

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i4.1736>

Impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación básica

Impact of gamification on the development of cognitive skills in elementary school children

Génesis Elizabeth Chugá Fuentes

gchuga@institutovicentefierro.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-8750-091X>

Instituto Superior Tecnológico Vicente Fierro
Tulcán – Ecuador

Eliana del Pilar Yandún Rosero

eyandun@institutovicentefierro.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-0604-1546>

Instituto Superior Tecnológico Vicente Fierro
Tulcán – Ecuador

Eliana del Pilar Yandún Rosero

eyandun@institutovicentefierro.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-0604-1546>

Instituto Superior Tecnológico Vicente Fierro
Tulcán – Ecuador

*Artículo recibido: 18 septiembre 2025 -Aceptado para publicación: 28 octubre 2025
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.*

RESUMEN

La presente investigación se realizó para analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación básica de la inicial 2 de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos. Se implementó una metodología que parte desde un enfoque cuali – cuantitativo y se desarrollaron estrategias basadas en actividades lúdicas, dinámicas interactivas y herramientas gamificadas que incorporaron elementos como logros, niveles, recompensas y diseño visual atractivo. También se aplicaron instrumentos de recolección de datos que permitieron evaluar dimensiones específicas como atención, memoria, razonamiento lógico y resolución de problemas. Los resultados revelaron que la gamificación tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo infantil, destacándose la dimensión de resolución de problemas con la media más alta (4,57), seguida por razonamiento lógico y memoria (ambas con 4,37). Aunque la atención obtuvo una media más baja (3,87). El coeficiente de correlación de Spearman ($Rho = 0,769$; $p = 0,001$) evidenció una relación positiva y significativa entre gamificación y habilidades cognitivas, respaldando la hipótesis del estudio. En conclusión, la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica eficaz para potenciar el aprendizaje

infantil, favoreciendo tanto el rendimiento académico como el desarrollo de habilidades clave para el pensamiento crítico y la creatividad.

Palabras clave: gamificación, herramienta pedagógica, habilidades cognitivas

ABSTRACT

The present research was conducted to analyze the impact of gamification on the development of cognitive skills in early childhood education students from Initial Level 2 at Unidad Educativa Liceo Los Alisos. A mixed-method (qualitative and quantitative) approach was implemented, along with strategies based on playful activities, interactive dynamics, and gamified tools incorporating elements such as achievements, levels, rewards, and appealing visual design. Data collection instruments were also applied to evaluate specific dimensions such as attention, memory, logical reasoning, and problem-solving. The results revealed that gamification has a significant impact on children's cognitive development, with the problem-solving dimension standing out with the highest mean (4.57), followed by logical reasoning and memory (both with 4.37). Although attention showed a lower mean (3.87), it still indicated a positive trend. Spearman's correlation coefficient ($Rho = 0.769$; $p = 0.001$) demonstrated a positive and significant relationship between gamification and cognitive skills, supporting the study's hypothesis. In conclusion, gamification is presented as an effective pedagogical tool to enhance children's learning, promoting both academic performance and the development of key skills for critical thinking and creativity.

Keywords: gamification, pedagogical tool, cognitive skills

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha convertido en una estrategia innovadora en el mundo de la educación, especialmente en el nivel de educación primaria, este divertido aprendizaje es capaz de mejorar el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños (Buendía et al., 2025). Utilizando elementos del juego como las recompensas, desafíos y retroalimentación directa, la gamificación impulsa la motivación, concentración y pensamiento crítico. Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece procesos importantes como la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones, creando una experiencia de aprendizaje más dinámica y significativa (Hernández y Forero, 2024).

En la Unidad Educativa Liceo Los Alisos de la ciudad de Tulcán se muestra una problemática centrada en la dificultad de captar el interés de los niños y estimular el desarrollo de sus habilidades cognitivas de manera efectiva. Los métodos de enseñanza tradicionales que se basan en la memoria y la repetición suelen ser menos atractivos y pueden limitar el aprendizaje significativo. En medio de estas condiciones, la gamificación surgió como una alternativa innovadora que aprovechaba los elementos del juego para mejorar la atención, la capacidad de resolución de problemas y la memoria; sin embargo, hasta la fecha hay poca evidencia sistemática sobre el impacto real de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños y qué tan efectiva es en comparación con otros enfoques pedagógicos. Por ello, es importante analizar cómo afecta la gamificación al proceso de aprendizaje y qué estrategias son más efectivas para mejorar el desarrollo cognitivo en la educación primaria.

Esta investigación se justifica debido a que la gamificación en la educación básica se presenta como una estrategia innovadora que transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y efectiva para los niños. Su aplicación ayuda a desarrollar importantes habilidades cognitivas, como la memoria, la atención y el pensamiento lógico, al integrar elementos de juego que aumentan la motivación y la participación en el proceso de aprendizaje. Además, esta metodología está en línea con las necesidades de las nuevas generaciones, cada vez más familiarizadas con los entornos digitales e interactivos; por lo tanto, examinar el impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños no solo es importante para mejorar los métodos pedagógicos, sino también para fomentar un aprendizaje más significativo de acuerdo con las demandas de la educación actual.

En un contexto general se menciona a la investigación de Vélez y Tejeda (2022) misma que aborda el uso de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo cognitivo en estudiantes de nivel preparatorio de la Escuela de Educación Básica “Babahoyo”. Con un enfoque mixto y un tipo de investigación descriptiva – explicativa, se trabajó con una muestra de 24 estudiantes, 7 docentes y 3 directivos. Los resultados evidenciaron que, aunque los docentes y directivos poseen conocimientos sobre gamificación, su aplicación en la práctica

pedagógica es limitada; además, se identificó que el desarrollo cognitivo de los estudiantes no está acorde con su edad, por lo que se recomienda implementar estrategias que refuercen estas habilidades a través del juego.

Por otro lado, la investigación de Toledo (2024) se enfocó en determinar el impacto de las estrategias de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado a través del diseño de una estrategia de gamificación tecnológica y personalizada, así como la aplicación de herramientas, plataformas y software, actividades interactivas, desafíos, y se entregan premios virtuales para que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, motivador y significativo para los estudiantes. Este estudio aportó una importante perspectiva sobre el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica para mejorar el rendimiento académico en un ámbito educativo actual.

Abril (2024) en su investigación, se propuso la implementación de estrategias gamificadas para mejorar la concentración y el compromiso estudiantil, destacando el impacto creciente de esta metodología en la educación. Con un enfoque cuantitativo, la investigación incluyó un análisis bibliográfico y de campo, aplicando encuestas a 107 estudiantes. Los resultados mostraron una correlación positiva entre la gamificación y las habilidades cognitivas, lo que llevó al desarrollo de estrategias basadas en plataformas interactivas que permiten un aprendizaje más dinámico y participativo, integrando la tecnología con el proceso educativo.

En otro trabajo desarrollado por Solís y Cepeda (2021) se analizó el impacto de la gamificación basada en herramientas virtuales en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de primer año de Educación General Básica del C.E.I. “Dolores Veintimilla de Galindo” durante el periodo 2019 – 2020. Se realizó un estudio comparativo de herramientas digitales generando un entorno de aprendizaje con estas plataformas y, mediante encuestas a padres, se confirmó la aceptación y la viabilidad tecnológica para su implementación. La prueba estadística U de Mann-Whitney evidenció que la gamificación incidió en habilidades de aplicación y recuperación, pero no en la comprensión. Como resultado, se propusieron cuatro estrategias lúdicas basadas en neurotecnología educativa, enfocadas en el uso de recursos tecnológicos, actividades específicas y la estimulación de neurotransmisores durante el aprendizaje.

Ahora bien, en términos teóricos se aborda el concepto de “Gamificación”, refiriéndose a una estrategia que aplica elementos y dinámicas de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación o el trabajo, con el objetivo de motivar, mejorar el aprendizaje y fomentar la participación activa (Latorre y Hidalgo, 2025). La gamificación es el uso de elementos, mecánicas y dinámicas de los juegos en entornos no lúdicos, como la educación, los negocios o la salud, con el propósito de incentivar la motivación, el compromiso y la mejora del desempeño en diversas actividades (Buendía et al., 2025). Esta estrategia incorpora componentes como desafíos, recompensas, niveles, retroalimentación inmediata y competencia amistosa, transformando experiencias tradicionales en procesos más interactivos y atractivos (Bastidas, 2024). En el ámbito

educativo, la gamificación se ha convertido en una herramienta efectiva para potenciar el aprendizaje significativo, fomentar la participación y desarrollar habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes.

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora en el ámbito educativo, integrando mecánicas y elementos propios de los juegos en entornos de aprendizaje para fomentar la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades en los estudiantes (Latorre y Hidalgo, 2025). A través de esta metodología, se busca transformar la educación tradicional en una experiencia interactiva y dinámica, mejorando la retención del conocimiento y el compromiso de los niños con el proceso educativo. Dentro de la gamificación, se destacan tres dimensiones fundamentales: los elementos lúdicos, las dinámicas de juego y el diseño atractivo. Los elementos lúdicos constituyen la base de la gamificación, permitiendo estructurar el aprendizaje en un formato más accesible y motivador para los estudiantes (Berrocal, 2025). Entre estos elementos, se encuentran los logros y niveles, que ofrecen una estructura clara de avance y permiten a los niños visualizar su progreso a lo largo del proceso de aprendizaje (Paredes y Obando, 2024). Asimismo, la incorporación de recompensas al completar tareas refuerza la motivación extrínseca y genera una sensación de satisfacción que incentiva la continuidad en la realización de actividades académicas.

Además, las dinámicas de juego dentro de la gamificación permiten generar un ambiente de aprendizaje interactivo y participativo; la competencia y la cooperación son dos de los principales enfoques utilizados para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas en los niños (Varas et al., 2024). La competencia sana estimula la autosuperación y la perseverancia, mientras que la cooperación fortalece el trabajo en equipo y la comunicación; además, la retroalimentación constante es esencial para que los estudiantes reconozcan sus avances y áreas de mejora, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo (Manzano et al., 2022). La interacción entre los estudiantes en este entorno gamificado refuerza el aprendizaje colaborativo y facilita la resolución de problemas de manera conjunta.

El diseño visual es un factor determinante en la implementación de estrategias gamificadas, ya que influye en el nivel de interés y compromiso de los estudiantes; un entorno interactivo, colorido y dinámico puede mejorar la experiencia de aprendizaje, captando la atención de los niños y favoreciendo su inmersión en las actividades educativas (Berrocal, 2025). La satisfacción con los elementos visuales, la cantidad de niños que completan actividades interactivas y las evaluaciones positivas sobre el diseño son indicadores del impacto positivo que tiene el atractivo gráfico en la educación gamificada. Por otro lado, se muestra la variable “habilidades cognitivas” que juegan un papel fundamental en el desarrollo del aprendizaje y la adquisición de conocimientos en los niños, estas habilidades permiten procesar, almacenar y utilizar la información de manera efectiva, favoreciendo el desarrollo intelectual y académico

(Pardo et al., 2023). A continuación, se analizan las principales dimensiones de las habilidades cognitivas: atención, memoria, razonamiento lógico y resolución de problemas.

La atención es una habilidad cognitiva esencial que permite a los niños concentrarse en una tarea específica y filtrar estímulos irrelevantes del entorno; en el contexto educativo, una adecuada atención facilita la comprensión de instrucciones, el seguimiento de actividades y el desarrollo del pensamiento crítico (Bastidas, 2024). Estrategias como la gamificación han demostrado ser efectivas para mejorar la capacidad atencional, ya que los elementos lúdicos capturan el interés de los niños y los mantienen enfocados en el aprendizaje. La memoria es el proceso mediante el cual se codifica, almacena y recupera la información; existen diferentes tipos de memoria, como la memoria de trabajo, la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo, todas esenciales para el aprendizaje (Toledo, 2024). En la educación infantil, fortalecer la memoria mediante actividades interactivas y repetitivas ayuda a consolidar el conocimiento y facilita la retención de conceptos clave. Técnicas como el uso de imágenes, canciones y narraciones pueden mejorar significativamente la capacidad de memorización en los niños (Vélez y Tejeda, 2022).

El razonamiento lógico es la capacidad de analizar, inferir y establecer relaciones entre distintos conceptos, esta habilidad es crucial para la resolución de problemas matemáticos, la comprensión lectora y el pensamiento crítico (Hernández y Forero, 2024). Estrategias como los juegos de lógica, rompecabezas y desafíos interactivos pueden estimular el razonamiento lógico en los niños, promoviendo su capacidad de análisis y toma de decisiones. La resolución de problemas implica la identificación de una situación problemática, la búsqueda de soluciones y la toma de decisiones adecuadas, esta habilidad es fundamental para enfrentar desafíos académicos y de la vida cotidiana (Abril, 2024). La implementación de actividades que fomenten la experimentación y la exploración permite a los niños desarrollar estrategias para abordar problemas de manera autónoma y efectiva (Latorre e Hidalgo, 2025). En este sentido, la gamificación ofrece herramientas que incentivan la creatividad y la capacidad de respuesta ante diferentes situaciones.

Es así que, se estableció como principal objetivo analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación básica de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos; como objetivos específicos se plantearon, la identificación estrategias de gamificación utilizadas en la educación básica y su aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, evaluar el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación básica a través de la implementación de metodologías innovadoras y determinar la influencia de la gamificación en la mejora de las habilidades cognitivas de los niños en educación básica, identificando su impacto en la atención, la resolución de problemas y la retención de información. Frente a los objetivos planteados se definió la hipótesis: Existe relación significativa entre la gamificación y

el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de la inicial 2 de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos.

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto; en primer lugar, se llevó a cabo un estudio bibliográfico que permitió revisar la literatura relacionada con las teorías de la gamificación y las habilidades cognitivas; además, se empleó la investigación de campo para recopilar información específica sobre los niños de la inicial 2 de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos. Finalmente, se aplicó la investigación de tipo descriptiva con el propósito de examinar y detallar las características y propiedades de las variables de estudio para su posterior análisis. La Tabla 1 muestra la operacionalización de variables utilizada para el análisis de los resultados.

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Dimensión	Indicador
VI: Gamificación	Elementos lúdicos	Elementos gamificados implementados
		Alcance de logros o niveles
	Dinámicas de juego	Tareas completadas con recompensas
		Actividades con competencia/cooperación
Retroalimentación recibida		
Diseño atractivo	Interacción entre los niños	
	Grado de satisfacción con los elementos visuales	
	Niños que completan actividades interactivas	
VD: Habilidades cognitivas	Atención	Menciones positivas sobre diseño en evaluaciones
		Tiempo promedio de concentración
		Interrupciones observadas
	Memoria	Actividades completadas sin desviaciones
		Elementos recordados en pruebas inmediatas
	Razonamiento lógico	Respuestas correctas en actividades de recuerdo diferido
		Tareas de asociación de conceptos
		Patrones identificados correctamente
Resolución de problemas	Tiempo promedio para resolver problemas lógicos	
	Porcentaje de éxito en actividades de clasificación y secuencia	
	Problemas resueltos correctamente	
		Complejidad promedio de los problemas resueltos
		Tiempo promedio dedicado a resolver problemas

Fuente: Autoría propia.

En esta investigación fue necesario aplicar el método inductivo – deductivo, ya que resultó clave para comprender a profundidad la relación entre las variables de estudio y evaluar la hipótesis planteada. Este enfoque metodológico combina la observación y recopilación de datos con el análisis teórico para obtener conclusiones fundamentadas. A través del enfoque inductivo, se recopilaron datos primarios mediante la observación directa de 10 niños inicial 2 de la Unidad

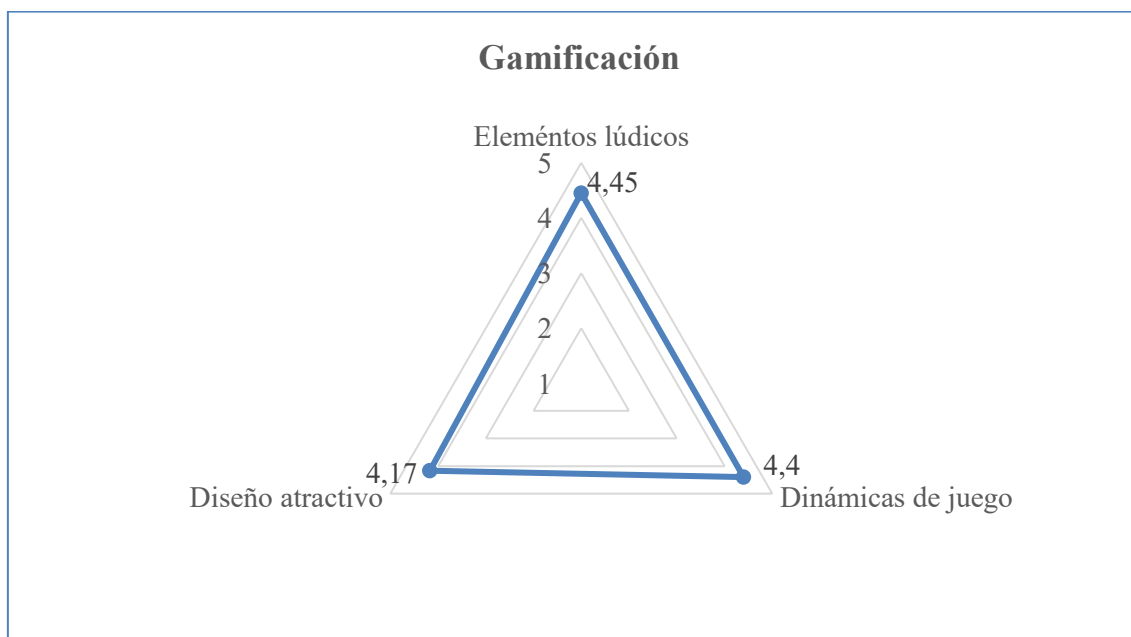
Educativa Liceo Los Alisos. Para ello, se utilizó una ficha de observación basada en la escala de Likert con puntuaciones que van del 1 al 5 considerando que 1 es la respuesta peor valorada y 5 la mejor valorada, contando con afirmaciones relacionadas con las variables de estudio y sus dimensiones, lo que permitió obtener información detallada sobre la gamificación y el desarrollo cognitivo.

RESULTADOS

El análisis de los resultados permitió evaluar la influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación básica, a través de la implementación de estrategias lúdicas y dinámicas interactivas, se han observado cambios en áreas como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Los datos obtenidos reflejan el impacto de estos métodos en el proceso de aprendizaje, evidenciando mejoras en la motivación y el desempeño de los estudiantes. La Figura 1 muestra los resultados de la variable “Gamificación” en función a las medias de los datos obtenidos.

Figura 1

Dimensiones de la variable "Gamificación"



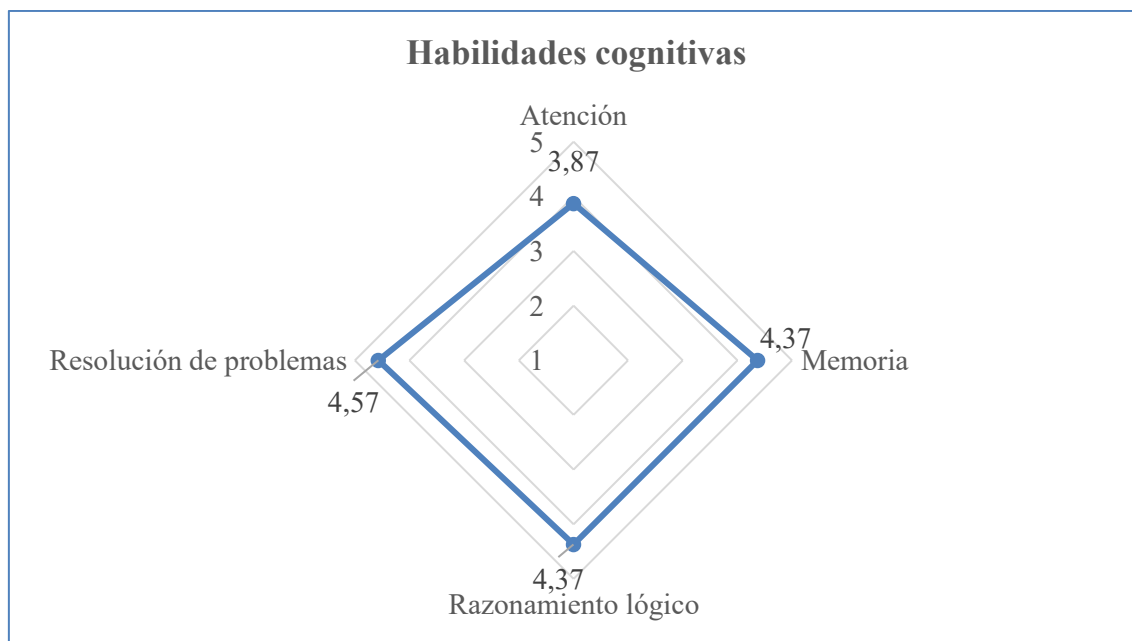
Fuente: Unidad Educativa Liceo Los Alisos, 2025.

Para empezar, la dimensión de elementos lúdicos obtuvo la media más alta de 4,45, lo que indica que las estrategias de gamificación incorporan con frecuencia mecánicas de juego como logros, niveles y recompensas, generando motivación y compromiso en los niños, esto sugiere que los niños perciben positivamente la integración de estos elementos en el aprendizaje. Por otro lado, la dimensión de dinámicas de juego presenta una media de 4,4, lo que refleja que la gamificación fomenta activamente la competencia, la cooperación y la interacción entre los estudiantes; estos resultados refuerzan la idea de que la participación en actividades dinámicas no solo fortalece el aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo de habilidades

socioemocionales. Finalmente, la dimensión de diseño atractivo obtuvo la media más baja de 4,17, aunque sigue siendo un valor elevado indica que los niños encuentran en gran medida atractivo el diseño visual y la estructura interactiva de las herramientas gamificadas, pero puede haber aspectos que podrían mejorarse para optimizar la experiencia de los estudiantes dependiendo de las expectativas de cada estudiante. La Figura 2 muestra los resultados de la variable “Habilidades cognitivas” en función a las medias de los datos encontrados.

Figura 2

Dimensiones de la variable "Habilidades cognitivas"



Fuente: Unidad Educativa Liceo Los Alisos, 2025.

La dimensión de atención obtuvo una media de 3,87, lo que indica que, si bien la gamificación contribuye a mantener el enfoque de los niños en las actividades, su efecto no es tan significativo en comparación con otras habilidades cognitivas; esto demuestra que son necesarias estrategias adicionales para mejorar la capacidad de concentración sostenida. Por otro lado, las dimensiones de memoria y razonamiento lógico alcanzaron una media igual de 4,37, reflejando una percepción positiva sobre la manera en que la gamificación fortalece la retención de información y el pensamiento estructurado; la repetición de contenidos y la resolución de desafíos en entornos lúdicos parecen ser factores clave en la mejora de estas habilidades. Por último, la dimensión con la media más alta es la resolución de problemas con un 4,57, lo que muestra que la gamificación fomenta significativamente la capacidad de los niños para analizar situaciones, identificar soluciones y tomar decisiones de manera eficiente; esto destaca la importancia de las estrategias educativas gamificadas para estimular el pensamiento crítico y la creatividad en la resolución de problemas. La Tabla 2 muestra la prueba de hipótesis de la investigación.

Tabla 2
Prueba de hipótesis

		Gamificación	Habilidades cognitivas
Gamificación	Correlación Rho de Spearman	1	,769**
	Sig. (unilateral)		0,001
	N	10	10
Habilidades cognitivas	Correlación Rho de Spearman	,769**	1
	Sig. (unilateral)	0,001	
	N	10	10

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral).

Fuente: Autoría propia.

El coeficiente de correlación Rho obtenido fue de 0,769, con un p – valor de 0,001, lo que indica una correlación positiva y significativa entre la gamificación y las habilidades cognitivas en los niños de la inicial 2 de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos. Al comparar el p – valor con el nivel de significancia establecido de 0,05, se observa que es menor ($0,000 < 0,05$), lo que proporciona evidencia estadística para aceptar la hipótesis del estudio. Esto sugiere que las estrategias de gamificación han tenido un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños.

DISCUSIÓN

Los resultados encontrados en esta investigación demuestran de forma clara el potencial de la gamificación como una estrategia en la educación en cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación inicial. Al analizar la correlación positiva y significativa entre las variables gamificación y habilidades cognitivas, se refuerza la hipótesis de que aplicar dinámicas lúdicas, retos interactivos y elementos visuales atractivos puede potenciar notablemente áreas clave del aprendizaje, tales como la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas.

Esto coincide con estudios previos como el de Toledo (2024) y Abril (2024), quienes destacan que aspectos como actividades interactivas, retroalimentación y el uso de plataformas digitales incrementan la motivación de los niños y mejoran su desempeño académico. En el caso de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos, se observó un mayor impacto en la resolución de problemas y el razonamiento lógico, esto indica que los entornos gamificados estimulan la capacidad de los niños en cuanto la toma de decisiones y la capacidad de análisis de los niños, lo que les permite enfrentar desafíos con mayor creatividad y autonomía.

No obstante, la atención es una dimensión que tuvo una media baja, indicando que las estrategias de gamificación logran que los niños tengan un interés inicial, pero, puede no ser suficiente para sostenerlo por largos periodos de tiempo sin el apoyo de otras estrategias

complementarias. Por ello, se vuelve pertinente integrar técnicas y actividades adicionales como tiempos de pausa para fortalecer el enfoque atencional durante el proceso de las estrategias de gamificación. Por otra parte, aunque la dimensión de diseño atractivo fue valorada de forma positiva, sigue siendo la dimensión con menor puntuación dentro de las variables de gamificación, lo que establece una brecha que se puede mejorar en cuanto a la estética visual, personalización y accesibilidad a posibles plataformas digitales. Sobre esto, Berrocal (2025) menciona que el diseño atractivo debe ser no solo llamativo, sino que debe estar adaptado a las preferencias y capacidades de los niños, esto por supuesto repercute de forma directa al grado de involucramiento de los estudiantes en las actividades gamificadas.

Es así que, los resultados encontrados demuestran que la gamificación es una herramienta efectiva que convierte el aula en un espacio interactivo y participativo. Este cambio no solo estimula el aprendizaje, sino que responde a las características de las nuevas generaciones, nativas digitales, que encuentran en el juego una forma natural para explorar, aprender y construir conocimiento. Finalmente, se establece la existencia de una relación significativa entre la gamificación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de la inicial 2 de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos evidencian que la gamificación como estrategia educativa tiene una influencia positiva en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación básica, en especial en aspectos como la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. La incorporación de elementos lúdicos como logros y recompensas es percibida de manera motivadora, mientras que las dinámicas de juego fomentan la participación, cooperación y aprendizaje activo; aunque el diseño visual también fue valorado positivamente, se identifican oportunidades de mejora para optimizar aún más la experiencia de los estudiantes.

En cuanto al análisis de las dimensiones de la variable “habilidades cognitivas” se evidencia que la gamificación tiene un gran impacto en el desarrollo de estas habilidades en los niños. Por un lado, la influencia en la atención es moderada sugiriendo la necesidad de estrategias que complementen el desarrollo de una concentración sostenida; por otro lado, aspectos como la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas muestran resultados positivos. Es así que, estas últimas áreas reflejan que los elementos lúdicos no solo favorecen la retención de conocimientos y el pensamiento estructurado, sino que también potencian significativamente el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

En general, los resultados evidencian que la gamificación tiene un impacto positivo en todas las dimensiones evaluadas, con un mayor efecto en la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades de memoria y razonamiento lógico. El coeficiente de correlación Rho obtenido fue de 0,769, con un p – valor de 0,001, lo que indica una correlación positiva y

significativa entre la gamificación y las habilidades cognitivas en los niños de la inicial 2 de la Unidad Educativa Liceo Los Alisos, lo que proporciona evidencia estadística para aceptar la hipótesis del estudio. Esto sugiere que las estrategias de gamificación tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños.

REFERENCIAS

- Abril, A. (2024). *Estrategias de gamificación para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/c0bae440-5aab-4961-acbd-6fd5e2c9092d>
- Bastidas, L. (2024). Estrategias de gamificación en la educación: herramientas innovadoras para promover aprendizajes significativos y transformar procesos pedagógicos tradicionales. *Sapiens in Education*, 1(3), 21-36. https://revistasapiensec.com/index.php/sapiens_in_education/article/view/26
- Berrocal, C. (2025). Revisión Sistemática: Gamificación Sin Recursos Digitales y su Impacto en la Inteligencia Lógico-Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 6501-6522. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/16354>
- Buendía, G., Tasayco, A., & Menacho, A. (2025). Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(3), 1-8. <https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3596>
- Hernández, A., & Forero, O. (2024). Toma de decisiones y gamificación en educación básica primaria: una revisión sistemática de literatura (2017–2023). *NeoScientia*, 1(2), 1-19. <https://iniciacioncientifica.com/editorial/index.php/neoscientia/article/view/54>
- Latorre, N., & Hidalgo, B. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *Revista Boletín Redipe*, 14(1), 116-154. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204>
- Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista espacios*, 43(4), 29-45. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_esp/article/view/23722
- Pardo, K., Cuervo, L., & Villanueva, C. (2023). Intervenciones Cognitivas, Emocionales Y Educativas Para Niños En Primera Infancia. Revisión Sistemática. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 32(2), 86-97. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-25812023000200086
- Paredes, M., & Obando, E. (2024). Experiencias y posibilidades del aprendizaje lúdico en América Latina y el Perú: Una revisión crítica. *Clío. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico*, 8(4), 117-132. <https://www.ojs.revistaclio.es/index.php/edicionesclio/article/view/139>
- Solís, M., & Cepeda, J. (2021). *Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de primer año de Educación General Básica del C.E.I. “Dolores Veintimilla de Galindo” en el año lectivo 2019 – 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8233>

- Toledo, Y. (2024). *Estrategias de gamificación para el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica Ballenita, 2023- 2024*. [Tesis de Maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11496>
- Varas, J., Nieve, O., Feraud, R., & Bone, I. (2024). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en la educación básica. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 8(4), 115-125. <https://recimundo.com/~recimund/index.php/es/article/view/2470>
- Vélez, I., & Tejada, R. (2022). Estrategia de Gamificación para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de preparatoria, Escuela Básica Babahoyo. *REFCaIE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 10(1), 59-78. <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3583>