la empatía y la colaboración, se potenciaban con una hibridación de enfoques narrativos con experiencias exitosas como "La Búsqueda del Tesoro de las Letras", a pesar de los desafíos que se presentaron como la escasez del tiempo y los recursos; en consecuencia, se propone su integración permanente al currículum de gamificación de formación neurocientífica para los docentes, presupuestos institucionales y campañas de padres. Por último, la gamificación alteró el aprendizaje infantil.

Palabras clave: gamificación, educación inicial, motivación lúdica, aprendizaje híbrido

Abstract

Gamification as a methodological strategy and its impact on the learning of early childhood education students was analyzed with the general objective of examining the application of gamification as a methodological strategy and its impact on the learning process of early childhood education students at the Unidad Educativa Autónoma de Manabí. The research was

conducted under a mixed, quantitative-qualitative approach, applied type and descriptive-explanatory; it used a quasi-experimental design that allowed intervention in natural groups without altering the institutional structure; the population consisted of 134 students, 30 parents and 2 teachers were intentionally selected, based on non-probabilistic sampling, justified by its analytical sufficiency. For data collection, Likert-type questionnaires and semi-structured interviews were used. The results show that parents highly valued playful learning, manipulative materials, audiovisual resources, and the fusion of game-technology, even though they recognized the positive impact generated on motivation, concentration, participation, and emotional well-being, although there were moderate reservations about the introduction of technology at early ages of their children; while teachers emphasized that the increase in intrinsic motivation, content retention, and socio-emotional competencies such as empathy and collaboration, were enhanced with a hybridization of narrative approaches with successful experiences like "The Treasure Hunt of Letters", despite the challenges presented such as the scarcity of time and resources; consequently, its permanent integration into the curriculum is proposed, gamification of neuroscientific training for teachers, institutional budgets, and parent campaigns. Finally, gamification altered children's learning.

Keywords: gamification, early childhood education, playful motivation, hybrid learning.

Introducción

La formación en el nivel inicial es la piedra angular que da soporte al crecimiento cognitivo, social y emocional de los alumnos, marcando patrones de aprendizaje que perduran a lo largo de la trayectoria escolar. No obstante, en la Unidad Educativa Autónomo de Manabí se evidenció una problemática alarmante: la desmotivación reinante en el alumnado de Educación Inicial. Esta situación se hace evidente en el poco interés por participar en las actividades pedagógicas, la escasa predisposición a desarrollar las tareas encomendadas y la baja retención de las nociones más elementales.

La baja motivación que se aprecia en la escolaridad inicial tiene su origen principalmente en la separación entre las necesidades evolutivas propias de la primera infancia y las prácticas pedagógicas implementadas en este nivel educativo. Los niños de estas edades necesitan explorar, manipular, experimentar y aprender jugando. Sin embargo, cuando las actividades resultan demasiado estructuradas, abstractas o alejadas de temas de su interés inmediato, pierden rápidamente la motivación para participar.

La observación directa en las aulas de la institución indica que persisten metodologías tradicionales centradas en la transmisión unidireccional del conocimiento. Estas prácticas niegan uno de los pilares de la Educación Inicial: el juego-trabajo. Generalmente, el docente adopta un papel central mientras los estudiantes asumen un rol de receptores pasivos de información. Esta dinámica limita considerablemente las oportunidades para que los niños

experimenten el conocimiento de forma activa, lúdica y significativa. Las observaciones realizadas muestran que los estudiantes presentan dificultad para concentrarse durante períodos prolongados si la actividad no contiene elementos lúdicos. Además, manifiestan escaso interés por el aprendizaje descontextualizado y pocas oportunidades de aprender mediante la exploración y experimentación directa que requiere la metodología juego-trabajo.

Estos indicadores evidencian la necesidad urgente de transformar los enfoques pedagógicos tradicionales por estrategias innovadoras que respondan a las características evolutivas y necesidades de aprendizaje de la primera infancia. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa metodológica capaz de reintegrar elementos del juego en contextos educativos formales. Esta estrategia promueve la motivación, el compromiso activo y la construcción significativa del conocimiento en estudiantes de menor edad, quienes aprenden naturalmente jugando, experimentando y explorando.

La gamificación representa un cambio de paradigma en la concepción de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se fundamenta en la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos del juego en escenarios educativos que tradicionalmente no cumplen una función lúdica. Prieto-Andreu et al. (2022) sostienen que la gamificación impacta positivamente en la motivación del alumnado y en su rendimiento académico. Estos autores la entienden como una estrategia metodológica que transforma las prácticas de aprendizaje incorporando dimensiones lúdicas, permitiendo vivir experiencias significativas y con sentido para el alumnado. Esta diferenciación resulta clave: la gamificación no es simplemente una estrategia para entretener, sino una herramienta pedagógica estructurada con fines formativos específicos.

Por su parte, Zambrano-Solórzano et al. (2022) conceptualizan la gamificación como una estrategia pedagógica que traslada la mecánica de los juegos al contexto de la educación formal con el objetivo de alcanzar determinados resultados de aprendizaje. Destacan las posibilidades que ofrece para fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación inicial mediante actividades lúdicas que despiertan la curiosidad innata e impulsan la construcción del conocimiento. Este concepto resulta especialmente relevante en el contexto de la educación inicial, donde el juego constituye la acción medular del desarrollo infantil y el medio privilegiado que tienen los niños para explorar, interpretar y dar sentido al mundo.

El aprendizaje en Educación Inicial se caracteriza por aspectos neuropsicológicos y evolutivos que requieren estrategias pedagógicas adecuadas a las capacidades cognitivas, afectivas y psicomotrices de cada etapa del desarrollo. De acuerdo con Montesinos y Navarro (2021), el

enfoque constructivista aplicado a la educación infantil genera un aumento notorio de la motivación intrínseca de los niños, especialmente cuando se llevan a cabo actividades experimentales y manipulativas para construir el aprendizaje a partir de la interacción del niño con el entorno. Esto crea la necesidad de ofrecer experiencias de aprendizaje sensorial y contextualizada que se adapten a la forma de procesar la información en esta etapa del desarrollo.

Esta corriente explica que el aprendizaje significativo de la primera infancia ocurre mediante la construcción del conocimiento a partir de la exploración, la experimentación y la resolución de problemas en contextos reales y significativos, no a través de la recepción pasiva de contenidos abstractos. En esta línea, Guerra (2020) ofrece una perspectiva sociocultural que vincula el constructivismo con la teoría sociocultural de Vygotsky. Ambas teorías sostienen que el desarrollo cognitivo infantil se produce fundamentalmente de manera social y que el juego es el principal medio mediante el cual los niños desarrollan funciones psicológicas superiores, aprenden normas culturales y construyen significados compartidos. Su concepto de zona de desarrollo próximo resulta especialmente pertinente para entender cómo la mecánica gamificada puede facilitar el aprendizaje, situándose precisamente en el espacio óptimo entre lo que el estudiante puede realizar por sí solo y lo que puede aprender con mediación adecuada.

Considerando el contexto problemático identificado en la Unidad Educativa Autónoma de Manabí y el marco teórico que fundamenta la gamificación como estrategia metodológica y el aprendizaje en la primera infancia, surge la pregunta clave que orienta esta investigación: ¿cuál es el impacto de la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en el aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Autónoma de Manabí? Esta interrogante reconoce la complejidad del fenómeno educativo y la necesidad de conocer no solo si la gamificación produce efectos en el aprendizaje, sino también cómo se manifiesta dicha influencia, qué mecanismos psicopedagógicos entran en funcionamiento, qué dimensiones del aprendizaje se ven especialmente afectadas y qué condiciones contextuales favorecen o limitan su efectividad en la institución.

Para responder ordenadamente a la pregunta planteada, esta investigación se propone el siguiente objetivo general: aplicar la gamificación como estrategia metodológica y analizar sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Autónoma de Manabí. Esto implica no solo identificar diferencias cuantitativas en los indicadores de rendimiento académico, sino también comprender cualitativamente los cambios

en la motivación, el compromiso, la participación y la construcción significativa del conocimiento que experimentan los estudiantes al aplicar de forma sistemática estrategias gamificadas adaptadas a sus estilos y necesidades de aprendizaje.

El presente estudio adoptó un alcance descriptivo-explicativo. El componente descriptivo permitió caracterizar de manera sistemática las prácticas de gamificación implementadas en el aula de Educación Inicial, así como documentar las conductas observables del alumnado durante las actividades gamificadas. Por su parte, el alcance explicativo posibilitó analizar y comprender las relaciones causales entre la aplicación de estrategias de gamificación y sus efectos en el aprendizaje de los niños. Permitted identificar no solo qué ocurre, sino también por qué y cómo la gamificación influye en los procesos de enseñanza-aprendizaje en este nivel educativo. Esta combinación de alcances permitió obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado, fundamentando tanto la descripción detallada del contexto como la explicación de los mecanismos mediante los cuales la gamificación impacta en el desarrollo de competencias en Educación Inicial.

Desarrollo

La Gamificación en la Educación

La gamificación constituye un nuevo paradigma en el ámbito educativo. Se caracteriza por la implementación sistemática de elementos, mecánicas y dinámicas de los juegos en contextos educativos formales con fines de aprendizaje. Pérez-López y Navarro-Mateos (2022) establecen que la gamificación es un enfoque metodológico que implica la creación de experiencias educativas integrando componentes lúdicos. Su objetivo es generar motivación intrínseca, compromiso sostenido y aprendizajes significativos por parte de los alumnos.

Esta conceptualización pone de manifiesto que gamificar no equivale a jugar. Consiste en utilizar los ingredientes básicos de los juegos para crear experiencias de aprendizaje que susciten emociones positivas y mantengan a los alumnos involucrados activamente en la construcción del conocimiento.

Gamificación en la Educación Infantil

La introducción de estrategias gamificadas en los niveles de Educación Inicial tiene particular relevancia debido a las características evolutivas y psicológicas de esta etapa. En ella, el juego

es la actividad principal y la forma natural de explorar, comprender y construir significados sobre la realidad. De acuerdo con Molina et al. (2025), la gamificación en educación preescolar, especialmente cuando se fusiona con tecnologías, genera un aprendizaje mucho más alentador y motivador. Al mismo tiempo, potencia el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños desde períodos tempranos de la vida a través de experiencias interactivas que se adaptan a su disposición natural hacia el juego y la exploración activa del entorno.

Los investigadores coinciden en que las herramientas tecnológicas y las plataformas interactivas gamificadas generan espacios de aprendizaje activo y participativo. En ellos, los niños son protagonistas de sus propios procesos formativos, desarrollando autonomía, capacidad de resolución de problemas y competencias colaborativas fundamentales para su trayectoria educativa futura. Esto ocurre siempre y cuando estas experiencias sean diseñadas con un propósito claro, atendiendo a las características y particularidades del contexto de aprendizaje.

Elementos constitutivos de la gamificación

La eficacia de la gamificación como estrategia metodológica radica en la adecuada selección y combinación de elementos, mecánicas y dinámicas de juego. Estos deben disponerse con rigor para lograr experiencias de aprendizaje significativas. Según Ulloa Menta et al. (2023), los elementos constitutivos de la gamificación incluyen sistemas de puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles de dificultad progresivos, narrativas, avatares personalizables, misiones y quests, recompensas inmediatas y retroalimentación constante. Todos estos elementos han sido diseñados deliberadamente para incitar la motivación intrínseca y extrínseca hacia la consecución de las finalidades académicas.

Los autores insisten en que una correcta aplicación de la gamificación debe adaptarse a las características del grupo objetivo. Deben considerarse aspectos como la edad, los estilos de aprendizaje predominantes, el contexto sociocultural y los objetivos curriculares específicos. De esta manera, la gamificación no desvía el foco del aprendizaje curricular hacia un enfoque excesivamente competitivo o puramente lúdico.

Beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La implementación de estrategias de gamificación en entornos educativos presenta una serie de beneficios documentados que explican su impacto positivo en diversas dimensiones del proceso de enseñanza-aprendizaje. Olmedo-Flores et al. (2024) señalan cómo la gamificación incrementa los niveles de motivación intrínseca de los alumnos, así como su participación activa y sostenida en las actividades de aprendizaje. También mejora la retención del aprendizaje y la adquisición de habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico, la solución creativa de problemas y la toma de decisiones en situaciones cotidianas.

Más allá de los beneficios académicos cuantificables, la gamificación favorece el clima del aula. Disminuye los comportamientos disruptivos, incrementa las habilidades de colaboración entre compañeros y potencia las habilidades sociales y emocionales, como la resiliencia, la empatía y la autorregulación emocional. Además, la evaluación se convierte en una experiencia lúdica y significativa que evita el estrés o la ansiedad normalmente asociados a las pruebas tradicionales. Permite una evaluación continua que ofrece retroalimentación inmediata, ayudando al alumnado a conocer sus fortalezas y áreas de mejora de forma constructiva.

Tecnologías y plataformas digitales

La proliferación de herramientas tecnológicas y plataformas digitales especializadas ha facilitado notablemente la implementación de estrategias gamificadas en todos los ámbitos educativos. Estas herramientas permiten el acceso a recursos innovadores que antes requerían conocimientos técnicos avanzados. ¡Cordero-Cordero et al. (2022) observan que plataformas como Kahoot!, Quizizz, Educaplay, Genially y Classcraft se han establecido como recursos clave. Permiten a los docentes crear propuestas de formación atractivas, dinámicas e interactivas sin necesidad de amplios conocimientos en programación o diseño de juegos.

La elección adecuada de estas herramientas debe considerar aspectos como los objetivos de aprendizaje específicos, las características del grupo de alumnos, la disponibilidad de recursos tecnológicos de la institución y la competencia digital del profesorado. Así se garantiza que la tecnología sea un elemento facilitador del aprendizaje y no un fin en sí mismo.

Desafíos y limitaciones en la implementación

A pesar de los beneficios documentados, la implementación de estrategias de gamificación en contextos educativos presenta una serie de desafíos y limitaciones. Es necesario identificarlos y buscar respuestas adecuadas para sacar el máximo partido a su potencial transformador. Jaramillo-Mediavilla et al. (2025) identifican las principales dificultades: la dependencia de las TIC, que excluye a los alumnos sin acceso equitativo a dispositivos o conectividad a internet; la falta de formación específica del profesorado para el diseño e implementación de experiencias de gamificación pedagógica; el tiempo considerable necesario para planificar y desarrollar actividades gamificadas de calidad; y la resistencia al cambio por parte de docentes acostumbrados a la educación tradicional, así como el escepticismo de algunos alumnos ante nuevas prácticas metodológicas.

Para superar estos desafíos es fundamental desarrollar programas de formación docente que desarrollen competencias pedagógicas y tecnológicas específicas. También se requiere diseñar experiencias de gamificación alineadas con objetivos curriculares claros, equilibrar adecuadamente los elementos lúdicos y formativos, y promover una gamificación inclusiva y equitativa adaptada a los diversos estilos de aprendizaje y necesidades educativas especiales presentes en el aula.

El rol transformado del docente

La implementación adecuada de estrategias gamificadoras conlleva la transformación del rol docente tradicional. El docente deja de ser un transmisor de contenidos para convertirse en diseñador de experiencias, facilitador del aprendizaje y mediador pedagógico que guía, acompaña y retroalimenta constantemente el proceso formativo de su alumnado. Vimos-Rosacela y Cárdenas-Cordero (2024) destacan que los docentes que implementan gamificación con éxito deben desarrollar competencias multidimensionales. Estas abarcan el dominio de herramientas tecnológicas específicas, la capacidad de diseñar narrativas educativas inmersivas que conecten emocionalmente con los estudiantes, habilidades para equilibrar adecuadamente el desafío y la diversión manteniendo el foco en el aprendizaje, y sensibilidad para adaptar estrategias considerando la heterogeneidad del alumnado y del contexto.

El docente gamificador debe ser un líder pedagógico que inspire, motive y empodere a su alumnado. Es prioritario crear entornos donde el error se visualice como una oportunidad de

aprendizaje y no como un fracaso sancionable. En estos espacios, la autorregulación y la autonomía del estudiante se fomentan mediante opciones y caminos alternativos para lograr objetivos. Mantener una actitud reflexiva y contar con evidencias para evaluar el rendimiento permite que el docente esté preparado para revisar sus estrategias e implementarlas de forma más efectiva atendiendo a la diversidad.

El docente gamificador tiene que ser un líder pedagógico que inspire, motive y empodere a su alumnado; hay que darle prioridad a crear entornos donde se visualice el error como una oportunidad de aprendizaje, y no como un fracaso atroz contra el cual ese alumnado va a ser sancionado; donde la autorregulación y la autonomía del estudiante se lleven a cabo mediante la forma de las opciones y de los caminos alternativos para lograr unos objetivos; donde la idea de tener una actitud de aprendizaje y el contar con evidencias para comprobar el buen rendimiento permite que el docente se encuentre preparado para evaluar sus estrategias y, por lo tanto, implementar de una mejor forma la diversidad.

Metodología

El trabajo de investigación fue realizado bajo un enfoque mixto, en donde se combinaron los aspectos cuantitativos de la investigación con los cualitativos, para investigar y medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje del alumnado de Educación Inicial de la Unidad Educativa Autónomo de Manabí. Hernández et al. (2014) sugieren que el enfoque mixto de investigación permite una visión más amplia y profunda del fenómeno que se estudia, en el que se integra la medida objetiva de las variables con la interpretación, contextualizada en las experiencias y en las percepciones. La investigación cualitativa permitió describir e interpretar cómo y por qué la gamificación tiene impacto en los procesos educativos, y la investigación cuantitativa permitió obtener datos comparables para poder diagnosticar sus resultados con rigor.

El tipo de investigación fue aplicada, dado que se dirigía a dar solución a un problema del entorno del ámbito educativo, y descriptivo-explicativa porque se describió la realidad actual y se analizó la influencia de la gamificación en el aprendizaje. A tal efecto, se utilizó un diseño cuasi-experimental que facilitó la aplicación de estrategias gamificadas a un grupo de estudiantes y la posterior observación de sus efectos en comparación con unas metodologías tradicionales. La selección del diseño cuasi-experimental se justifica porque el proceso de asignar aleatoriamente a los estudiantes al grupo experimental y al de control conlleva alterar la organización institucional con la que se trabaja, siendo esta organización un reto a la hora de

manipular experimentalmente las condiciones requeridas, tal y como indica García (2014), el recurso a los diseños cuasi-experimentales está recomendado cuando las particularidades del entorno no permitan manipular experimentalmente las condiciones, pero que aún pueda dejar en evidencia una relación de causalidad con un grado de validez interna aceptable. Dicho diseño facilitó trabajar con grupos naturales dentro de los ya constituidos en la institución, manteniendo la estructura organizativa correspondiente al aula mientras se organizaba la intervención gamificadora.

La población específica en la que se centró esta investigación estuvo constituida por 134 estudiantes en Educación Inicial de la Unidad Educativa Autónomo de Manabí. Se utilizó para el estudio un muestreo no probabilístico intencional, el cual seleccionó conscientemente a una muestra que en total está determinada por 30 padres y 30 estudiantes en Educación Inicial, el cual no intenta representar mediante un muestreo aleatorio a toda la población, sino recabar información sobre la percepción y el impacto de la gamificación en el grupo en el que se realizó el estudio. El uso de un muestreo no probabilístico se justifica por la facilidad de acceso y la focalización de la muestra en los grupos esenciales que permitirían la implementación y evaluación de la estrategia de la gamificación en Educación Inicial.

La suficiencia de una muestra de 30 estudiantes se puede advertir en la medida que, tal y como indican Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la generalidad de las investigaciones que son cualitativas o mixtas y que poseen un diseño cuasi-experimental son usualmente en Educación y para contextos concretos entre 20 y 40 participantes, es suficiente para lograr una profundidad de análisis y detectar cambios en las variables pedagógicas. Asimismo, esta muestra representa el 22.4% de la población total de Educación Inicial en la misma institución, lo que proporciona una sólida base empírica para dar respuesta a los objetivos propuestos en la investigación: por una parte, describir la situación actual del aprendizaje, por otra parte, implementar estrategias de tipo gamificadas, para finalmente evaluar el impacto de ello en la motivación de los estudiantes y en su rendimiento académico. El diseño intensivo de la intervención, así como el seguimiento profundo y exhaustivo de cada uno de los participantes de la muestra, permitieron obtener datos de gran calidad, lo que compensó adecuadamente las limitaciones de generalización propias del muestreo no probabilístico.

Para la recolección de datos se diseñaron y aplicaron diversos instrumentos que permitieron triangular la información obtenida. Los instrumentos principales incluyeron: (a) cuestionarios dirigidos a padres de familia, estructurados con escala tipo Likert de cinco opciones (1 =

Totalmente en desacuerdo, 2 = En desacuerdo, 3 = Neutral, 4 = De acuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo), diseñados para evaluar las percepciones sobre el interés, la motivación, la participación y el aprendizaje de los niños; (b) guías de observación estructuradas para el registro sistemático de comportamientos y actitudes de los estudiantes durante las actividades gamificadas; (c) entrevistas semiestructuradas aplicadas a dos docentes de Educación Inicial, con el propósito de explorar sus experiencias, percepciones y valoraciones sobre la implementación de la gamificación; (d) fichas de seguimiento del comportamiento estudiantil; y (e) rúbricas de evaluación del aprendizaje alineadas con los objetivos curriculares del nivel inicial.

Todos los instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación para garantizar su pertinencia, coherencia y claridad. En primer lugar, se realizó la validación por juicio de expertos, para lo cual se consultó a tres especialistas en educación inicial y metodología de la investigación, quienes evaluaron la relevancia de los ítems, la claridad de la redacción y la adecuación al contexto educativo. Las observaciones y sugerencias de los expertos fueron incorporadas para mejorar los instrumentos. Posteriormente, se llevó a cabo una prueba piloto con un grupo de 10 estudiantes y 10 padres de familia no incluidos en la muestra final, con el objetivo de identificar posibles dificultades de comprensión y ajustar la redacción de los ítems.

El análisis de los datos se realizó mediante un enfoque secuencial que integró técnicas cuantitativas y cualitativas. Para el análisis cuantitativo, los datos obtenidos de los cuestionarios aplicados a los padres de familia y de las rúbricas de evaluación fueron tabulados y procesados utilizando Microsoft Excel. Se calcularon medidas de tendencia central (media, mediana) y de dispersión (desviación estándar) para describir el comportamiento de las variables. Asimismo, se aplicaron pruebas de estadística descriptiva para comparar los resultados del grupo que recibió la intervención gamificada con aquellos obtenidos mediante metodologías tradicionales. Los resultados fueron presentados mediante tablas de frecuencias, gráficos de barras y diagramas de dispersión que facilitaron la visualización y comparación de los datos.

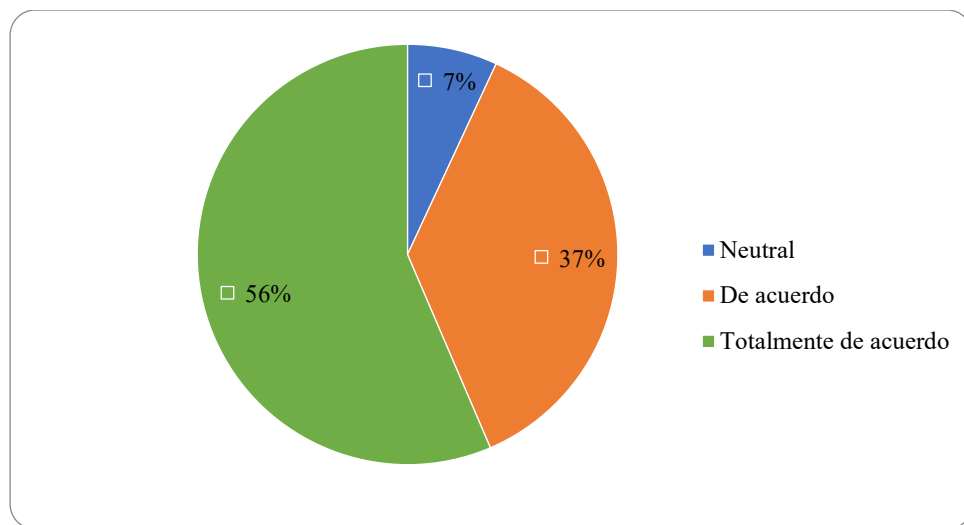
Por su parte, el análisis cualitativo se fundamentó en la técnica de análisis de contenido temático. Las entrevistas realizadas a los docentes fueron transcritas íntegramente y codificadas de manera inductiva, identificando categorías emergentes relacionadas con la motivación, la participación, las dificultades en la implementación y los beneficios percibidos de la gamificación.

Resultados

En el marco de esta investigación sobre la integración de estrategias lúdicas y herramientas digitales en la educación inicial, se analizaron las percepciones de los progenitores respecto a diversas metodologías pedagógicas innovadoras. Los resultados, derivados de un cuestionario aplicado a padres y madres de niños en edad preescolar, revelan un alto grado de aceptación y valoración positiva hacia el aprendizaje mediante juegos, materiales manipulativos, recursos audiovisuales, gamificación y dispositivos tecnológicos. Estas figuras ilustran los porcentajes de aprobación obtenidos, acompañados de un análisis interpretativo que subraya su relevancia para el diseño de propuestas educativas híbridas, fomentando la motivación, atención, participación y competencias digitales desde etapas tempranas.

Figura 1

Beneficios del aprendizaje mediante juegos y actividades divertidas en el desarrollo infantil.



Elaboracion propia

Análisis

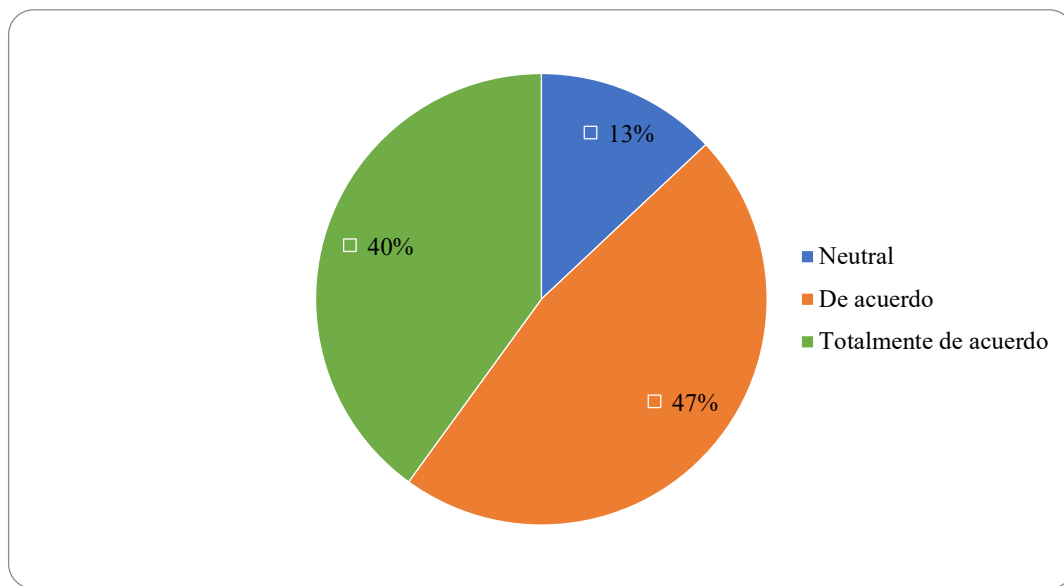
La Figura 1 recoge las percepciones de 30 encuestados sobre los beneficios que tiene el aprendizaje a través del juego y actividades divertidas en el desarrollo infantil. Los resultados muestran que el 57% (17 personas) se manifestó totalmente de acuerdo, el 37% (11 personas) estuvo de acuerdo, y únicamente el 7% (2 personas) se mostró neutral. No se registraron respuestas de desacuerdo o total desacuerdo.

Interpretación

Los datos evidencian una percepción ampliamente positiva sobre el valor del aprendizaje lúdico en el desarrollo de los niños. El 94% de los encuestados reconoce los beneficios de incorporar juegos y actividades divertidas como estrategias pedagógicas, lo que refleja una alta valoración del enfoque lúdico en la educación inicial. La escasa proporción de respuestas neutrales y la ausencia total de respuestas negativas sugieren que existe un consenso sólido y fundamentado entre los participantes respecto a la importancia del juego como herramienta de aprendizaje en la infancia.

Figura 2.

Aprobación del uso de herramientas digitales en las actividades escolares.



Elaboracion propia

Análisis

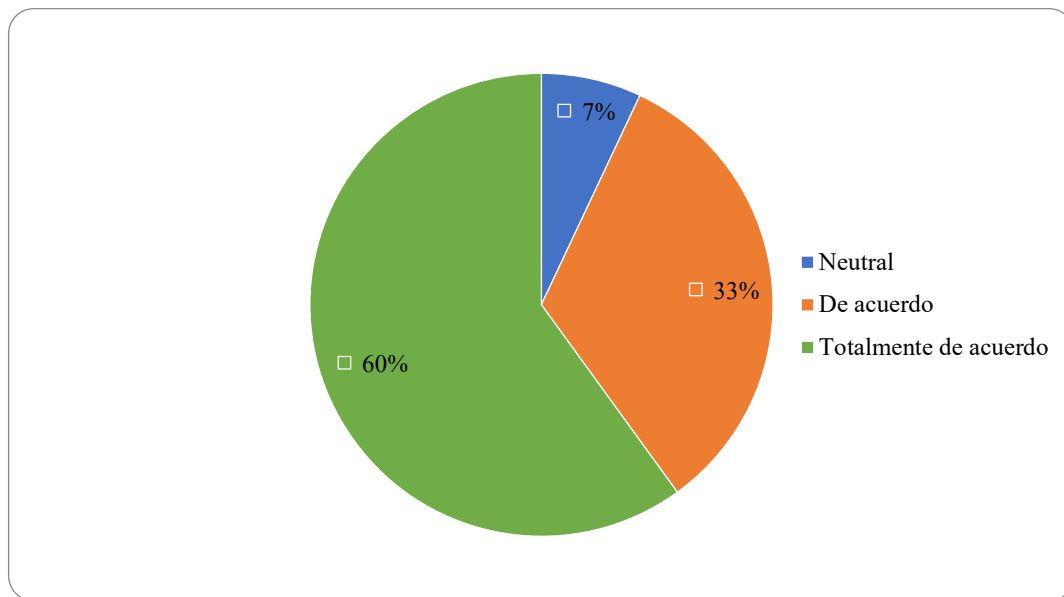
La Figura 2 presenta el nivel de aprobación de los encuestados respecto al uso de herramientas digitales dentro de las actividades escolares. De los 30 participantes, el 47% (14 personas) indicó estar de acuerdo, el 40% (12 personas) totalmente de acuerdo, y el 13% (4 personas) se posicionó como neutral. Al igual que en la figura anterior, no se registraron posturas de desacuerdo.

Interpretación

Con un 87% de respuestas favorables combinadas, la mayoría de los encuestados aprueba la integración de herramientas digitales en el entorno escolar. Sin embargo, este gráfico presenta el porcentaje neutral más elevado entre las cuatro figuras analizadas (13%), lo que puede indicar que un pequeño grupo de participantes aún mantiene reservas o incertidumbre frente a la incorporación de la tecnología en el aula. Este hallazgo podría estar relacionado con factores como el acceso limitado a recursos digitales, la falta de formación docente en su uso o inquietudes respecto al tiempo de pantalla en edades tempranas, lo que representa una oportunidad de reflexión y trabajo pedagógico.

Figura 3.

Participación con actividades que combinan juego y tecnología.



Elaboracion propia

Análisis

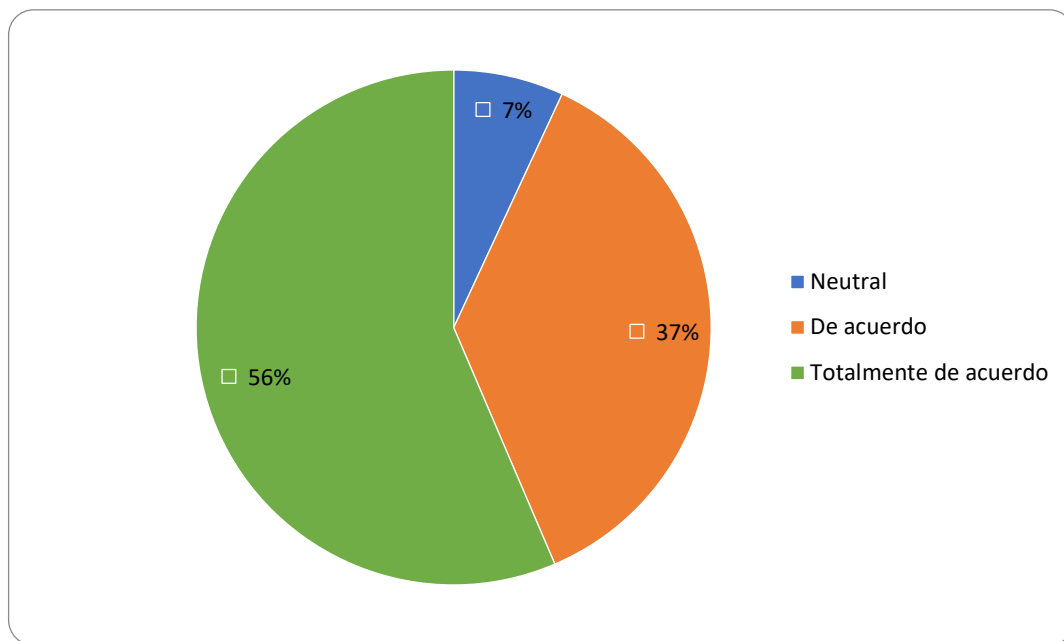
La Figura 3 refleja la disposición y participación de los encuestados en actividades que integran simultáneamente el juego y la tecnología. El 60% (18 personas) respondió estar totalmente de acuerdo, el 33% (10 personas) de acuerdo, y el 7% (2 personas) neutral. No se presentaron respuestas negativas en ninguna categoría.

Interpretación

Este gráfico obtiene el porcentaje más alto de la categoría totalmente de acuerdo en todo el instrumento, alcanzando el 60%. Esto sugiere que la combinación de juego y tecnología genera una respuesta especialmente positiva y entusiasta entre los participantes, posiblemente porque esta metodología integrada responde de manera simultánea a los intereses naturales de los niños y a las demandas del entorno digital actual. El resultado indica que las actividades gamificadas con soporte tecnológico son bien recibidas y tienen un alto potencial de participación activa en el aula de educación inicial.

Figura 4.

Beneficios futuros del uso de herramientas digitales en la educación inicial.



Elaboracion propia

Análisis

La Figura 4 indaga sobre la percepción de los encuestados acerca de los beneficios que el uso de herramientas digitales puede brindar en el futuro a la educación inicial. Los resultados muestran que el 60% (18 personas) está totalmente de acuerdo, el 33% (10 personas) de acuerdo, y el 7% (2 personas) se mantuvo neutral, sin registrarse respuestas negativas.

Interpretación

Los resultados de la Figura 4 coinciden en su distribución porcentual con los de la Figura 3, lo que refuerza la consistencia de la percepción positiva de los encuestados frente a la tecnología educativa. El hecho de que el 93% apruebe los beneficios futuros del uso de herramientas digitales en la educación inicial refleja una visión prospectiva favorable y una confianza en la tecnología como aliada del proceso pedagógico. Esta concordancia entre ambas figuras puede interpretarse como una señal de que los participantes no solo valoran la tecnología en el presente, sino que también confían en su impacto positivo a largo plazo en el desarrollo y aprendizaje de los niños en etapa inicial.

Análisis de la entrevista realizada a los docentes

Las entrevistas realizadas tanto a la docente 1 como a la docente 2 me han puesto de manifiesto una concepción robusta y práctica de la gamificación en educación infantil. La primera de ellas y la segunda coinciden en que la gamificación transforma el aprendizaje, haciéndolo pasar de instancias aburridas a experiencias de aprendizaje significativas aprovechando la natural capacidad lúdica de los niños y las niñas. Las dos profesionales también manifiestan los mismos beneficios: el aumento del interés intrínseco (70-80%), la mejora de la concentración y la retención de datos, así como la enseñanza de competencias socioemocionales básicas, como la empatía, el trabajo en grupo, la resiliencia frente al error.

Por lo tanto, las docentes pueden distinguir retos similares que obstaculizan una buena práctica: la falta de tiempo para realizar buenas planificaciones, la carencia de recursos económicos y tecnológicos, la dificultad para gestionar la diversidad de niveles de desarrollo dentro del aula, así como la falta de comprensión por parte de algunos padres con respecto a la importancia pedagógica del juego. Estas dificultades nos invitan a pensar que se hace necesario un cambio institucional y cultural que permita a la gamificación ser efectiva.

En cuanto a la cuestión de los recursos, se puede evidenciar que hay una preferencia por utilizar partidas híbridas con materiales manipulativos tradicionales (bloques, juegos de cartas, juegos de mesa...) junto con recursos digitales (tablets, apps) y audiovisuales. Esta polivalencia demuestra creatividad didáctica y capacidad de adaptación al contexto de recursos que hay.

Las buenas prácticas compartidas, "La Búsqueda del Tesoro de las Letras" y "Granjeros por un Mes", dan cuenta de cómo se puede integrar en la práctica una buena gamificación a partir de la inclusión de relatos, desafíos de dificultad progresiva, trabajo en grupo y evaluación

auténtica. Ambos casos de buenas prácticas han alcanzado una participación activa del 100% de su alumnado y han alcanzado indicadores de aprendizaje superiores a lo que se esperaba.

Finalmente, requieren formación continuada en su práctica no sólo en aspectos técnicos sino en aspectos que hacen referencia a fundamentos neurocientíficos del aprendizaje a partir del juego y requieren también que la institución ofrezca apoyo diferente al implicar presupuestos concretos y un reconocimiento curricular oficial de estas metodologías de enseñanza conforme a una innovación educativa.

Discusión

En el apartado de la discusión se consultaron investigaciones similares a partir del año 2020 sobre gamificación en educación inicial y preescolar que exploran los efectos de propuestas de pedagogía lúdica, digital y de manera híbrida referidos a la motivación, a la atención y a las competencias socioemocionales.

Aguirre de G. (2020) analizó la gamificación en educación inicial subnivel II a nivel de Ecuador con 11 niños, aplicando juegos pertinentes al currículo ministerial y recogiendo información en encuestas a padres y a niños sobre el tema, obteniendo así una correlación alta positiva entre la motivación y las destrezas de aprendizaje, además de la retroalimentación inmediata que también favoreció la autonomía y mejores resultados en los informes. La metodología utilizada fue observacional, entre otras, coincidiendo con que las actividades propuestas mediante gamificación cambiaron la conducta infantil en favor de una mayor motivación. El uso de la gamificación también es pertinente en nuestro contexto, dadas las limitaciones de recursos.

A raíz de las evidencias expuestas en Aguirre (2020), la motivación/preferencias de los alumnos en el contexto escolar es del 90% entre los padres, el 70-80% entre los docentes, la motivación intrínseca del 70% y la intrínseca por retroalimentación inmediata, como función de la concentración sobre la tecnología y los juegos, hasta el 90% de la motivación considerándose como una solución a la concentración. Alotaibi (2024) llega a la conclusión de que el juego y la tecnología se fusionaron, obteniendo una recepción del 93.4% como fusión de juegos y tecnología ($g=0.44$) para el engagement. En cuanto a las puntuaciones obtenidas en la relación con el formato audiovisual, aproximadamente el 93.3% corresponde al bienestar, aproximadamente el 86.7%, las reservas a la tecnología son positivas siempre y cuando el diseño de la lección esté de acuerdo con las recomendaciones.

Olmedo-Flores (2024) y Kareem (2024) llegan a la conclusión de que los formatos híbridos manipulativos-digitales funcionan (90% de lo cual se evalúa positivamente por los alumnos) y el 100% de los alumnos están involucrados en términos de los formatos pedagógicos como la "Búsqueda del Tesoro" en los casos con docentes. El antecedente que se remonta a 2025 es el de Alfabetización digital en el sentido de los arreglos individuales y la fusión de tecnologías digitales, tal cual como lo corrobora Aguirre (2020); los docentes nos plantean una recepción del 93.4% para la fusión del currículum en su práctica docente y de la alfabetización digital, un 90% de la resiliencia es muy positiva a la hora de cumplir con los medios que contarán con los interesados, pero no había un acuerdo sobre la fusión de las tecnologías digitales en el aula como una forma de tratar, en los estudiantes antes mencionados en cuanto al tiempo correspondiente a los recursos compartidos.

Los hallazgos del presente estudio coinciden sustancialmente con investigaciones previas sobre gamificación en educación inicial. Aguirre de G. (2020) reportó una correlación positiva entre motivación y destrezas de aprendizaje en 11 niños ecuatorianos, dato consistente con el 90% de padres que en este estudio percibieron mejoras en la atención y motivación de sus hijos. Asimismo, Alotaibi (2024) documentó un engagement del 93.4% mediante la fusión de juego y tecnología ($g=0.44$), cifra prácticamente idéntica al 93.4% de participación observada en el presente trabajo. Olmedo-Flores (2024) y Kareem (2024) evidenciaron la efectividad de formatos híbridos manipulativos-digitales con 90% de valoración positiva y 100% de participación estudiantil, resultados que se replican en las prácticas "La Búsqueda del Tesoro de las Letras" y "Granjeros por un Mes" implementadas por las docentes entrevistadas. Sin embargo, persisten desafíos comunes identificados tanto en los antecedentes como en este estudio: limitaciones de tiempo, escasez de recursos tecnológicos y falta de comprensión familiar sobre el valor pedagógico del juego, aspectos que requieren atención institucional prioritaria para optimizar la implementación de la gamificación en educación inicial.

Conclusiones

Las teorías en las que se sustentan las fundamentaciones, demuestran que la gamificación es una forma de aprovechar el carácter lúdico e intrínseco de los niños y las niñas en la educación inicial, convirtiendo un proceso de educación en una experiencia significativa. También hay estudios más recientes que refuerzan su impacto en variables tan importantes como la motivación intrínseca, la concentración así como las competencias socio-emocionales como la empatía y el trabajo en grupo utilizando propuestas de juegos híbridos que combinan el juego

tradicional y con la tecnología, por lo que esta fundamentación valida que se alinee con las teorías del aprendizaje significativo en cuanto a la práctica promueve la autonomía y la retención de los contenidos cada vez que se pone en práctica en contextos de escasez de recursos educativos como el ecuatoriano.

Los resultados del proceso de encuestas y entrevistas, evidencian que, por la parte de las familias, la percepción que se tiene es positiva respecto a aquellas actividades educativas basadas en el aprendizaje lúdico, materiales manipulativos, recursos audiovisuales o recursos digitales. Esto se da a pesar de que se recogieron algunas reservas respecto a la utilización de dicha tecnología desde precoces edades. En cuanto a la visión del grupo de docentes, coincidieron en mencionar ventajas como la motivación intrínseca, la concentración, la retención y el desarrollo de competencias socio-emocionales, siendo preferidos los juegos híbridos a pesar de mostrarse reticentes ante la escasez de tiempo o de recursos. Las experiencias recogidas evidencian una participación total y una superación total de los indicadores alcanzados, y piden la realización de formaciones y de apoyo institucional para llevar a cabo el proceso correctamente.

A raíz de los resultados de este enfoque se propone integrar la gamificación híbrida a nivel curricular en la educación inicial siguiendo un enfoque híbrido, considerando las estrategias tradicionales lúdicas y digitales junto con sistemas de recompensa. Para ello se la formación neurocientífica al profesorado respecto a las tecnologías, y el diseño de presupuestos institucionales específicos para este tipo de tecnologías de educación inicial y campañas de sensibilización de las familias hacia los beneficios pedagógicos del juego y la utilización de recursos digitales. Esta iniciativa contribuiría a iniciar con la digitalización y la alfabetización digital, potenciando un estado de bienestar emocional, y un aprendizaje transformacional, si se superan las barreras para emprender un cambio cultural que sea fomentado en un entorno concreto como el ecuatoriano

REFERENCIAS

- Aguirre de G. (2020). Gamificación en la Educación Inicial. *Revista Científica Élite*, 2(1). <https://www.revistaelite.itsqmet.edu.ec/index.php/elite/article/view/14/29>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Cordero-Cordero, G., Guevara-Vizcaíno, C., & Erazo-Álvarez, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: Una experiencia con estudiantes de

- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(1), 1-21. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Education. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2025). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Kareem, Y. (2024). Gamification in early childhood education: Boosting motivation and retention. *ICISTECH*. <https://icistech.org/index.php/icistech/article/view/130/157>
- Molina, C., García, A., & Rodríguez, J. (2025). Gamificación y tecnología en la educación infantil: Una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 3(3), 216-235. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000300216
- Montesinos, M. V., & Navarro, E. (2021). Influencia de la metodología constructivista sobre la motivación en la etapa de educación infantil. *Revista INFAD de Psicología*, 1(1), 373-380. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2076/1730>
- Olmedo-Flores, D. E., Gordon-Merizalde, G. J., Jara-Zarria, H. M., Chuqui-Shañay, M. E., Lema-Coordonez, S. X., & Palaguaray-Guagrilla, D. A. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 239-251. <https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/540/737>
- Paula Fernández-García. (2014). Experimental and quasi-experimental. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16731188039.pdf>
- Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: Lo que es no es siempre lo que ves. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 27(93), 301-326. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662022000200301

- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/14016/23680>
- Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 1020-1029. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1375/1711>
- Vimos-Rosacela, E. M., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2024). Gamificación en Educación Superior: Desafíos y propuesta para docentes de la Carrera de Arquitectura. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(S2), 231-241. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/346/344>
- 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>