

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR LA CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

GAMIFICATION AS A TEACHING TOOL TO ENCOURAGE CONCENTRATION IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Hidalgo Rosado Yaritza Nicoll

Maestría en Educación Innovación Pedagógica

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Extensión Sucre -Bahía de Caráquez , Ecuador

yaritza.hidalgo@pg.uleam.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-9023-8568>

Zambrano Cedeño Jessica Mariela

Maestría en Educación Innovación Pedagógica

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Extensión Sucre -Bahía de Caráquez , Ecuador

jessica.zambrano@uleam.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1370-5934>

Resumen

El estudio determinó la influencia de la gamificación como herramienta didáctica en el fomento de la concentración en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Beraca, Leonidas Plaza. Se desarrolló bajo un enfoque mixto, de tipo aplicado, con modalidad de campo, buscó resolver la problemática concreta de falta de concentración en el aula. La población estuvo conformada por 26 estudiantes y 2 docentes del nivel inicial; se trabajó con una muestra intencional de 10 estudiantes y los 2 docentes. Para la recolección de datos se emplearon cuestionarios, entrevistas y fichas de observación estructuradas, diseñadas con indicadores de atención y permanencia en la tarea, aplicadas antes y después de la intervención. Durante seis semanas se

implementaron estrategias pedagógicas basadas en gamificación, alineadas a destrezas del currículo de Educación Inicial. El análisis mixto permitió responder las interrogantes planteadas y validar la hipótesis. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en el tiempo de atención sostenida y una disminución de conductas distractoras tras aplicar las actividades gamificadas. Se concluye que la gamificación, implementada bajo principios de intencionalidad pedagógica y en el entorno natural de los participantes, constituye una estrategia efectiva para mejorar la concentración en educación inicial, aportando a los docentes una alternativa viable para optimizar los procesos de aprendizaje en el aula.

Palabra clave: Educación Inicial, Gamificación, Concentración, Innovación, Aprendizaje.

ABSTRACT

The study determined the influence of gamification as a teaching tool in promoting concentration in early education children at the Beraca Educational Unit, Leonidas Plaza. It was developed under a mixed approach, of an applied type, with a field modality, as it sought to solve the specific problem of lack of concentration in the classroom. The population was made up of 26 students and 2 teachers at the initial level; We worked with an intentional sample of 10 students. Questionnaires, interviews and structured observation sheets were used to collect data, designed with indicators of attention and permanence on the task, applied before and after the intervention. For six weeks, pedagogical strategies based on gamification were implemented, aligned with skills from the Early Education curriculum. The mixed analysis allowed us to answer the questions raised and validate the hypothesis. The results showed a significant increase in sustained attention time and a decrease in distracting behaviors after applying the gamified activities. It is concluded that gamification, implemented under principles of pedagogical intentionality and in the natural environment of the participants, constitutes an effective strategy to improve concentration in initial education, providing teachers with a viable alternative to optimize learning processes in the classroom.

Keywords: Early Childhood Education, Gamification, Concentration, Innovation, Learning.

Introducción

Diversas investigaciones destacan la importancia de la gamificación como herramienta para mejorar de la concentración en niños de educación Inicial. De acuerdo con (Marquez Nieto, 2021) la gamificación es considerada como una estrategia didáctica y motivacional adecuada y un aprendizaje favorable en los estudiantes, creando un ambiente atractivo.

En el Ecuador, la dotación de recursos tecnológicos en el aula ha experimentado un aumento sostenido. Paralelamente, se ha observado una proliferación de contenidos digitales, así como las empresas dedicadas a su diseño y desarrollo. Estos contenidos o materiales digitales en su mayoría se apoyan en elementos de juego utilizando la gamificación, o pueden ser juegos digitales (Angulo Avilès, 2025)

Asimismo, (Gissela, 2024) señala que la gamificación es fundamental en el aprendizaje infantil, ya que impulsa el interés, la participación y el desarrollo integral de los niños. Además, esta estrategia promueve un ambiente de aprendizaje motivador y enriquecedor, estimulando la curiosidad y amor por la educación.

Sin embargo, en la Unidad Educativa Beraca, ubicada en Leonidas Plaza, se han identificado dificultades en la concentración de niños de educación inicial durante las actividades lúdicas académicas.

¿De qué forma la gamificación como herramienta didáctica contribuye al mejoramiento de la concentración en los niños de educación Inicial en la Unidad Educativa Beraca en Leónidas Plaza?

Desarrollo

En los últimos años en la educación inicial, la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación se considera una motivación en los niños y niñas para el aprendizaje sea dinámico, y asimismo en la concentración ya que conllevan adquirir conocimiento en escuchar, observar, y facilita la participación activa. (Pacheco Vasquez, 2023). Es decir que la gamificación es una de las herramientas viable y de ayuda muy importante en el aula y convive en un mundo dinámico competitivo donde las aplicaciones están a la orden el día (Benítez Pérez, 20023). Es muy importante fomentar la motivación en los alumnos para tener un buen aprendizaje y tener buen rendimiento académico e integrando dinámicas, juegos, estrategias para así adquirir un buen desarrollo autónomo.

La autenticidad de la gamificación son diversos factores, ya que esto incluye el material educativo, en la manera que los alumnos toman el valor de cada actividad gamificadas, Por lo tanto la educación se enfrentan en constante cambios a medida que la tecnología avanza y los estudiantes se van acoplándose las nuevas innovaciones en el aprendizaje y la metodología que se aplica el docente en puntos, recompensas, competencias tiene como un objetivo a cambiar las experiencia educativa en fases de dinámica y motivador. (Guamanquispe Acosta, 2025)

Conocemos, por experiencia, ocasionalmente en el mundo de la educación hay desafíos educativos más paradigmáticos en cada época, en muchos casos es impresionante las novedades en la tecnología que representa en (Pizarra digitales interactivas) en cada aula, es importante cuando se diseña una actividad que incluya la gamificación, ya que para tener buena motivación no debemos adjuntar aspectos que vayan más allá de entregar una recompensa externa si no que destaquen talento en liderazgo. Por lo tanto, es muy atractivo evolucionar en los paradigmas se aprecia mucho el significado para el aprendizaje. (Valenzuela Alfaro, 2021).

Para (Castillo Zuñiga, 2023) la gamificación es una herramienta que promueve el aprendizaje colaborativo, motiva el aprendizaje estudiantil y desarrolla su creatividad e investigación.

La atención la aptitud en el cual el niño se enfoca en su pensamiento en un enfoque de motivación y cumplen una confianza en el niño y produce curiosidad en él (Lavajos Pua, 2023) Asimismo, los niños de inicial, prestan atención en disposición que les genere interés, ya que unos de ellos son los juegos, a partir esta labor el niño desarrolla su concentración al crear iniciativa de jugar activando sus sentidos con los estímulos recibidos.

Se considera que la concentración componentes indispensable y sumamente importante conectar los procesos cognitivos básicos, se trata de esa habilidad que los niños ejercen para enfocar su atención en sus necesidades, interés o deseos. En el ámbito la concentración busca cumplir su función o metas que se han planteado, en el sistema educativo el docente está en una indagación constante que busca estrategia o actividades que enciendan las redes atencionales en los estudiantes, por ejemplo, juegos de memoria interactivas ejercicios mindfulness. Por otro lado, la concentración se ve afecta en mayor y menor grado a causa del estrés (Topa Lema, 2023).

Desde la situaciones, se podría decir que la concentración permite al niño dar soluciones que se van presentando en cada actividad cotidiana como por ejemplo la memoria, el razonamiento , la imaginación y la creatividad para la toma de decisiones (Lavabajo Pua, 2022), por consiguiente , para que un niño y niña pueda estar concentrado y atento se debe de tener en cuenta los estímulos externos, los materiales educativos, el interés y crear la facilidad el nuevo saber, llevando el proceso de la enseñanza y aprendizaje, se presentan situaciones que el docente no tiene en cuenta en el niño y produce la frustración.

A lo largo de la educación parvularia, los niños aumentan el crecimiento de aptitud para recordar y procesar información (Giler Cedeño, 2024). Incluso, en el entorno escolar la integración de juegos de memoria en el salón de clases se identifica como una metodología efectiva en el proceso educativo, es más los juegos ayudan en el desarrollo cognitivo de los niños, perfeccionando las habilidades como la memoria, la atención y concentración ,por consiguiente se enfoca en adquirir nuevos conocimientos.

La etapa de la educación preescolar es fundamental en los niños ya que desarrollan habilidades cognitivas y emocionales, es más estas son las edades en las cuales los niños empiezan adquirir habilidades que desempeñará para su futura formación académica y personal, Además cumplen un rol importante para la formación académica de todo alumno, de esta forma les permite tener una participación activa en el sistema de aprendizaje. (Rodríguez Salazar, 2025)

Según (Tigrero Beltrán, 2025), expresa que, la ausencia de concentración en los niños durante el método de aprendizaje se ve afectado de cualquier manera en los distractores, puesto a que esto nos permite impulsar precisamente en los conocimientos y desarrollar nuevas habilidades.

Desde la expectativa de (Triviño Galindo, 2025), la concentración en niños es considerada una capacidad para focalizar su atención en una tarea significativa por un periodo determinado, de esta forma la fluidez de las estrategias pedagógicas aplicadas en la institución buscan fortalecer la capacidad de los infantes para sostener la atención, con el propósito de lograr el desarrollo de las actividades propuestas

Materiales y métodos

El presente estudio se desarrollará bajo un enfoque mixto, es cualitativos y cuantitativos, ya que el estudio es de tipo aplicada porque busca resolver una problemática concreta dentro del aula la falta de concentración en los niños de educación inicial. La investigación es de tipo aplicado, debido a que busca implementación de las estrategias pedagógicas basada en gamificación para mejorar la concentración en los niños, la modalidad es de campo porque se realizara directamente en el entorno natural de los participantes, la Unidad Educativa Beraca en Leónidas Plaza, permite recoger datos reales.

La población estuvo conformada por los 26 estudiantes, 2 docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa Beraca, mientras que la muestra fué de 10 estudiantes y los 2 docentes.

Se aplicó observaciones estructuradas para evaluar el nivel de concentración de los estudiantes antes y después de aplicar las estrategias gamificadas en la ficha de observación diseñada con indicadores de atención permanecía en las tareas.

Percepción de las docentes sobre el uso de la gamificación

Tabla 1.

1. ¿Considera que la gamificación es una herramienta efectiva para fomentar la concentración en niños de educación inicial?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	100%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

Fuentes: Encuesta realizada al docente de educación inicial U.E.B.

2. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias de gamificación en sus clases para fomentar la concentración en los niños?

Tabla 2.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Frecuente (más de 3 veces a la semana)	1	50%
Ocasional (1-2 veces a la semana)	1	50%
Raramente (menos de 1 vez a la semana)	0	0%
Total	2	100%

Fuentes: Encuesta realizada al docente de educación inicial U.E.B.

3. ¿Qué tipo de actividades de gamificación considera más efectivas para fomentar la concentración en los niños?

Tabla 3.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de memoria y rompecabezas	1	50%
Actividad de seguimiento de instrucciones	0	0%
Juegos de asociación de colores y forma	1	50%
Total	2	100%

Fuentes: Encuesta realizada al docente de educación inicial U.E.B.

4. ¿Ha observado algún cambio en la concentración de los niños después de implementar estrategias de gamificación en sus clases?

Tabla 4.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mejora significativa	2	100%
Mejora moderada	0	0%
No se observa cambios	0	0%
Total	2	100%

Fuentes: Encuesta realizada al docente de educación inicial U.E.B.

5. ¿Qué obstáculos enfrenta al implementar estrategias de gamificación en sus clases para fomentar la concentración en los niños?

Tabla 5.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Falta de recursos y materiales	0	0%
Dificultad para adaptar las actividades a los diferentes niveles de aprendizaje	2	100%
Falta de tiempo para planificar y preparar las actividades	0	0%
Total	2	100%

Fuentes: Encuesta realizada al docente de educación inicial U.E.B.

Resultados

La recolección de datos se realizó mediante cuestionarios dirigidos a docentes, entrevistas semiestructuradas y fichas de observación aplicadas a los niños, instrumentos que permitieron valorar las destrezas de atención sostenida y permanencia en la tarea. Para contrastar la hipótesis y dar respuesta a las interrogantes de investigación, se adoptó un enfoque mixto que integró el análisis cuantitativo de frecuencias y porcentajes, con el análisis cualitativo de categorías emergentes. El procesamiento de la información, tanto cuantitativa como cualitativa, evidenció mejoras significativas en los indicadores de concentración, lo que posibilitó un análisis integral de la influencia de las estrategias gamificadas en el desarrollo de la dimensión socioafectiva y cognitiva planteada en el Currículo de Educación Inicial 2014.

Los resultados demuestran aceptación en la gamificación por ser una herramienta didáctica útil para incentivar la concentración en los niños, la misma que debe ser usada de manera continua. En cuanto a las diferentes actividades, se visualizó una inclinación por aquellos estímulos en desarrollo cognitivo como la memoria, entre ellos los juegos de memoria, rompecabezas y las actividades como los colores y formas, con la aplicación Kahoo.

Además, el 100% de los encuestados aseguraron haber experimentado un cambio importante en la concentración de los niños tras el desarrollo de la gamificación, lo que refuerza su efectividad en el proceso de enseñanza – aprendizaje. A pesar de lo dicho, se identifica como principal complicación la adecuación de las actividades a diferentes niveles de aprendizaje en los alumnos.

Para evaluar la concentración se aplicó una ficha de observación a 10 estudiantes durante la implementación de actividades gamificadas. Los indicadores valorados fueron: atención sostenida, participación activa, manejo de distractores, tiempo de respuesta e interacción con el entorno. Se empleó una escala tipo Likert: 1 = Muy bajo, 2 = Bajo, 3 = Medio, 4 = Bueno, 5 = Excelente.

Los resultados evidenciaron un desempeño favorable. Seis estudiantes alcanzaron puntajes totales entre 20 y 25 puntos sobre 25, ubicándose en un nivel de concentración Bueno a Excelente, destacando en atención sostenida y participación activa durante las experiencias de aprendizaje lúdico. En contraste, tres estudiantes obtuvieron entre 17 y 19 puntos correspondiente al nivel Medio, quienes presentaron mayor frecuencia de distracciones y menor rapidez en el tiempo de

respuesta, un estudiante registró 15 puntos, nivel medio bajo, quien tuvo dificultad durante las experiencias de aprendizaje. Si bien la gamificación favoreció a los procesos de atención en un 90% de los estudiantes, se identificó que factores del entorno áulico y características individuales continúan incidiendo en la concentración de algunos niños.

En efecto, la gamificación se debe tener en cuenta como una herramienta innovadora e infalible para la concentración en educación inicial, siempre y cuando se planee bien y se ajuste a las necesidades de cada estudiante.

Discusión

Los resultados obtenidos confirman que la gamificación constituye una estrategia didáctica innovadora que favorece los procesos de atención y motivación en niños de educación inicial. La aplicación de actividades gamificadas promovió la participación activa y el interés por aprender, al articular el componente lúdico con la intencionalidad pedagógica propia de las experiencias de aprendizaje. En concordancia con Toapanta Arias (2024), la gamificación se consolida como un medio creativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues incrementa la motivación intrínseca y facilita la adquisición de conocimientos al presentar los contenidos mediante retos y recompensas significativas para el niño.

Los datos de la ficha de observación evidencian que la mayoría de los participantes alcanzaron niveles de concentración Bueno a Excelente, destacándose en los indicadores de atención sostenida y participación activa. Específicamente, la actividad "Búsqueda del Tesoro", cuyo objetivo fue fortalecer la atención focalizada mediante la resolución de pistas secuenciales, incrementó el tiempo de permanencia en la tarea y la implicación de los estudiantes para alcanzar el objetivo propuesto. Si bien se identificaron dificultades en el 40% de los casos para mantener la consigna ante estímulos distractores, esto no constituyó un impedimento para la culminación de la actividad, lo que sugiere que la gamificación actúa como andamiaje motivacional.

Estos hallazgos coinciden con Arenas Añazco (2025), quien afirma que las actividades gamificadas, cuando son planificadas con criterios pedagógicos, potencian la participación en la jornada diaria y fortalecen habilidades cognitivas como la memoria y la concentración. Por tanto, la gamificación se configura como una estrategia rica en oportunidades que, alineada a las

destrezas del ámbito de Comprensión y expresión del lenguaje y Convivencia del Currículo de Educación Inicial 2014, facilita la mediación docente y optimiza el desarrollo de la dimensión cognitiva y socioafectiva en la primera infancia.

Conclusiones

Al aplicar la estrategia de gamificación en la unidad educativa Beraca, se evidenció a través de la observación que los niños aumentaron su nivel de concentración y desarrollaron una participación más activa al integrar retos, metas y recompensas, volviéndose un mediador didáctico que moviliza la motivación intrínseca y prolonga el tiempo de prolongación de la tarea.

La gamificación se consolida como una estrategia didáctica innovadora y pertinente para la Educación Inicial, facilita la mediación docente y enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su aplicación sistemática contribuye no solo al desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria y la concentración, sino también al fortalecimiento de la autonomía, la resolución de problemas y la interacción entre pares. Por ello, se recomienda su incorporación en la planificación microcurricular, acompañada de procesos de evaluación formativa que permita ajustar las actividades a las características madurativas del grupo. En consecuencia la gamificación mas que una estrategia innovadora se erige como medio idóneo para concretar los fines de la Educación Inicial que son: formar niños autónomos, creativos y con bases sólidas en sus procesos atencionales para niveles educativos posteriores.

Referencias

- Angulo Avilès, P. (2025). Gamificaciòn como estrategia didàctica para mejorar el rendimiento acadèmica en el desarrollo sostenible en Ecuador. *Revista Científica Multidisciplinar*. Obtenido de <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/719/740>
- Arenas Añazco, A. (2025). *La gamificaciòn en el ciclo II de educacion inicial*. Monterrico Escuela Educacion Superior Pedagògica Pùblica . Obtenido de <https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9b70a81c-4672-4769-9084-0f70bb146dc7/content>
- Benítez Pèrez, M. (2023). Gamificaciòn como Recursos Digital Pedagògico en la Carrera Docente Inicial. *Ciencia Latina Revista, Científica Multidisciplinar*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9298/13830>
- Castillo Zuñiga, V. (2023). La Gamificaciòn para mejoramiento del proceso de enseñaanza aprendizaje en educacion bàsica. *Articulo de Investigaciòn*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5646/564677294003/>
- Giler Cedeño, M. J. (2024). Guìa lùdica para fortalecer la atenciòn y concentraciòn en niños de educacion inicial II. *Maestro y Sociedad*. Obtenido de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6474/7296>
- Gissela, C. B. (2024). Gamificaciòn y tecnologìa en la educaciòn infantil. *Revista INVECOM*. Obtenido de <https://zenodo.org/records/14549138>
- Guamanquispe Acosta, A. (2025). Evaluaciòn del impacto de la gamificaciòn en la motivaciòn de los estudiantes y docente. *Revista ASCE Magazine*. Obtenido de <https://magazineasce.com/index.php/1/article/view/47/46>
- Lavabajo Pua, L. (2022). *La atenciòn y Concentraciòn en niños de preescolar*. Obtenido de https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/45/MONO_LAVAJOS%20GRETTEY_2022-2.pdf?sequence=6
- Lavajos Pua, G. (2023). *La Atenciòn y Concentraciòn en Niños de Edad Preescolar*. Obtenido de https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/45/MONO_LAVAJOS%20GRETTEY_2022-2.pdf?sequence=6
- Marquez Nieto, N. (2021). Relaciones de la motivaciòn con la metacogniciòn y el desempeño en el rendimiento cognitivo en estudiantes de educaciòn primaria. *Revista.um.es*. Obtenido de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/383941/295351>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2014). Currículo Educación Inicial 2014. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

- Pacheco Vasquez, E. (2023). *Análisis de la gamificación como estrategias didácticas para el aprendizaje en inicial 2*. Quito. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26399/1/TTQ1327.pdf>
- Rodriguez Salazar, H. (2025). *Origami para desarrollar la concentración en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial*. Obtenido de <https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/4941/Helen%20Madileini%20Rodriguez%20Salazar%20-%20FECICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tigrero Beltrán, J. (2025). *Pensamiento lógico matemático para estimular la concentración en niño de 3 a 4 años*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/547cdcd5-0d74-46f1-be73-a4f51901437c/content>
- Toapanta Arias, L. (2024). Gamificación en el desarrollo de patrones simples en niños. *Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9709703>
- Topa Lema, K. (2023). El cuento infantil en el desarrollo de la concentración en niños del nivel inicial. *Revista Multidisciplinaria*. Obtenido de <https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/695/948>
- Triviño Galindo, L. (2025). *Fortaleciendo la concentración infantil*. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/68174/favidalc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Valenzuela Alfaro, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*. Obtenido de <https://revistas.udla.cl/index.php/rea/article/view/140/237>