



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v12i1.4716>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

Gamification as a strategy in the learning process of 4-year-old children

A gamificação como estratégia no processo de aprendizagem das crianças de 4 anos

Jenny Mabel Guartan Moreno ^I
jmguartanm@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-3980-9443>

Magdalena del Pilar Pazmiño Huerta ^{II}
mdpazminoh@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-7447-4852>

Giselle Aurelia Rodríguez Caballero ^{III}
garodriguezc@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5368-6371>

Correspondencia: jmguartanm@ube.edu.ec

***Recibido:** 23 de enero de 2026 ***Aceptado:** 15 de febrero de 2026 *** Publicado:** 07 de marzo de 2026

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de niños de 4 años de edad de la Escuela de Educación Básica María Teresa Dávila de Rosanía, ubicada en Quito, Ecuador. Para ello, se empleó un enfoque metodológico cualitativo, mediante la aplicación de una ficha de observación directa a los niños (pre y pos-test); y, una entrevista a los docentes (pre- y pos-test), con el fin de analizar el rendimiento académico, así como la motivación, la atención, la participación y la interacción social de los 24 estudiantes y 2 docentes participantes.

Los resultados evidenciaron un incremento significativo en la atención, la disposición para participar en las actividades y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Asimismo, se observó un cambio positivo en la percepción y disposición de los docentes hacia la gamificación, fortalecidas por la formación y acompañamiento recibidos durante el proceso investigativo. A partir de ello se propuso actividades gamificadas fundamentadas en el enfoque constructivista, en las neurociencias aplicadas, denominadas “Aprendo jugando con retos y aventuras”, las cuales fueron validadas como una alternativa innovadora y pertinente al integrar narrativas y desafíos que favorecen la motivación, exploración y aprendizaje activo.

Se concluye que la gamificación, cuando es planificada y aplicada de manera adecuada, no solo mejora los procesos de aprendizaje en los niños de 4 años, sino que también impulsa una transformación positiva en las prácticas docentes, promoviendo ambientes educativos dinámicos, inclusivos y centrados en el desarrollo integral del niño.

Palabras Claves: Gamificación; aprendizaje; motivación; juego.

Abstract

This research aimed to analyze gamification as a learning strategy for 4-year-old children at the María Teresa Dávila de Rosanía Basic Education School in Quito, Ecuador. A qualitative methodological approach was employed, using a direct observation form with the children (pre- and post-tests) and interviews with the teachers (pre- and post-tests). The goal was to analyze the academic performance, motivation, attention, participation, and social interaction of the 24 participating students and 2 teachers.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

The results showed a significant increase in attention, willingness to participate in activities, and collaborative work among the students. Furthermore, a positive change was observed in the teachers' perception and attitude toward gamification, strengthened by the training and support they received during the research process. Based on this, gamified activities grounded in the constructivist approach and applied neuroscience were proposed, called “Learning Through Play with Challenges and Adventures.” These activities were validated as an innovative and relevant alternative, integrating narratives and challenges that foster motivation, exploration, and active learning.

It is concluded that gamification, when planned and implemented appropriately, not only improves learning processes in 4-year-old children but also drives a positive transformation in teaching practices, promoting dynamic, inclusive educational environments focused on the child's holistic development.

Keywords: Gamification; learning; motivation; play.

Resumo

Esta investigação teve como objetivo analisar a gamificação como estratégia de aprendizagem para crianças de 4 anos da Escola de Educação Básica María Teresa Dávila de Rosanía, em Quito, Equador. Utilizou-se uma abordagem metodológica qualitativa, empregando-se um formulário de observação direta com as crianças (pré e pós-testes) e entrevistas com os professores (pré e pós-testes). O objetivo foi analisar o desempenho escolar, a motivação, a atenção, a participação e a interação social dos 24 alunos participantes e dos 2 professores.

Os resultados mostraram um aumento significativo da atenção, da disponibilidade para participar nas atividades e do trabalho colaborativo entre os alunos. Além disso, observou-se uma mudança positiva na percepção e na atitude dos professores em relação à gamificação, fortalecida pela formação e apoio recebidos durante o processo de investigação. Com base nisto, foram propostas atividades gamificadas fundamentadas na abordagem construtivista e na neurociência aplicada, denominadas “Aprender Brincando com Desafios e Aventuras”. Estas atividades foram validadas como uma alternativa inovadora e relevante, integrando narrativas e desafios que fomentam a motivação, a exploração e a aprendizagem ativa.

Conclui-se que a gamificação, quando planejada e implementada adequadamente, não só melhora os processos de aprendizagem nas crianças de 4 anos, como também impulsiona uma transformação

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

positiva nas práticas de ensino, promovendo ambientes educativos dinâmicos e inclusivos, focados no desenvolvimento integral da criança.

Palavras-chave: Gamificação; aprendizagem; motivação; brincadeira.

Introducción

En el Ecuador el nivel de educación inicial constituye la base fundamental sobre la cual se construyen los procesos posteriores de aprendizaje, así como el desarrollo emocional, cognitivo y social del ser humano. En esta etapa, los niños viven sus primeras experiencias de aprendizaje estructuradas en relación con el conocimiento; por ello, resulta imprescindible que las metodologías implementadas respondan a sus características, ritmos, necesidades y formas naturales de aprender.

En este contexto, los enfoques pedagógicos contemporáneos destacan la importancia del juego como recurso didáctico esencial, ya que no solo promueven la motivación y el disfrute, sino que también posibilita aprendizajes activos, significativos e integrales. Bajo esta perspectiva, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que integra elementos lúdicos en el contexto escolar, favoreciendo procesos de enseñanza y aprendizaje más dinámicos, motivadores y coherentes con las demandas educativas actuales.

Asimismo, en los últimos años, los avances en las investigaciones sobre neurociencias aplicadas han permitido comprender con mayor profundidad cómo los factores emocionales, la motivación y las experiencias lúdicas influyen directamente en el desarrollo cerebral y en la capacidad de aprendizaje de los niños. De acuerdo con estos aportes, el cerebro infantil responde de manera más efectiva a estímulos atractivos, desafiantes y significativos, lo que posiciona la gamificación como una herramienta con un alto potencial transformador dentro del aula de educación inicial.

A través de la incorporación de sistemas de recompensas, narrativas, desafíos, insignias y otros componentes del juego, los estudiantes se involucran activamente en un proceso de aprendizaje incrementando su interés, disminuyendo la desmotivación y fortaleciendo tanto sus habilidades cognitivas como sociales.

No obstante, a pesar de su pertinencia y beneficios demostrados, en diversos contextos educativos la gamificación continúa siendo poco aplicada, especialmente en los niveles de educación inicial. Este es el caso de la Escuela de Educación Básica María Teresa Dávila de Rosanía, ubicada en la ciudad de Quito, donde se ha evidenciado que, en el Nivel Inicial 2; y, particularmente en el grupo de niños de 4 años, la implementación de la gamificación como estrategia dentro del proceso de aprendizaje

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

no siempre se sustenta en una planificación pedagógica adecuada, ni responde a las necesidades e intereses del grupo infantil. Esta situación se debe, en gran medida que la docente no incorpora, de manera sistemática estrategias de gamificación en su práctica pedagógica; como consecuencia, los niños presentan una notable falta de motivación hacia las actividades escolares.

A esta situación se suma un bajo nivel de interés en los temas abordados, una participación mínima en las dinámicas de clase y altos niveles de distracción durante la jornada escolar. La ausencia de metodologías lúdicas y motivadoras ha provocado que los niños manifiesten desinterés, confusión e incluso frustración, al no encontrar sentido a las actividades propuestas o al sentirse incapaces de alcanzar los retos planteados.

En consecuencia, esta problemática incide directamente en el rendimiento académico, ya que limita la capacidad de concentración, la retención de contenidos y el desarrollo de habilidades sociales. Ante esta realidad, la presente investigación titulada “La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad”, plantea la necesidad de comprender y transformar una situación educativa concreta. Por ello, se adoptó un enfoque cualitativo y se emplearon los tipos de investigación empírica, bibliográfica y aplicada.

Este enfoque resulta pertinente dado que el problema de estudio implica tanto la observación directa del comportamiento de los estudiantes como el respaldo de fundamentos teóricos que expliquen la efectividad de la gamificación en el aprendizaje infantil. Además, la investigación no solo busca describir la situación existente, sino también proponer estrategias de mejora contextualizadas en el entorno educativo analizado.

En este sentido, el enfoque cualitativo permite recoger las percepciones y comportamientos observados en los niños, mientras que las entrevistas aportan información relevante para analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje. Así mismo, la investigación es empírica ya que se basa en la recolección y análisis de datos observables en el aula, bibliográfica porque se apoya en teorías y antecedentes relevantes; y, aplicada debido a que plantea soluciones prácticas fundamentadas en técnicas de gamificación.

Para la recolección de datos, se utilizará una ficha de observación directa aplicada a los niños en el aula. A través de este instrumento se registrarán comportamientos, interacciones y reacciones frente a las estrategias implementadas, considerando aspectos como el nivel de participación, la motivación y el compromiso. La observación directa permitirá obtener una comprensión profunda del impacto

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

inmediato de la gamificación en el entorno educativo, la cual será complementada con la información cualitativa obtenida mediante entrevistas.

Finalmente, el presente estudio se estructura de la siguiente manera: en primer lugar, se expone el marco teórico que sustenta la gamificación en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años; posteriormente, se describe la metodología empleada en la investigación; a continuación, se presenta los resultados obtenidos y, por último; se desarrollan las conclusiones derivadas del análisis realizado.

METODOLOGÍA

La metodología constituye un elemento fundamental en toda investigación, ya que orienta el proceso de recolección, organización y análisis de los datos necesarios para dar respuesta al problema planteado. En el contexto del presente estudio, el diseño metodológico permite estructurar de manera clara y coherente las estrategias que se emplearán para examinar la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años. De este modo, se garantiza la validez de los resultados y la pertinencia de las conclusiones derivadas de la investigación.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el diseño metodológico es “el plan general que describe el enfoque que se utilizará en la recolección, análisis e interpretación de los datos” (p. 106). En coherencia con este planteamiento, el presente estudio adopta un diseño metodológico organizado y sistemático, sustentado en técnicas e instrumentos que permiten un análisis preciso y confiable de la información recopilada, en función del problema de investigación.

De acuerdo con Creswell (2005), la investigación cualitativa es un proceso de indagación orientado a la comprensión, basado en diversas tradiciones metodológicas, que permite explorar en profundidad fenómenos de carácter social y humano, considerando los significados, percepciones y experiencias de los participantes. En correspondencia con este enfoque, el presente estudio se desarrolla desde una perspectiva cualitativa.

Para la recolección de datos se emplearán técnicas cualitativas, como la **ficha de observación**, aplicada a los niños de 4 años con el propósito de identificar comportamientos y actitudes frente al proceso de enseñanza. Así mismo, se implementará una **entrevista** dirigida a las docentes, a fin de obtener información que permitan describir y analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje infantil.

La investigación es de tipo aplicada ya que su propósito principal es ofrecer una solución práctica a la problemática identificada mediante el diseño e implementación de actividades gamificadas que contribuyan al fortalecimiento del proceso de aprendizaje. En relación con la manipulación de

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

variables, el estudio se enmarca en el enfoque **descriptivo**, puesto que se orienta a observar, registrar y analizar el fenómeno en su contexto natural, sin alterar las condiciones existentes ni intervenir directamente en los factores que lo componen.

De acuerdo con el método de obtención de datos, la investigación presenta un carácter empírico y bibliográfico. Es empírica ya que se sustenta en la observación directa de los niños en su entorno educativo, lo que permite obtener información de primera mano sobre su comportamiento y participación en las actividades desarrolladas. A su vez, es bibliográfica, puesto que se apoya en la revisión y análisis de fuentes académicas, teóricas y científicas que respaldan conceptualmente el marco referencial del estudio. Desde la perspectiva se reafirma, además su naturaleza aplicada, al proponer estrategias pedagógicas que son implementadas y evaluadas en un contexto educativo real. En cuanto a su orientación, la investigación se enmarca en el tipo de toma de decisiones, dado que busca dar respuesta a una problemática educativa concreta mediante la utilización de técnicas cualitativas. Desde la concepción del fenómeno, el estudio se considera de carácter ideográfico, al centrarse en la comprensión profunda de una realidad particular: la aplicación de la gamificación en un grupo específico de niños de cuatro años. Respecto al lugar donde se desarrolla, el estudio se clasifica como una investigación de campo, ya que se lleva a cabo en el entorno natural de los sujetos de estudio, lo que permite observar sus conductas, interacciones y respuestas de manera auténtica y contextualizada.

Por su nivel de profundidad, la investigación es de tipo exploratoria y descriptiva, debido a que aborda un fenómeno poco estudiado en el ámbito de la educación inicial y, al mismo tiempo describe de manera detallada las características, comportamientos y resultados observados, proporcionando una visión integral y significativa del proceso investigativo.

En coherencia con esta clasificación, los métodos seleccionados responden a las necesidades de la investigación cualitativa y permiten obtener información profunda, contextualizada y fundamentada. En primer lugar, se emplea el método teórico, orientado a la revisión, análisis e interpretación de fuentes bibliográficas relevantes que sustentan el marco teórico del estudio. Este método facilita la comprensión del contexto educativo, la delimitación de la problemática y el establecimiento de los referentes conceptuales que guían la investigación.

Asimismo, se aplica el método empírico, que posibilita la recolección de información directa a partir de la observación sistemática de los niños en su entorno natural. Mediante este método se identifican

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

conductas, actitudes y formas de interacción frente a las actividades gamificadas, aportando evidencias cualitativas significativas para el análisis del proceso de aprendizaje.

Así mismo, se aplicará una entrevista a las docentes responsables del grupo, con el objetivo de conocer su percepción sobre el uso de esta estrategia metodológica. Para garantizar la obtención de información válida, confiable y pertinente al problema de investigación, resulta fundamental seleccionar técnicas e instrumentos que permitan recopilar datos de manera sistemática y coherente con el enfoque metodológico adoptado.

En este estudio, las técnicas e instrumentos elegidos responden a la naturaleza cualitativa de la investigación, asegurando una comprensión profunda de la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años, permitiendo la recolección de evidencias observables que fundamentan el análisis y las conclusiones de estudio.

Técnica	Instrumento	Propósito
Observación	Ficha de observación	Identificar actitudes de los niños
Encuesta	Cuestionario	Recoger percepciones de los docentes

Para el desarrollo de esta investigación, resulta fundamental determinar el conjunto de sujetos que formarán parte del estudio, ya que esto permite delimitar el alcance del análisis y garantizar la pertinencia de los resultados. En este caso, la población está conformada por todos los actores involucrados en el proceso de aprendizaje del Nivel Inicial 2 de la institución seleccionada.

Debido al tamaño reducido del grupo y a la accesibilidad de los participantes, la muestra coincide con la población, lo que garantiza una representación completa y fiel del contexto educativo analizado.

Grupo	Cantidad
Niños	24
Docente	2

En toda investigación, la definición de las variables constituye un componente fundamental, ya que permite delimitar los elementos centrales del estudio y comprender las relaciones existentes entre los factores analizados. Las variables orientan el proceso metodológico y facilitan tanto la construcción de los instrumentos, como el análisis de los datos y la interpretación de los resultados. En el presente estudio, las variables han sido definidas en función del objetivo general, lo que permite evaluar de

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

manera sistemática la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años.

Tipo de Variable	Variable	Dimensiones
Variable independiente	La gamificación	Uso de dinámicas, retos, recompensas, narrativa, reglas del juego
Variable dependiente	El proceso de aprendizaje de los niños de 4 años	Motivación, atención, participación e interacción social.

RESULTADOS

Para evaluar el impacto de la propuesta gamificada en el proceso de aprendizaje y motivación de los niños en educación inicial, se aplicaron dos instrumentos clave: una ficha de observación directa en el aula y una entrevista dirigida a los docentes. Estos instrumentos se utilizaron en dos momentos: diagnóstico inicial (pre-test) y evaluación final (pos-test) una vez implementadas las actividades gamificadas.

Los resultados de la ficha de observación (pre-test) evidenciaron que, la mayoría de los niños presentaban un bajo nivel de motivación al iniciar las actividades. En términos generales, se observaba, un comportamiento pasivo y poco dinámico. Aunque algunos niños intentaban completar las tareas propuestas, estas actitudes no eran contantes y tendían a debilitarse ante actividades que no despertaban su interés.

En cuanto a la categoría de atención, se identificó que la mayoría de los niños mostraron desinterés y distracción de forma recurrente, lo que afectaba directamente la comprensión y el desarrollo de las actividades. Respecto a la categoría de participación, se observó una intervención limitada: un grupo reducido de niños participaba de manera activa, mientras que la mayoría mostraba poca disposición para involucrarse en las actividades. Este comportamiento repercutía negativamente en el cumplimiento de las tareas, ya que muchos niños no lograban completarlas o las realizaban sin interés ni motivación.

En relación con la categoría de interacción social, se evidenció que inicialmente no existía cooperación ni colaboración entre los compañeros. La realización de actividades tendía a ser individualista o dependían constantemente de la ayuda de la docente. Además, los niños, no acataban

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

las reglas del juego o de la actividad, lo que dificultaba el desarrollo fluido del trabajo grupal. En cuanto a la comprensión del juego, la narrativa o del propósito de las actividades eran irregulares: algunos niños lograban entender las consignas, mientras que para muchos resultaban confusas o poco atractivas.

El análisis cualitativo indica que, el uso de estrategias tradicionales no logra captar el interés de los niños ni fomentar una participación y cooperación, evidenciando la necesidad de integrar estrategias más activas y motivadoras, ajustadas a las características y necesidades del nivel inicial.

Una vez implementadas las actividades gamificadas (pos-test), se observó un desempeño notable en los niños. En la dimensión de motivación, la gran mayoría de los estudiantes iniciaban las actividades con entusiasmo, demostrando interés por participar en los retos planteados. Se evidenció un esfuerzo sostenido por parte de los niños para completar los desafíos, en gran parte favorecido por la presencia de misiones, niveles o recompensas simbólicas, que contribuyeron a mantenerlos activos y perseverantes, incluso cuando las tareas presentaban cierto grado de dificultad. Esto permitió que el ambiente emocional del aula se transforme en un espacio más dinámico y propicio para el aprendizaje. En relación con la atención, se evidencia que los niños mantienen la concentración durante la ejecución de las actividades gamificadas, ya que la estructuración lúdica, las reglas claras y una narrativa atractiva, favorecieron que permanecieran enfocados en el cumplimiento de los objetivos pedagógicos.

La participación también se fortaleció de manera significativa. La mayoría de los niños actuaron de forma constante, interactuaron con los materiales y se involucraron activamente en el desarrollo de los retos y misiones. Esto se reflejó, en la ejecución de las actividades gamificadas, generando mayor autonomía y entusiasmo.

En cuanto a la interacción social, se observó un entorno más colaborativo en el que los niños trabajaban de manera conjunta, apoyándose entre sí y respetando las reglas del juego. Este comportamiento evidencia que la gamificación no solo desarrolla habilidades cognitivas, sino también competencias socioemocionales.

Respecto de la categoría de la comprensión del juego, se constató que la narrativa y el propósito de los retos se volvieron más claros para los niños, quienes mostraron facilidad para seguir la estructura de la historia, ubicarse dentro de la dinámica y mantener coherencia en las acciones solicitadas.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

En conjunto, los resultados del pos-test revelan que la gamificación transformó positivamente la experiencia de aprendizaje: los niños se mostraron más motivados, atentos, participativos y colaborativos, demostrando que esta metodología es altamente pertinente para la educación inicial.

Entrevista para docentes (Pre-test)

Los resultados de la entrevista a los docentes muestran que presentan un conocimiento limitado sobre la gamificación, ya que manifestaron no estar familiarizados con el concepto y nunca haber utilizado elementos gamificados en sus clases. Entre las principales razones que explican esta ausencia se encuentran la falta de tiempo para preparar actividades y la falta de conocimientos sobre cómo implementarla adecuadamente.

Asimismo, algunos docentes consideran que la gamificación no es necesaria o no están seguros de su relevancia en el aula. En relación con la participación estudiantil, se evidenció que el nivel es bajo, pues muy pocos niños intervienen de manera activa durante las actividades.

En cuanto a los recursos disponibles, los docentes señalaron no contar con materiales ni herramientas adecuadas y afirmaron no haber recibido ningún tipo de formación en gamificación. Aunque reconocen que esta estrategia podría mejorar la atención, la motivación y la interacción de los estudiantes, esta percepción aún es superficial y poco desarrollada.

Desde esta perspectiva, los docentes identifican como principales obstáculos la falta de tiempo, el escaso apoyo de padres y directivos y la dificultad para integrar la gamificación al currículo. En consecuencia, sugieren que sería de gran utilidad contar con ejemplos de actividades gamificadas listas para aplicar en el aula, así como formación y acompañamiento que faciliten su implementación efectiva.

Resultados Pos-test

Los resultados obtenidos tras la implementación de las actividades gamificadas evidencian un cambio favorable en la percepción y práctica pedagógica de los docentes. Estos manifestaron estar familiarizados con el concepto de gamificación y señalaron contar con una comprensión clara de su utilidad en el ámbito educativo. Asimismo, indicaron haber utilizado elementos de gamificación en sus clases de manera frecuente u ocasional, lo que afirmó apropiación metodológica y apertura a la incorporación de nuevas estrategias.

Los docentes reconocieron que la gamificación contribuye significativamente al aprendizaje, destacando que mejora la motivación, la participación, la atención y la interacción de los niños durante las actividades.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

Además, calificaron la participación estudiantil como alta, afirmando que los niños interactúan activamente en cada propuesta lúdica.

En cuanto a los recursos, expresaron disponer de materiales y herramientas suficientes para continuar implementando actividades gamificadas. Así mismo expresaron su interés en seguir capacitándose en la temática de gamificación, al considerar que esta estrategia es beneficiosa para el desarrollo integral de los niños y facilita la dinámica del aula, permitiendo integrar el currículo de manera más atractiva y motivadora.

DISCUSIÓN

La aplicación de la propuesta gamificada permitió identificar cambios significativos en el proceso de aprendizaje, motivación y participación de los niños de educación inicial, así como en la percepción y práctica docente frente al uso de estrategias innovadoras.

Los resultados del pre-test evidenciaron que, antes de la intervención, los niños presentaban bajos niveles de motivación, atención y participación, lo que se reflejaba en una dinámica de aula caracterizada por la pasividad, la falta de interés y la escasa interacción entre pares. Esta situación indicaba que las estrategias tradicionales empleadas no lograban captar la atención de los estudiantes ni generar un ambiente propicio para el aprendizaje activo.

Estos hallazgos coinciden con, lo señalado por autores como Gee, Kapp y Deterding, quienes afirman que las metodologías convencionales suelen ser insuficientes para atender las necesidades lúdicas y motivacionales de los primeros años de escolaridad.

La observación inicial también evidenció dificultades en la interacción social y en la comprensión de instrucciones o narrativas, aspectos fundamentales en el desarrollo integral en educación inicial. Los niños mostraban un comportamiento individualista, con poca colaboración y escaso respeto por las reglas del juego, lo que afectaba la fluidez del trabajo grupal. De manera simultánea, los docentes entrevistados manifestaron poco conocimiento sobre gamificación, ausencia de experiencias previas con esta metodología y restricciones importantes relacionadas con tiempo, recursos y capacitación.

La coincidencia entre el desinterés infantil y la falta de herramientas pedagógicas por parte de los docentes permite comprender que la dinámica de aula previa se centraba en metodologías basadas en la repetición y en actividades poco atractivas, lo cual limitaba la motivación y el compromiso de los estudiantes.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

En contraste, los resultados del pos-test evidencian transformaciones relevantes tras la implementación de las actividades gamificadas. La motivación de los niños aumentó considerablemente, manifestando entusiasmo, disposición a enfrentar retos y permanencia del interés incluso en actividades de mayor complejidad. La incorporación de elementos como misiones, niveles, recompensas simbólicas y narrativas lúdicas tuvo un impacto directo en la continuidad del esfuerzo, coincidiendo con estudios que destacan la gamificación como recurso capaz de fortalecer la motivación intrínseca mediante la experiencia del logro y el reconocimiento progresivo.

Además, la atención mejoró de forma significativa, pues los niños se mantuvieron concentrados durante las actividades gracias a la claridad de las reglas, la secuencia narrativa y el componente de reto, elementos que según Hsu y Kapp funcionan como reguladores atencionales al ofrecer estructura y objetivos claros.

En cuanto a la participación, esta se volvió más constante y autónoma: la mayoría de los niños interactuó activamente con los materiales, resolvió desafíos y se involucró entusiastamente en las misiones. De manera paralela, la interacción social se fortaleció, pasando de un comportamiento individualista a uno colaborativo, donde los niños se apoyaban mutuamente, respetaban reglas y compartían estrategias para completar actividades, evidenciando el desarrollo de habilidades socioemocionales.

La comprensión de la narrativa y de los objetivos de las actividades también mejoró, lo que sugiere que la gamificación no solo atrae la atención, sino que facilita la internalización de las instrucciones y la coherencia en las acciones, favoreciendo la comprensión de consignas.

Complementariamente, la entrevista pos-test revela una transformación en la percepción docente, reconocieron la utilidad de la gamificación, demostraron mayor familiaridad con el concepto e incluso señalaron haber utilizado elementos gamificados durante el proceso, evidenciando apropiación metodológica, motivada tanto por los resultados observados en los niños como por la experiencia directa durante la implementación. Reconocieron que la gamificación mejora la motivación, la participación y la atención, generando coherencia entre las percepciones docentes y los resultados del aula. Además, señalaron que contar con materiales accesibles, capacitación y actividades gamificadas previamente diseñadas facilita la sostenibilidad de esta metodología en su práctica cotidiana.

La comparación entre el pre-test y el pos-test, tanto en los niños como en los docentes, demuestra que la gamificación constituye una estrategia eficaz y pertinente para la educación inicial, al favorecer el aprendizaje activo, mejorar la motivación y promover un clima colaborativo en el aula.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

Los cambios observados no sólo validan los beneficios de la gamificación descritos en la literatura, sino que también evidencian la necesidad de fortalecer la formación docente y garantizar el acceso a recursos que permitan una implementación sostenida de esta metodología.

En consecuencia, la propuesta gamificada no solo transformó de manera positiva la experiencia de aprendizaje de los niños, sino que también generó un impacto significativo en las prácticas pedagógicas, reafirmando la importancia de incorporar metodologías innovadoras en la educación inicial.

PROPUESTA.

“Aprendo jugando con retos y aventuras”

FUNDAMENTACIÓN.

Como parte de los hallazgos de esta investigación, se diseñaron estrategias gamificadas orientadas a mejorar el proceso de aprendizaje en niños de 4 años. Estas estrategias integran elementos lúdicos como recompensas simbólicas, desafíos por niveles y el uso de personajes motivadores, adaptados a su desarrollo cognitivo. Cada actividad tiene un propósito pedagógico alineado con el currículo de educación inicial, fomentando la participación y la motivación intrínseca.

La propuesta titulada *“Aprendo jugando con retos y aventuras”* se compone de una serie de actividades gamificadas diseñadas para potenciar el aprendizaje integral de niños de 4 años, incorporando narrativas lúdicas, desafíos secuenciales, recompensas simbólicas y dinámicas colaborativas.

Cada actividad está cuidadosamente alineada con áreas fundamentales del desarrollo infantil como la expresión artística, la lógica-matemática, la educación socioemocional y la formación en hábitos saludables, lo que permite abordar el aprendizaje de manera transversal y significativa. A través de la implementación de historias motivadoras y objetivos específicos para cada actividad, se fomenta la participación, la motivación intrínseca y el trabajo colaborativo en el aula, ofreciendo una alternativa metodológica innovadora que transforma el proceso educativo en una experiencia vivencial y atractiva para los niños.

Objetivo de la propuesta:

Implementar actividades gamificadas mediante la propuesta **“Aprendo jugando con retos y aventuras”**, con el fin de mejorar la motivación, participación y aprendizaje significativo en niños de 4 años de la escuela de educación básica María Teresa Dávila de Rosanía.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

Justificación

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que incorpora elementos del juego como desafíos, narrativas, niveles y recompensas para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes. A diferencia de métodos tradicionales, convierte las actividades educativas en experiencias dinámicas y significativas, donde los niños se involucran activamente en su aprendizaje. En educación inicial, el juego es esencial para el desarrollo integral, ya que permite explorar, expresarse, socializar y construir nuevos conocimientos. Por ello, la propuesta **“Aprendo jugando con retos y aventuras”** se justifica al integrar dinámicas lúdicas que captan la atención, fortalecen la curiosidad y favorecen el aprendizaje emocionalmente positivo.

Esta metodología responde a necesidades reales del aula, como la baja motivación y la dificultad para mantener la atención. La gamificación ofrece actividades atractivas que combinan diversión con objetivos pedagógicos claros, facilitando la participación de todos los niños.

Además, promueve habilidades cognitivas, socioemocionales y de autonomía mediante la resolución de retos, la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y el reconocimiento de emociones. Las recompensas simbólicas y la progresión por niveles refuerzan la autoestima y visibilizan los avances sin generar competencia negativa.

La propuesta se alinea con el currículo de educación inicial, abordando aprendizajes de expresión artística, pensamiento lógico, educación socioemocional y hábitos saludables. Asimismo, fomenta un ambiente inclusivo donde todos los niños participan de acuerdo con sus capacidades y ritmos de aprendizaje.

En conjunto, la gamificación potencia un aprendizaje más profundo, motivador y significativo, contribuyendo al desarrollo integral y al bienestar emocional de los niños de 4 años.

Estructura operativa: actividades, cronograma, responsables, recursos.

Nombre de la actividad	Área	Objetivo específico	Elementos de gamificación	Duración	Materiales	Responsables
1. Misión de los colores mágicos	Expresión artística / Cognitiva	Identificar y clasificar los colores primarios	Narrativa: “Los ayudantes del arcoíris deben recuperar los	40 min	Fichas de colores, plastilina, dibujos	Docentes Estudiantes

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

		mediante actividades lúdicas.	colores robados por la nube gris”. Desafíos: Clasificación de objetos por colores. Recompensas: Puntos mágicos (pegatinas). - Niveles: Nivel 1 (rojo y amarillo), Nivel 2 (azul y mezcla de colores).		sin colorear	
2. Safari de números	Lógico-matemática	Reconocer y contar cantidades del 1 al 5 mediante retos secuenciales.	Narrativa: “Exploradores en busca de animales escondidos”. Desafíos: Contar animales según la cantidad asignada. Recompensas: Insignias del explorador. - Cooperación: Trabajo en grupos pequeños para sumar puntajes.	45 min	Tarjetas con animales, números, marcado r	Docentes Estudiantes

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

3. Aventura en la isla de las emociones	Socioemocional	Identificar y expresar emociones básicas a través del juego de roles.	Narrativa: “Navegantes en la isla de las emociones buscan el tesoro del bienestar”. Desafíos: Adivinar emociones mediante gestos y vincularlas con situaciones cotidianas. Recompensas: Monedas del tesoro emocional. - Progreso: Avance en un mapa del tesoro por cada emoción descubierta.	35 min	Emoticonas, tarjetas de situaciones, cofre de tesoros.	Docentes Estudiantes Padres de familia.
4. Superhéroes del buen hábito	Educación para la vida / Higiene y salud	Promover prácticas de higiene personal mediante dinámicas interactivas.	Narrativa: “Los superhéroes deben vencer al virus malvado”. Desafíos: Correcto lavado de manos y cepillado dental simulado.	40 min	Cepillos, jabón, imágenes paso a paso	Docentes Estudiantes Padres de familia.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

			Recompensas: Escudos de higiene. - Competencia amistosa: Equipos que completan correctamente las rutinas ganan más escudos.			
5. Ruleta de retos	Psicomotriz	Desarrollar habilidades motrices y expresión corporal	-Narrativa: Los aventureros en acción deberán cumplir con los desafíos de la ruleta para alcanzar los niveles y obtener la medalla de súper poder. Desafíos: Usar una ruleta con pequeños desafíos (cantar, saltar, imitar un animal, etc.). Cada niño gira y cumple el reto. Recompensas Participan	40 min	Ruleta, tarjetas de retos simples.	Docentes Estudiantes

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

			activamente todos los estudiantes en cada nivel se cumplirán retos y obtendrán Stikers de logro, al obtener 5 podrán llegar al nivel superior canjearlo por la medalla de súper poder.			
6. Construcción por equipos	Desarrollo Personal y Social	Fomentar el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas.	Narrativa: Bob, el constructor requiere de ayudantes para construir la ciudad de los rascacielos en la ciudad Lego Desafíos: Usar legos o bloques de construcción o materiales reciclados para armar un edificio en equipo respetando turnos. Cumplir	45 min	Bloques, cajas pequeñas, cartón, botellas.	Docentes Estudiantes

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

			con los desafíos primer desafío un edificio de 5 piezas, segundo desafío 10 piezas el desafío final con 15 piezas. Recompensas Elegir el juego para realizarlo la siguiente jornada.			
7. Semáforo del comportamiento	Identidad y autonomía	Promover La autorregulación emocional y el respeto de normas.	Narrativa: Los aventureros en acción deben lograr mantener el semáforo en el color verde durante la semana. Desafío Usar un semáforo de cartulina para evaluar conductas: verde (bien), amarillo (atención) y rojo (mejorar). Mantienen su pinza en verde	Sema nal	Cartel del semáforo o (verde, amarillo, rojo), pinzas con nombre.	Docentes Estudiantes

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

			durante al menos el 80% del tiempo de observación semanal. Recompensa: Será asignado el Ayudante feliz y se entregará su insignia.			
8. Misiones secretas	Socioemocional	Fortalecer valores como el compañerismo y la responsabilidad.	Narrativa: La patrulla del buen comportamiento está en el salón de clases, los niños deben cumplir con las misiones para alcanzar las estrellas del buen comportamiento y formar parte de la patrulla. Desafío: Dar "misiones" diarias (ser amable, recoger materiales, ayudar a un compañero).	Semana	Tarjetas o sobres con misiones escritas y sellos	Docentes Estudiantes

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

			Recompensa: Al cumplirlas, reciben un "sello de la estrella del buen comportamiento que le permitirá obtener tiempo extra de juego.			
--	--	--	--	--	--	--

Valoración de la propuesta

Con el fin de garantizar la pertinencia, coherencia y viabilidad de la propuesta pedagógica “*Aprendo jugando con retos y aventuras*”, se desarrolló un proceso de validación mediante juicio de expertos, reconocido como un procedimiento riguroso en investigaciones educativas. La validación fue realizada por siete expertos con formación en Educación Inicial o Educación Básica, experiencia docente mínima de cinco años, conocimiento en metodologías activas y gamificación, y participación en procesos de planificación curricular y evaluación pedagógica.

Para este proceso se utilizó una rúbrica diseñada específicamente para valorar propuestas gamificadas en educación inicial, considerando las dimensiones de coherencia, viabilidad y pertinencia, evaluadas mediante una escala ordinal de cuatro niveles. El puntaje máximo alcanzable fue de 36 puntos, obteniéndose un resultado global de 30/36, lo que evidencia una valoración positiva de la propuesta. En la dimensión de coherencia, los expertos coincidieron en que existe una relación clara entre los objetivos y las actividades planteadas, destacando que las ocho actividades responden de manera consistente a los propósitos de aprendizaje. Asimismo, valoraron la narrativa gamificada como motivadora y funcional, aunque recomendaron ampliar su descripción y precisar la progresión de los desafíos para fortalecer el hilo conductor.

Respecto a la viabilidad, se resaltó que los recursos propuestos son accesibles, económicos y fáciles de implementar en el aula, y que el tiempo asignado resulta adecuado para el nivel inicial, sugiriendo flexibilidad en actividades socioemocionales. Además, se concluyó que la propuesta es factible de aplicar por parte del docente, sin requerir formación especializada adicional, aunque sí una preparación previa para sostener la coherencia narrativa.

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

En la dimensión de pertinencia, los expertos señalaron que la propuesta es adecuada para niños de 4 a 5 años y se encuentra alineada con el currículo de educación inicial, especialmente con el enfoque de aprendizaje a través del juego. No obstante, recomendaron fortalecer de manera explícita la atención a la diversidad, incorporando adaptaciones para niños con necesidades educativas específicas.

El análisis cualitativo del juicio experto permitió identificar coincidencias en torno a que la propuesta favorece el aprendizaje significativo, la motivación y la participación, y que la gamificación se constituye en una estrategia pertinente para el nivel inicial. A partir de estas valoraciones, se plantearon ajustes orientados a ampliar la narrativa gamificada, detallar la progresión de los desafíos, incorporar orientaciones inclusivas desde el enfoque de Diseño Universal para el Aprendizaje y fortalecer la evaluación continua.

En síntesis, la validación por expertos confirma que la propuesta *“Aprendo jugando con retos y aventuras”* es pedagógicamente sólida, viable y pertinente para su aplicación en educación inicial, y que las recomendaciones realizadas contribuyen a optimizar su calidad, coherencia metodológica e inclusión.

CONCLUSIONES

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad, basadas en los objetivos planteados, los resultados obtenidos y la propuesta desarrollada, reflejan el impacto y la pertinencia de la gamificación para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en el contexto educativo estudiado.

En relación con el análisis de la gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje, se concluye que ésta constituye una herramienta efectiva para fortalecer la motivación, atención y participación de los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica María Teresa Dávila de Rosanía. Los resultados obtenidos evidencian mejoras significativas en aspectos clave del aprendizaje, como el esfuerzo, la concentración y la interacción social, confirmando que la integración de elementos lúdicos potencia el desarrollo integral en esta etapa educativa.

Respecto a la identificación de fundamentos teóricos, la investigación ratifica que la gamificación se fundamenta sólidamente en teorías constructivistas, especialmente en la propuesta de Piaget sobre el aprendizaje a través del juego simbólico, así como en conceptos modernos de motivación intrínseca

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

y extrínseca. Estos fundamentos sustentan la pertinencia y efectividad de la gamificación como metodología innovadora y adecuada para la educación inicial.

En cuanto a la evaluación de los resultados, los instrumentos aplicados (ficha de observación y cuestionario docente) mostraron mejoras significativas en la motivación, participación y rendimiento académico de los niños. Asimismo, se observó un cambio positivo en la percepción y disposición de los docentes hacia la implementación de esta estrategia, destacando la importancia de la formación y acompañamiento docente para asegurar el éxito de la gamificación.

Con relación al diseño y validación de actividades gamificadas, la propuesta “Aprendo jugando con retos y aventuras” representa una alternativa metodológica innovadora y pertinente, alineada con el currículo y las necesidades de los niños. Las actividades diseñadas integran elementos lúdicos, desafíos y recompensas simbólicas que favorecen un aprendizaje significativo, inclusivo y motivador. La validación mediante expertos confirma la factibilidad y relevancia de esta propuesta para fortalecer la práctica pedagógica.

Finalmente, se concluye que la gamificación, cuando se planifica y aplica adecuadamente, no solo mejora los procesos de aprendizaje en niños de 4 años, sino que también impulsa una transformación positiva en las prácticas docentes, promoviendo ambientes educativos dinámicos, inclusivos y centrados en el desarrollo integral del niño.

Referencias

- Agreda, A. M., Ortiz-Colón, J., & Jordán, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica. *Revista Electrónica de Educación*.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS>
- Aguilera Castillo, A., Fúquene Lozano, C. A., & Ríos, W. F. (2014). Aprende jugando: El uso de técnicas de gamificación. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34357943/2708-6747-1-PB-libre.pdf>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2019). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad: Revista de Educación*, 4(2), 20–32.
- Gamboa, M., Briceño, J., & Camacho, J. (2015). Caracterización de estilos de aprendizaje y canales de percepción de estudiantes. *Redalyc*. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045567026.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6^a ed.). McGraw-Hill Education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Idrovo Jaramillo, F. J. (2026). Categorías fundacionales del lenguaje visual y percepción espacial: Una intervención didáctica mediada por la línea y el punto en Educación General Básica. *Revista Científica Morlacos*. 1(1), 16-22. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18506630>
- Lehrer, L. (2022). Definición de práctica docente. *Definicion.com*. <https://definicion.com/practica-docente/>
- Ley, J. N., Ortiz, C. E., & Pedraza, M. G. (2022). El uso de la gamificación como estrategia didáctica en el nivel preescolar. *Vectores Educativos*, 1(1), 30–44.
<https://vectoreseducativos.uanl.mx/index.php/revista/article/view/4>
- Martínez, P., & Gómez. (2021). El uso de la gamificación en el aprendizaje de niños pequeños: Impacto en el desarrollo cognitivo. *Educación Temprana*, 56–68.
<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/396/655>
- Navarro Jiménez, M. J. (2008). Cómo diagnosticar y mejorar los estilos de aprendizaje. *Asociación Procompal*. <https://books.google.es/books?id=gNTtfcgcB1kC>
- Perez Muñoz, E. F. & Verdugo Coronel, C. G. (2026). Sinergia biodigital en el aprendizaje de biología celular en bachillerato ecuatoriano. *Revista Científica Morlacos*. 1(1), 1-6.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.18497664>

La gamificación como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de edad

Sánchez, M. (2022). En clase sí se juega (5ª ed.). Editorial Planeta.

©2026 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).|