



Artículo Profesional de Alto Nivel

“LUDIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS EN LA PRIMERA INFANCIA”

Jessica Audrey Alcívar Rosado

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la obtención del grado de Magíster en Educación con Mención en Innovaciones Pedagógicas

TUTOR:

Lic. Linda Gabriela Barreto Zambrano Mg.

19 de enero 2026

Ludificación en el desarrollo de destrezas en la primera infancia

Autor

Jessica Audrey Alcívar Rosado
jessica.alcivar@pg.ulead.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-9408-8591>

Tutor

Linda Gabriela Barreto Zambrano
lindag.barreto@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2252-0643>

Resumen.

La ludificación se consolida como una estrategia pedagógica innovadora que emplea elementos del juego para potenciar la motivación, la creatividad y el aprendizaje significativo en la primera infancia. Fundamentada en teorías del aprendizaje como la conductista, cognitivista, constructivista y conectivista, esta metodología favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales mediante mecánicas de juego (puntos, niveles, retroalimentación) y dinámicas que incentivan la colaboración y la progresión. Este estudio cuantitativo, basado en observación directa no participante, evaluó a 104 niños y niñas de 1 a 3 años en tres Centros de Desarrollo Infantil (CDI). Los resultados evidenciaron avances significativos en destrezas motrices finas y gruesas, con un alto porcentaje de ejecución independiente en actividades como manipulación de objetos (69.2%) y participación en circuitos motores (76%). No obstante, se identificaron áreas de menor desarrollo en habilidades lingüísticas y narrativas (solo 47.1% relata experiencias de forma independiente) y en la anticipación de resultados. Se observó una correlación directa entre la edad y el nivel de autonomía, con diferencias iniciales por sexo que se equilibran hacia los 3 años. La ludificación enfrenta desafíos como la dependencia tecnológica, el predominio de la motivación extrínseca y la irregular asistencia infantil, que afecta la continuidad pedagógica. Se concluye que la ludificación es una herramienta eficaz para el desarrollo integral en la primera infancia, siempre que se adapte a las características individuales y al contexto de cada niño.

Palabras Claves: Ludificación, desarrollo infantil, destrezas, primera infancia, estrategias pedagógicas.

ABSTRACT.

Gamification is established as an innovative pedagogical strategy that uses game elements to enhance motivation, creativity, and meaningful learning in early childhood. Based on learning theories such as behaviorism, cognitivism, constructivism, and connectivism, this methodology promotes the development of cognitive, motor, and socioemotional skills through game mechanics (points, levels, feedback) and dynamics that encourage collaboration and progression. This quantitative study, based on direct nonparticipant observation, evaluated 104 children aged 1 to 3 years in three Child Development Centers (CDI). The results showed significant progress in fine and gross motor skills, with a high percentage of independent execution in activities such as object manipulation (69.2%) and participation in motor circuits (76%). However, areas of lesser development were identified in linguistic and narrative skills (only 47.1% recounted experiences independently) and in anticipating outcomes. A direct correlation was observed between age and level of autonomy, with initial gender differences leveling off by age 3. Gamification faces challenges such as technological dependence, the predominance of extrinsic motivation, and inconsistent child attendance, which affects pedagogical continuity. It is concluded that gamification is an effective tool for comprehensive development in early childhood, provided it is adapted to the individual characteristics and context of each child.

Keywords: Gamification, child development, skills, early childhood, pedagogical strategies.

Introducción.

La ludificación ha emergido como una estrategia transformadora en el ámbito educativo, integrando elementos lúdicos en contextos formales para fomentar la motivación, la colaboración y el aprendizaje significativo (Tituaña Villagómez, 2022a). Esta metodología no solo moderniza la práctica docente, sino que responde a las demandas de una educación renovada y acorde con la era digital.

En el contexto escolar, la ludificación se manifiesta mediante la incorporación de juegos que promueven entornos activos y cooperativos, facilitando la individualización de los procesos de enseñanza, especialmente en la primera infancia. A nivel individual, impacta directamente en las emociones, la motivación y la conducta, fortaleciendo el desarrollo cognitivo, social y afectivo en los primeros años de vida (*Ludificación*, 2023).

La aplicación de la ludificación en educación infantil se sustenta en diversas teorías del aprendizaje. La teoría conductista utiliza recompensas para reforzar conductas deseadas; la cognitivista promueve habilidades como la memoria y la resolución de problemas; la constructivista enfatiza la construcción activa del conocimiento mediante la exploración; y la conectivista fomenta el aprendizaje colaborativo a través de redes e interacciones (*Ludificación del aprendizaje*, 2025)

A pesar de sus beneficios, la implementación de la ludificación enfrenta desafíos como la brecha digital, la posible predominancia de la motivación extrínseca sobre la intrínseca, y la percepción del juego como una actividad no esencial en el proceso educativo (Romero et al., 2024). Adicionalmente, en contextos como el ecuatoriano, se han identificado limitaciones relacionadas con el acceso tecnológico y la necesidad de adaptar los recursos al entorno sociocultural (Izurieta & León, 2025; Marcillo et al., 2023)

Así mismo (Tituaña Villagómez, 2022b) indicia que la ludificación siempre ha generado cambios en el ámbito educativo, potenciando y mejorándola, además de implementar una alternativa de enseñanza, donde maestros y estudiantes pueden aprender por medio de juegos, aumentando su relación social, la colaboración entre los equipos y sobre todo creando lazos fraternales, que son importantes para poder relacionarse con otras personas, y ayudando a crecer como persona en el ámbito social.

Este estudio busca determinar la influencia de la ludificación en el desarrollo de destrezas en la primera infancia, considerando la problemática de la inasistencia irregular a los centros infantiles. Sus objetivos específicos son: Identificar las estrategias de ludificación aplicadas por las educadoras, evaluar las destrezas manifestadas por los niños mediante observación directa, y valorar los aportes de las familias en este proceso.

LA LUDIFICACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA LUDIFICACIÓN INICIAL.

La ludificación es el empleo de dinámicas de juego para potenciar la motivación, la concentración y el esfuerzo de los niños y niñas. Este método de enseñanza alternativo utiliza herramientas innovadoras para fomentar el aprendizaje de los más pequeños. (Benito, 2022).

Características del Aprendizaje en la Primera Infancia

Las niñas y niños que se quedan atrás en estos primeros años no suelen alcanzar a sus compañeros, lo que perpetúa un ciclo de bajo rendimiento y altas tasas de abandono escolar que continúa desfavoreciendo a las poblaciones vulnerables (UNICEF, 2024).

Los estudios indican que las oportunidades de aprendizaje temprano y la educación inicial son esenciales para el desarrollo de niñas y niños y su capacidad de prosperar. Las oportunidades de aprendizaje temprano se refieren a cualquier ocasión que tenga el bebé, la niña o el niño pequeño de interactuar con una persona, un lugar o un objeto de su entorno. Cada interacción (positiva o negativa) o la ausencia de interacción contribuye al desarrollo del cerebro de la niña o el niño y sienta las bases para su aprendizaje posterior.

La importancia del aprendizaje en la primera infancia está arraigada en la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que busca garantizar que, para 2030, "todas las niñas y los niños tengan acceso a servicios de desarrollo y atención de la primera infancia y a una educación preescolar de calidad, de modo que estén preparados para la enseñanza primaria".

En 2019, menos de la mitad (46%) de las niñas y niños menores de la edad adecuada para el ingreso a la educación primaria en América Latina y el Caribe asistían a algún tipo de oferta educativa. Y había amplias diferencias según los ciclos. La cobertura del desarrollo de la primera infancia (de 0 a 2 años) era de apenas el 18,6%, mientras que la tasa bruta de educación preescolar (de 3 años al inicio de la primaria) era del 77,5%, lo que significa que una cuarta

parte de los niños de ese grupo de edad en ALC no están en escuelas preescolares (UNICEF, 2024).

Aplicación de la Ludificación en el Desarrollo de Destrezas

Aunque es común pensar que la ludificación se limita a implementar juegos en la enseñanza, existen muchas formas de enriquecer el aprendizaje. Combinar múltiples recursos enriquecerá la estrategia y la dotará de dinamismo (Bello, 2023). Estos son algunos de los que se pueden utilizar:

1. Juegos educativos: son instrumentos didácticos que se pueden usar tanto fuera como dentro del aula. Se emplean para reforzar conceptos y habilidades específicas. Algunos ejemplos pueden ser los juegos de mesa y los videojuegos.
2. Simulaciones: esta herramienta nos permite recrear situaciones reales de forma virtual para que los estudiantes puedan experimentar en un entorno controlado. Se pueden imitar escenarios empresariales, de gestión de recursos, etc.
3. Programas de recompensas: estos motivan al alumnado a participar en actividades y lograr objetivos específicos. Incluyen sistemas de puntos, medallas y trofeos, entre otros.
4. Elementos narrativos: gracias a ellos, se crea un contexto para el aprendizaje, haciéndolo más atractivo e interesante.

(Rodríguez, 2020) menciona que, de manera general en el ámbito de la ludificación se hace referencia con su uso a tres aspectos fundamentales que se integran entre sí:

1. Aspecto estético: En cierta medida se trata de emular patrones de diseño utilizados en las interfaces gráficas de usuario comunes en videojuegos, específicamente en cuestiones como el uso de los colores y la tipografía, la navegabilidad del sistema y la visualización de la información; siempre en aras de lograr un entorno desenfadado y fácil de usar sin necesidad de mucho entrenamiento.
2. Aspecto tecnológico: Ya sea como basamento para el proceso o como vía para la lograr la estética del mismo, en la actualidad la ludificación incluye la integración de TIC en casi la totalidad de los casos. Entre estas se pueden citar a sitios web, multimedia, aplicaciones móviles, redes sociales y sistemas de manejo del aprendizaje.

3. **Mecánicas de juego:** Son las reglas y procedimientos del juego, su objetivo, cómo los jugadores pueden tratar de alcanzarlo y qué sucede cuando tratan.

Limitaciones y Desafíos de la Ludificación en Educación Infantil

Según Romero et al., 2024, a pesar de sus beneficios, la ludificación en la educación infantil enfrenta ciertas limitaciones y desafíos:

- **Dependencia de la Tecnología:** La implementación de estrategias gamificadas puede verse limitada por el acceso desigual a dispositivos y conectividad, especialmente en contextos rurales o de bajos recursos.
- **Motivación Extrínseca vs. Intrínseca:** El uso excesivo de recompensas externas puede disminuir la motivación intrínseca de los niños, afectando su interés genuino por el aprendizaje y su capacidad de autorregulación.
- **Percepción del Juego en la Educación:** Algunos educadores y padres pueden subestimar el valor educativo del juego, considerándolo frívolo o improductivo, lo que puede obstaculizar la integración efectiva de la ludificación en el currículo.

La ludificación representa una herramienta valiosa en la educación infantil, al alinear las características naturales del aprendizaje en la primera infancia con estrategias pedagógicas innovadoras. No obstante, su implementación debe ser cuidadosamente planificada, considerando las limitaciones tecnológicas, las implicaciones en la motivación de los estudiantes y las percepciones culturales sobre el juego en el ámbito educativo.

TEORÍA QUE SUSTENTAN LA LUDIFICACIÓN.

Es de resaltar como se argumenta que la finalidad de todo juego es influir en la conducta psicológica y social del jugador: por tal razón se indica que a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (emblemas, puntos, distintivos, niveles, avatar, etc.) los jugadores incrementan su tiempo en el juego, así como su predisposición psicológica a seguir en él. En el ámbito educativo, la ludificación aplicada al contexto de enseñanza se concibe como un sistema práctico que ofrece resoluciones ágiles, permitiendo a los estudiantes desarrollar aprendizajes constantes mediados por experiencias gratificantes. Se considera una estrategia de gran alcance que promueve la educación y un cambio de comportamiento (Pineda y Orozco, 2021).

Teoría Conductista: Se sostiene sobre la premisa de que las respuestas conductuales son el resultado de estímulos externos y que estas respuestas pueden ser modificadas o condicionadas a través de procesos de aprendizaje. El conductismo utiliza el análisis funcional de la conducta (Vassallo, 2023).

Teoría Cognitivista: Establece un proceso de diferentes etapas para construir el conocimiento. Este mismo se aplica desde las edades más tempranas, donde se aprenden las funciones motoras, hasta las personas adultas, con conceptos más complejos, como la resolución de un problema matemático (Márquez, 2023).

Teoría Constructivista: En términos generales, constituye una herramienta constructivista desde que parte de un aprendizaje significativo al ubicarse en la realidad inmediata del ser humano, en esencia, plantea que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente. El constructivismo, sostiene que el conocimiento se construye activamente a partir de la experiencia y la interacción con el entorno. Esta teoría sostiene como idea principal que la realidad no se descubre, sino que esta se construye (Ortiz, 2015).

Teoría Conectivista: El Conectivismo define el aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. El Conectivismo se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento (Barón, 2020).

ELEMENTOS BÁSICOS DE LA LUDIFICACIÓN.

Según las investigaciones los elementos de la ludificación son la dinámicas, mecánicas y componentes, todas ayudan al usuario a entretenerse en la ejecución de cualquier actividad. Para profundizar los elementos de la ludificación se puede decir que las dinámicas se ubican en el primer lugar porque son aquellas que incentivan inquietudes en el usuario. Las mecánicas permiten que las personas se involucren en la actividad, es decir son aquellas que construyen diversas experiencias para mejorar los saberes y los componentes son las estrategias determinadas de las dinámicas y mecánicas del juego (Zambrano-Álava *et al.*, 2020).

Dinámicas del juego según Zambrano-Álava *et al.*, 2020:

- Competición: refiere a la importancia de confrontar a los usuarios con retos interesantes mediante una combinación entre objetivos y reglas bien definidas que mantenga en ellos el interés por el juego.
- Recompensa: motivación a la persona al recibir incentivo o un beneficio tras su esfuerzo.
- Altruismo: fomenta la cooperación, ayuda entre los participantes o usuarios.
- Autoexpresión: permite mostrar la identidad de cada uno.
- Logro: impulsa la superación personal de alcanzar metas.
- Estatus: otorga reconocimiento a un nivel alto.

Mecánicas del juego según Zambrano-Álava *et al.*, 2020:

- Clasificación: organización según el desempeño.
- Puntos: cuantificación del progreso.
- Bienes virtuales: objetos simbólicos que ayudan a una mejor experiencia.
- Misiones: objetivos específicos para avanzar en el juego.
- Premios: ayudan a completar las metas.
- Desafíos: pruebas que estimulan el aprendizaje y la motivación.
- Niveles: superación de etapas.

Componentes según Zambrano-Álava *et al.*, 2020:

- Avatares: simbolizan a la persona dentro de la experiencia lúdica.
- Insignias: reconocimiento de logros alcanzados. De una manera más visible a los usuarios.
- Puntos: medida de éxito acumulado.
- Colecciones: elementos valiosos del juego.
- Ranking: muestra la posición o los niveles de los usuarios frente a otros.
- Niveles: evolución y crecimiento dentro del juego.
- Equipos: colaboración en conjunto.

EL IMPACTO DE LA LUDIFICACIÓN EN PRÁCTICAS AMBIENTALES Y EL DESARROLLO INTEGRAL.

Según (Polo et al., 2024) en un estudio de revisión sistemática destaca cómo la ludificación ha sido eficaz para fomentar la conciencia ambiental, la motivación, el aprendizaje autorregulado, la creatividad y el pensamiento crítico en estudiantes de diversos niveles educativos.

En un caso práctico (Permata et al., 2023) propusimos desarrollar una tecnología basada en juego de simulación sobre cuidado de plantas para niños en edad temprana. Los resultados de las pruebas (alpha: 83.33; beta: 77.93) indicaron buena aceptación entre los participantes

En síntesis, la ludificación aplicada a prácticas ambientales no solo mejora el aprendizaje y la conciencia ecológica, sino que también fortalece competencias transversales, promoviendo ciudadanos responsables y comprometidos con la sostenibilidad.

FUNDAMENTOS DE LAS ETAPAS DE DESARROLLO EN LA PRIMER INFANCIA

La primera infancia, comprendida desde los 45 días de nacido hasta los tres años de edad, representa una etapa clave para el desarrollo integral de los niños y niñas. En este periodo se sientan las bases para la adquisición de destrezas cognitivas, sociales, físicas y emocionales, fundamentales para su crecimiento y aprendizaje futuro.

Áreas de Desarrollo en la Primera Infancia

Las áreas de desarrollo infantil se entienden como dimensiones interrelacionadas que abarcan aspectos físicos, psicológicos y sociales. En la atención integral en Centros de Desarrollo Infantil (CDI), estas áreas se abordan desde un enfoque holístico e incluyen: desarrollo físico (motricidad gruesa y fina), cognitivo (memoria, atención y resolución de problemas), del lenguaje (comprensión y expresión verbal y no verbal), y socioemocional (vínculo afectivo, autorregulación, socialización) (MIES, 2024, p. 61).

Definición y Tipos de Destrezas en la Primera Infancia

Las destrezas se definen como habilidades que los niños y niñas desarrollan para interactuar con su entorno, resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones. Se clasifican en varios tipos:

- **Destrezas motrices gruesas:** como gatear, caminar, correr o trepar.

- **Destrezas motrices finas:** como manipular objetos pequeños, usar utensilios o dibujar.
- **Destrezas cognitivas:** asociadas al pensamiento lógico, la memoria y la observación.
- **Destrezas comunicativas y del lenguaje:** comprender y expresar ideas, emociones o necesidades.
- **Destrezas socioemocionales:** que permiten la interacción positiva con los demás, la empatía y la autorregulación (MIES, 2024, pp. 61–62).

Importancia del Desarrollo de Destrezas

El desarrollo de estas destrezas es esencial, ya que permite a los niños alcanzar mayores niveles de autonomía, fortalecer su autoestima y prepararse para etapas educativas posteriores. La adquisición oportuna de habilidades constituye un indicador del adecuado desarrollo infantil y previene posibles rezagos o dificultades en el aprendizaje escolar y social (MIES, 2023, p. 32). Además, las destrezas adquiridas durante la primera infancia no solo impactan el presente del niño o niña, sino que tienen efectos a largo plazo en su calidad de vida, bienestar emocional y posibilidades de inserción social.

Factores que Influyen en el Desarrollo de Destrezas

Existen múltiples factores que influyen en el desarrollo de destrezas en la primera infancia. Entre los más relevantes se encuentran:

- **El entorno familiar:** la presencia de vínculos afectivos seguros y estables.
- **La estimulación temprana:** mediante juegos, canciones, lectura y acompañamiento activo.
- **La salud y nutrición adecuadas:** fundamentales para el desarrollo cerebral y físico.
- **La participación de los cuidadores y educadores:** quienes deben planificar experiencias significativas y adecuadas a la edad.
- **Factores sociales y culturales:** como la pobreza, el acceso a servicios básicos y la inclusión intercultural (MIES, 2024, pp. 61–63).

Ludificación Latinoamérica.

En el contexto latinoamericano, según las publicaciones recientes de (Buendía Cueva et al., 2025) , (Marcillo et al., 2023) y (Armijos et al., 2024) señalan que la ludificación en Latinoamérica ha crecido de manera constante, concentrándose en su aplicación educativa en niveles preescolar, básico y superior, así como en la incorporación de tecnologías digitales. Los estudios destacan mejoras en motivación, participación y aprendizajes específicos, aunque la

magnitud del impacto depende del diseño pedagógico y de los instrumentos de evaluación empleados.

La evidencia empírica muestra beneficios consistentes en tres áreas: incremento de la motivación y participación estudiantil, mejoras puntuales en el aprendizaje cuando la estrategia se vincula adecuadamente a objetivos instruccionales, y fortalecimiento de habilidades socioemocionales a través de dinámicas simbólicas y cooperativas. No obstante, los resultados varían según el contexto y el enfoque metodológico.

Asimismo, se identifican desafíos persistentes como la brecha digital sobre todo en entornos rurales, la escasa capacitación docente en el diseño lúdico-pedagógico, la ausencia de estudios longitudinales con grupos de control y el riesgo de enfocar la intervención únicamente en recompensas extrínsecas, en lugar de favorecer experiencias lúdicas significativas.

Ludificación en el contexto ecuatoriano.

En Ecuador, la producción académica sobre ludificación ha crecido en los últimos años, especialmente en forma de trabajos de grado, artículos en revistas locales y propuestas de intervención orientadas a educación inicial, básica y contextos rurales. La mayoría de investigaciones son de carácter aplicado como propuestas didácticas y estudios de caso y destacan la necesidad de profesionalizar el diseño lúdico en las aulas como señalan investigaciones recientes de. (Zambrano & Angélica, s. f.) (Marcillo et al., 2023).

Los estudios de (Izurieta & León, 2025) y (Marcillo et al., 2023) también han abordado la ludificación digital, explorando el uso de aplicaciones y plataformas interactivas en preescolar y básica. Estos trabajos evidencian mejoras en la atención y la participación, aunque advierten limitaciones relacionadas con el acceso tecnológico y la importancia de adaptar los recursos digitales al contexto sociocultural de los estudiantes.

A pesar del crecimiento significativo de la ludificación, el presente estudio tiene como objetivo contribuir con las docentes de la primera infancia y de educación básica, proporcionando técnicas para aplicar la ludificación en sus aulas, considerando el desarrollo y las destrezas individuales de cada niño o niña. De esta manera, se busca fomentar la sensibilización, las actitudes, el desarrollo socioemocional y la autorregulación en niños y niñas de 24 a 36 meses, mediante intervenciones lúdicas planificadas, como juegos dirigidos, actividades simbólicas y

retos adaptados, las cuales favorecen la autorregulación emocional, la interacción social y las conductas prosociales.

Asimismo, la aplicación de la ludificación contribuye al fortalecimiento de la autoestima y la participación en niños y niñas de 4 a 5 años que asisten a centros de educación inicial. Estudios de caso muestran que la implementación de secuencias lúdicas con retroalimentación positiva y tareas escalonadas potencia la autoestima y la disposición a participar en actividades grupales. Los resultados son alentadores, aunque provienen de investigaciones locales y no experimentales, de acuerdo con hallazgos recientes de. (Tituaña Villagómez, 2022a) (Zambrano & Angélica, s. f.).

El progreso de destrezas en la primera infancia forma un pilar esencial para la adquisición de conocimientos y el rendimiento académico a largo plazo. Durante esta etapa, la plasticidad neuronal y la maduración de las funciones cognitivas, motoras y socioemocionales son precisas para el desarrollo integral del niño y la niña. Sin embargo, las metodologías habituales de enseñanza, diferenciadas por enfoques estructurados y dirigidos, a menudo carecen de estrategias que fomenten la motivación intrínseca y la participación activa del niño o niña en su oportuno aprendizaje.

La ludificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas del juego en contextos educativos, se presenta como una estrategia innovadora capaz de potenciar la adquisición de conocimientos y habilidades mediante experiencias significativas y estimulantes. No obstante, pese a su creciente aplicación en niveles educativos superiores, su impacto en la primera infancia no ha sido suficientemente explorado.

Un reto adicional en los centros de desarrollo infantil es la inasistencia de algunos niños y niñas debido a que ciertos padres y madres hacen caso omiso a la asistencia regular, lo que limita la continuidad de las experiencias de aprendizaje y afecta la eficacia de las estrategias implementadas. Esta situación plantea la necesidad de analizar cómo la ludificación puede contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas, considerando tanto su implementación pedagógica como la participación familiar.

La actual indagación es oportuna debido a la calidad del desarrollo integral en la primera infancia, etapa en la que se instituyen las bases cognitivas, motoras y socioemocionales que

mantendrán el aprendizaje por hacer. Realizar estrategias lúdicas consiente crear ambientes de aprendizaje significativos, estimulantes y motivadores, fomentando no solo habilidades académicas tempranas, sino también competencias socioemocionales, autorregulación y actitudes positivas hacia el aprendizaje.

Además, esta investigación resulta relevante frente a la problemática observada de inasistencia de algunos niños y niñas a los centros de desarrollo infantil por decisiones de los padres o madres, situación que limita el aprovechamiento de las estrategias educativas implementadas. Analizar la influencia de la ludificación en este contexto permitirá identificar mecanismos para promover la participación activa de los niños y niñas, sensibilizar a las familias sobre la importancia de la asistencia regular y brindar herramientas prácticas a los docentes para aplicar actividades lúdicas adaptadas al desarrollo y las necesidades de cada infante.

En suma, este estudio aporta al conocimiento pedagógico y al fortalecimiento de la educación inicial, proporcionando evidencia científica que puede ser utilizada para mejorar prácticas educativas, diseñar programas de capacitación docente y fomentar la participación familiar en el proceso educativo de la primera infancia.

El tema de ludificación en el desarrollo de destrezas en la primera infancia tiene el objetivo de determinar la ludificación para el desarrollo de destrezas en la primera infancia, articulando tres ejes necesarios en primer lugar, identificar las estrategias de ludificación aplicadas por las educadoras lo que aprobará examinar como se efectúan los recursos pedagógicos lúdicos en el aula. así mismo se intenta exteriorizar las destrezas que manifiestan los niños y niñas a través de la observación directa esto con el fin de formar la relación entre dichas prácticas lúdicas y el desarrollo infantil. A la vez se plantea valorar los aportes de los padres de familia en este proceso, tomando en cuenta que la intervención de entorno familiar resulta clave para desarrollar las habilidades de los representados.

En este argumento, nace la interrogante central de esta averiguación: ¿Cómo influye la ludificación en el desarrollo y destrezas en la primera infancia considerando la asistencia irregular de algunos niños y niñas a los centros de desarrollo infantil?

Materiales y Métodos.

Enfoque y diseño: La presente indagación adopto un enfoque cuantitativo con el fin de conseguir de forma completa los descubrimientos asimilados. Donde se efectuó un diseño explícito, encaminado a medir y examinar el efecto de las estrategias de ludificación en el desarrollo de destrezas de los niños y niñas en la primera infancia en tres Centros de Desarrollo Infantil (CDI).

Población y muestra: La población estuvo conformada por niños y niñas entre 1 y 3 años en adelante de la primera infancia que asisten a los Centros de Desarrollo Infantil, considerando aproximadamente 104 niños y niñas, a fin de obtener información específica para el análisis a través de la observación directa no participante para así reconocer comportamientos y evidencias de desarrollo de destrezas en actividades lúdicas.

Técnica e instrumento de recolección de datos: Los instrumentos que se consideró guía de observación elaborada con indicadores de destrezas socioemocionales, cognitivas y motrices, validados por expertos en pedagogía.

Análisis de datos: Realizando el análisis de datos cuantitativos se procesaron mediante estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central) y análisis relativo para determinar cambios en el desarrollo de destrezas antes y después de la ejecución de estrategias lúdicas.

Resultados.

Los resultados, derivados de la observación de 104 niños y niñas. Se presentan en la tabla 1. De forma general, se evidencia un predominio de la ejecución independiente en la mayoría de las destrezas observadas, lo que refleja un avance significativo en las áreas motriz, cognitiva y socioemocional.

Análisis y Discusión de los resultados.

Tabla No. 1 ficha de observación del desarrollo de destrezas en la primera infancia

Indicador	No lo realiza	Lo realiza con ayuda	Lo realiza de forma independiente	Total
Manipula objetos pequeños (ensartar, apilar, clasificar).	6.7% (7)	24.0% (25)	69.2% (72)	104

Realiza movimientos corporales al ritmo de juegos musicales o dinámicas lúdicas.	6.7% (7)	10.6% (11)	82.7% (86)	104
Participa en circuitos motores (saltar, correr gatear, trepar) durante actividades del juego.	6.7% (7)	17.3% (18)	76.0% (79)	104
Utiliza materiales de juego (pelotas, aros, cuerdas) con coordinación y control.	5.8% (6)	26.0% (27)	68.3% (71)	104
Agrupar objetos según color, forma o tamaño durante actividades lúdicas.	5.8% (6)	36.5% (38)	57.7% (60)	104
Resuelva rompecabezas sencillos o juegos de encaje.	6.7% (7)	25.0% (26)	68.3% (71)	104
Reconoce y sigue secuencias en juegos (ej, ordenar tarjetas, repetir patrones).	8.7% (9)	37.5% (39)	53.8% (56)	104
Anticipa resultados en juegos de causa-efecto).	9.6% (10)	36.5% (38)	53.8% (56)	104
Comparte materiales y juguetes durante el juego con sus compañeros.	6.7% (7)	13.5% (14)	79.8% (83)	104
Respetar turnos en dinámicas de juego grupal	7.7% (8)	20.2% (21)	72.1% (75)	104
Expresa emociones (alegría, tristeza, enojo) de forma adecuada en contextos lúdicos.	6.7% (7)	21.2% (22)	72.1% (75)	104
Coopera en la resolución de retos o dinámicas de equipo.	9.6% (10)	32.7% (34)	56.7% (59)	104
Participa en canciones, narraciones o responde preguntas simples.	4.8% (5)	44.2% (46)	51.0% (53)	104
Nombra personajes, objetos o acciones presentes en un juego.	7.7% (8)	38.5% (40)	53.8% (56)	104
Sigue instrucciones sencillas durante una dinámica lúdica (ej. Pasa la pelota al amigo).	7.7% (8)	14.4% (15)	77.9% (81)	104

Relata brevemente lo que ocurre en el juego o lo que hizo después de una actividad.	11.5% (12)	40.4% (42)	47.1% (49)	104
---	---------------	---------------	---------------	-----

FUENTE: NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS DE LOS CDI LUCERITO, MIS PEQUEÑOS TRAVIESOS Y MADRE CARIDAD.

Se identificó una relación directa entre la edad y el nivel de autonomía. Los niños mayores de 2 años y 6 meses muestran una ejecución significativamente más independiente que los menores de 2 años.

Se observaron ligeras diferencias iniciales, con los niños (masculino) mostrando mayor independencia en actividades motoras y las niñas (femenino) en tareas de lenguaje y sociales. Estas diferencias tienden a equilibrarse a partir de los 3 años.

Las destrezas motoras presentan los porcentajes más altos de ejecución independiente. Por el contrario, las habilidades cognitivas complejas (reconocer secuencias, anticipar resultados) y lingüísticas (narrativa) constituyen las áreas que requieren mayor refuerzo.

Además, al comparar los tres Centros de Desarrollo Infantil (CDI) Lucerito, Mis Pequeños Traviesos y Madre Caridad no se observaron diferencias significativas en los niveles de desempeño de los niños y niñas; esto indica que los tres centros mantienen una homogeneidad en los resultados obtenidos, debido a que trabajan con la misma metodología pedagógica y aplican estrategias similares de ludificación, lo que garantiza una coherencia en la implementación del enfoque lúdico y en el desarrollo de las actividades observadas.

Discusión.

Los resultados demuestran que la ludificación es una estrategia eficaz para promover el desarrollo integral en la primera infancia, coincidiendo con lo reportado por Tituaña Villagómez (2022a) y Marcillo et al. (2023), quienes destacan su impacto positivo en la motivación y la colaboración.

El alto nivel de ejecución independiente en destrezas motoras y socioemocionales (como compartir y respetar turnos) respalda los fundamentos constructivistas y conectivistas de la ludificación, que enfatizan la interacción y la experiencia significativa. Sin embargo, las

dificultades en lenguaje y narración subrayan la necesidad de diseñar actividades lúdicas que estimulen específicamente estas áreas, tal como sugieren Izurieta & León (2025) en sus estudios sobre recursos digitales adaptados.

La correlación entre edad y autonomía era esperable, dado el proceso natural de maduración infantil. No obstante, este estudio revela que la ludificación puede acelerar y estructurar este desarrollo cuando las actividades son planificadas y secuenciadas. Las diferencias iniciales por sexo, que se diluyen hacia los 3 años, reflejan más bien variaciones en los ritmos de desarrollo y en la socialización temprana, mas que una capacidad diferencial.

Una limitación crítica, poco explorada en la literatura, fue la asistencia irregular de algunos niños, la cual fragmenta la continuidad de las experiencias lúdicas y limita la efectividad de la estrategia. Esto resalta la imperiosa necesidad de involucrar a las familias para garantizar la constancia en la participación.

Este trabajo contribuye con evidencia empírica desde el contexto ecuatoriano, integrando la perspectiva de las educadoras y la observación directa. Su principal limitación fue la ausencia de un grupo de control para comparar los resultados con un método de enseñanza tradicional.

Conclusiones.

La ludificación influye positivamente en el desarrollo de destrezas motrices, cognitivas y socioemocionales en la primera infancia, fomentando un algo grado de autonomía en la ejecución de tareas cuando las actividades son adecuadas a la edad y al desarrollo individual.

Existe una relación directamente proporcional entre la edad de los niños y su nivel de independencia en la ejecución de actividades lúdicas. Las diferencias por sexo son leves y transitorias, equiparándose alrededor de los 3 años.

Las áreas de lenguaje complejo (narración, anticipación) presentan un desarrollo más lento en comparación con las destrezas motoras, lo que indica la necesidad de priorizar y adaptar las estrategias lúdicas para fortalecer estos aspectos.

Recomendación.

Se recomienda a los centros de desarrollo infantil capacitar a los docentes y educadoras en diseño pedagógico lúdico y desarrollar programas que integren ludificación digital y presencial, asegurando un enfoque holístico que favorezca el desarrollo de destrezas y competencias socioemocionales.

Referencias bibliográficas:

- Marcillo, F. (2023). *Ludificación digital en el aprendizaje en edad preescolar*. Revista Ingeniería UTE.
- Buendía Cueva, G. I. (2025). *Gamificación y tecnología en la educación infantil* [revisión]. Revista (artículo de 2025).
- Barón, N. (2020). Conectivismo. Cátedra i+TI.
https://portal.ucol.mx/content/micrositios/260/file/conectivismo_presentacion.pdf
- Bello, C. (2023). ¿Qué es la ludificación en la educación? Universidad Europea.
<https://universidadeuropea.com/blog/ludificacion/>
- Araujo Holguín, D. M., Cedeño Ponce, N. J., Zambrano Alcívar, J. I., & Bermúdez Barcia, J. A. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niñas y niños de 24 a 36 meses*. Religación.
- Arteaga Zambrano, R. A. (2023). *Estrategia de gamificación para fortalecer el desarrollo y...* [propuesta / trabajo de investigación]. Universidad Politécnica Salesiana (repositorio).
- Guayasamín Herrera, V. L., Chila Martínez, A. P., Quiroz Noboa, D. E., & Narea Mora, D. S. (2025). *La Ludificación como Herramienta para el Desarrollo del Aprendizaje Social de los Niños de Educación Inicial*. Ciencia y Reflexión.
- Arteaga Zambrano, R. A. (2023). *Estrategia de gamificación para fortalecer el desarrollo y...* [propuesta / trabajo de investigación]. Universidad Politécnica Salesiana (repositorio).
<https://universidadeuropea.com/blog/ludificacion/#:~:text=La%20ludificaci%C3%B3n%20es%20la%20incorporaci%C3%B3n,el%20compromiso%20de%20los%20estudiantes.>

Tituaña Villagómez, J. A. (2022). *La Ludificación como herramienta didáctica en el desarrollo del aprendizaje social de los niños* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. 2022).

Wikipedia contributors. (2025, abril 25). Ludificación del aprendizaje. Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Ludificaci%C3%B3n_del_aprendizaje

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Shariff Girón Polo, M. J. C., Fruto Silva, E., Sánchez Montero, E., Canquiz-Rincón, L., García Leyva, D., Castillo Martelo, J., Avendaño Villa, I., & Díaz Jiménez, A. (2024). *Didactic mediation of gamification to promote environmental awareness: A systematic review*. Journal of International Crisis and Risk Communication Research, 7(S12), 459–471. <https://doi.org/10.63278/jicrcr.vi.1024>.

Lailita Permata, Dwi Putra, S., & Subyantoro, E. (2023). *Gamification to Enhance Environmental Awareness in Early Childhood: A Case Study on Plant Care Simulation Game*. ROUTERS: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, 1(2). <https://doi.org/10.25181/rt.v1i2.3119>

Teoría Cognitivista. <https://view.genially.com/64b1aa4f0c24d4001bfe7350/presentation-teoria-cognitivista>.

Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2023). *Norma técnica para el funcionamiento de los Centros de Desarrollo Infantil (CDI)*. <https://www.inclusion.gob.ec/>

Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2023). *Norma técnica del servicio de Centros de Desarrollo Infantil - CDI*. <https://www.inclusion.gob.ec/>

Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2024). *Guía metodológica para la prestación de los servicios de Centros de Desarrollo Infantil - CDI*. <https://www.inclusion.gob.ec/>

López, M., & Ramírez, J. (2021). *La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas*. Revista Multidisciplinar G-NER@NDO, 3(1), 50-60. Recuperado.

Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación (19), 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

Pineda, E y Orozco, P. (2021). LA RELACIÓN ENTRE LUDIFICACIÓN Y PRIMERA INFANCIA DESDE LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE. UN ESTADO DEL ARTE. Portal de Revistas UV, 4(2), 37-61. <https://share.google/kFYJ6ZmnOgxglpPLC>

Rodríguez, J. (2020). Condiciones para la aplicación de la ludificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje con carácter formativo. Referencia Pedagógica, 8(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-30422020000100046

Fundación per a la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). (2022, mayo 11). Beneficios de la ludificación en la educación infantil. FP Online. <https://fp.uoc.fje.edu/blog/beneficios-de-la-ludificacion-en-la-educacion-infantil/>

UNICEF. (2024). Aprendizaje de la primera infancia (preescolar). <https://www.unicef.org/lac/aprendizaje-de-la-primera-infancia-preescolar>

Vassallo, C. (2023). Definición de conductismo. BUENCOCO S.L.U. <https://www.unobravo.com/es/blog/conductismo>

Zambrano-Álava, A., Luque-Alcívar, K., Lucas-Zambrano, M y Lucas-Zambrano, A. (2020).

La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. Dominio de las Ciencias, 6(3), 349-369. <https://share.google/ndpbpqvOfEFUDQevb>