



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
EDUCACION INICIAL (REDISEÑADA)**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:**

**GAMIFICACION Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS  
DE EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS:**

**RAMÍREZ ZUÑIGA ADAMARIS JIMENA**

**ROMERO REINA LORENA MAYBEL**

**TUTORA:**

**MSC. GUEVARA ALBÁN GLADYS**

**BABAHOYO**

**2024**

## **DEDICATORIA**

Esta tesis se la dedico a Dios principalmente por haberme dado la vida, y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación académica, quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para no rendirme y seguir adelante, a mis padres quienes por ellos soy lo que soy, por su apoyo, comprensión, ayuda en los momentos más difíciles y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar y poder culminar mis estudios. A mis hermanos por motivarme día a día para que no me rinda, son la razón por la cual me siento orgullosa de culminar mi meta gracias a ellos. Es para mí una gran satisfacción poder dedicarles a ellos que con mucho esfuerzo esmero y trabajo me lo he ganado, y sin dejar atrás a toda mi familia abuelitos, tíos, primos, gracias por ser parte de mi vida y sobre todo por siempre confiar en mí.

*Adamaris Jimena Ramírez Zuñiga*

Quiero dedicarle esta tesis principalmente a Dios por haberme dado la sabiduría y fuerza para continuar cada día de mi vida a mi madre quien a sido mi mayor inspiración de vida y superación por ser mi pilar fundamental quien a estado agarrada de mi mano en cada logro de mi vida, a mi padre por ser mi guía y mi luz por haberme apoyado siempre también se la dedico a mis hermanas y mi sobrino por ser la alegría de mi vida a mis amigas que siempre estuvieron conmigo desde el inicio de este proceso y juntas hoy estamos a culminar esta bella experiencia de aprendizaje.

*Lorena Maybel Romero Reina*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios ser divino por darme la vida y guiar cada uno de mis pasos, a mis padres por siempre estar ahí para mí y nunca dejarme sola, a mi Tutora de tesis la Msc. Gladys Guevara Albán por ser nuestra guía y por siempre estar dispuesta a ayudarnos, a todos mis maestros a lo largo de la carrera, por sus enseñanzas para desarrollarme profesionalmente y haberme brindado todos sus conocimientos.

*Adamaris Jimena Ramírez Zuñiga*

Quiero agradecerle principalmente a Dios por todos los logros de mi vida, El amor recibido, la dedicación y la paciencia con la que cada día se preocupaban mis padres es simplemente único y se refleja en la vida de un hijo.

Gracias a mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, gracias a ellos por cada día confiar y creer en mí y en mis expectativas, gracias a mi madre por estar dispuesta a acompañarme cada larga y agotadora noche de estudio, agotadoras noches en las que su compañía y la llegada de sus palabras de aliento que era para mí como agua en el desierto; gracias a mi padre por siempre desear y anhelar siempre lo mejor para mi vida, gracias por cada consejo y por cada una de sus palabras que me guiaron durante mi vida, a mis hermanas, (Yelena y Estefanía) quienes con amor me han motivado a seguir en esta maravillosa etapa de mi vida profesional, también quiero agradecerle a mis maestros por haberme inculcado sus conocimiento a lo largo de mi carrera universitaria y por formarme con amor y empatía.

*Lorena Maybel Romero Reina*

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
CAPITULO I.....	1
INTRODUCCIÓN .....	1
1.1. Contextualización del problema.....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	4
1.3 Justificación.....	4
1.4 Objetivos .....	5
1.5 Formulación de Hipótesis .....	5
CAPITULO II .....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 Antecedentes .....	6
2.2. Bases teóricas .....	7
CAPITULO III. METODOLOGIA .....	15
3.1. Tipo y diseño de Investigación .....	15
3.2 Operacionalización de variables .....	16
3.3 Población y muestra de investigación .....	19
<b>3.3.1 Población</b> .....	19
<b>3.3.2 Muestra</b> .....	19
<b>3.4.1 Técnicas</b> .....	20
<b>3.4.2 Instrumentos</b> .....	20
<b>3.5 Procesamientos de datos</b> .....	21
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	22
4.1 Resultados .....	22

4.2. Discusión de resultados.....	37
CAPITULO V – CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	40
5.1. Conclusiones.....	40
5.2. Recomendaciones.....	40
REFERENCIAS.....	42
ANEXOS.....	46
Anexo 1.....	46
Anexo 2.....	47
Anexo 3.....	50
Anexo 4.....	52

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables.....	16
<b>Tabla 2</b> Matriz de consistencia.....	18
<b>Tabla 3</b> Población.....	19
<b>Tabla 4</b> Muestra.....	19
<b>Tabla 5</b> ¿Considera importante que el niño desarrolle su área cognitiva?.....	24
<b>Tabla 6</b> ¿Está de acuerdo en que es necesario aplicar diversas estrategias para que el niño adquiera un efectivo desarrollo cognitivo?.....	25
<b>Tabla 7</b> ¿Considera importante la participación de los niños en las actividades?.....	26
<b>Tabla 8</b> ¿Considera importante que se implementen estrategias específicas para mejorar la cognitividad del niño?.....	27
<b>Tabla 9</b> ¿Cree que los niños desarrollarán su cognitividad mediante actividades de gamificación?.....	28
<b>Tabla 10</b> ¿Se puede mejorar el nivel de interés de los niños en las actividades que implican la gamificación?.....	29

<b>Tabla 11</b> ¿Considera que los niños tienen desarrollo adecuadamente su concentración? .....	30
<b>Tabla 12</b> ¿Percibe usted la integración de actividades que promueven el desarrollo cognitivo del niño?.....	31
<b>Tabla 13</b> ¿Cree que los niños se involucran en las actividades cuando estos se presentan a través del juego? .....	32
<b>Tabla 14</b> ¿Considera usted necesario evaluar la capacidad de los niños para comprender las directrices del docente? .....	33
<b>Tabla 15</b> ¿Cree que los niños adquieren más conocimiento cuando estos se transmiten mediante juegos y trabajo en equipo? .....	34
<b>Tabla 16</b> ¿Estaría de acuerdo en que se aplique la gamificación como técnica para el desarrollo cognitivo del niño?.....	35
<b>Tabla 17.</b> Tabulación de la ficha de observación .....	36

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Importancia del desarrollo cognitivo .....	24
<b>Gráfico 2</b> Estrategias para la adquisición de un óptimo desarrollo cognitivo.....	25
<b>Gráfico 3</b> Importancia de la participación de los niños en actividades.....	26
<b>Gráfico 4</b> Importancia de las estrategias para la mejora de la cognitividad.....	27
<b>Gráfico 5</b> Desarrollo cognitivo a través de actividades de gamificación .....	28
<b>Gráfico 6</b> Nivel de interés en las actividades de gamificación .....	29
<b>Gráfico 7</b> Desarrollo de la concentración en niños de Inicial .....	30
<b>Gráfico 8</b> Integración de actividades para el desarrollo cognitivo.....	31
<b>Gráfico 9</b> Involucración de los niños en actividades mediante el juego .....	32
<b>Gráfico 10</b> Evaluar la capacidad de los niños para la comprensión de directrices .....	33

<b>Gráfico 11</b> Adquisición de conocimientos mediante juegos y trabajo en equipo .....	34
<b>Gráfico 12</b> Gamificación como técnica para el desarrollo cognitivo.....	35
<b>Gráfico 13.</b> Tabulación de la ficha de observación.....	36

## **INDICE DE FOTOS**

<b>Foto 1</b> Observación a los niños durante actividades de gamificación.....	52
<b>Foto 2</b> Observación a los niños.....	52

## RESUMEN

La gamificación es una estrategia que consiste en la aplicación de elementos y mecánicas de juegos en contextos lúdicos, como la educación, se utiliza para hacer más atractivo y motivador el proceso de aprendizaje, involucrando a los estudiantes de manera lúdica y proporcionando un sistema de recompensas que refuerce conductas positivas. El estudio tiene como objetivo determinar el impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo de niños en educación inicial II de la Unidad Educativa "Gabriel García Moreno" en el Cantón Urdaneta, Los Ríos. Se evidencia que los alumnos presentan deficiencias cognitivas, generando preocupación entre los padres por la percepción de falta de formación integral en los docentes. Los niños muestran dificultades en resolución de problemas, retención de enseñanza y desinterés por aprender. Ante esta problemática, se plantea la necesidad de evaluar y mejorar la enseñanza para potenciar el desarrollo cognitivo, crucial para atención, lenguaje y aprendizaje. Surge la gamificación como técnica innovadora, aunque su aplicación es limitada en planteles fiscales como este. El estudio empleó un enfoque mixto y métodos documentales y de campo, involucrando a niños, docentes y padres de familia. Los resultados revelaron el impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo, proporcionando información valiosa para mejorar la calidad educativa. Las conclusiones destacan la eficacia de la gamificación como herramienta para estimular habilidades cognitivas en la educación inicial, resaltando la necesidad de su implementación en entornos educativos como el mencionado.

**Palabras clave:** Desarrollo cognitivo, Gamificación, Lúdica, Técnicas educativas innovadoras.



## **ABSTRACT**

Gamification is a strategy that consists of the application of game elements and mechanics in gaming contexts, such as education, it is used to make the learning process more attractive and motivating, involving students in a playful way and providing a system of rewards that reinforce positive behaviors. The study aims to determine the impact of gamification on the cognitive development of children in initial education II of the "Gabriel García Moreno" Educational Unit in the Urdaneta Canton, Los Ríos. It is evident that students present cognitive deficiencies, generating concern among parents due to the perception of lack of comprehensive training in teachers. Children show difficulties in problem solving, teaching retention, and disinterest in learning. Given this problem, the need arises to evaluate and improve teaching to enhance cognitive development, crucial for attention, language and learning. Gamification emerges as an innovative technique, although its application is limited in fiscal establishments like this one. The study will use a mixed approach and documentary and field methods, involving children, teachers and parents. It is anticipated that the results will reveal the impact of gamification on cognitive development, providing valuable information to improve educational quality. The conclusions could highlight the effectiveness of gamification as a tool to stimulate cognitive skills in early education, highlighting the need for its implementation in educational environments such as the one mentioned.

**Keywords:** Cognitive development, Gamification, Play, Innovative educational techniques.

# CAPITULO I

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, del cantón Ricaurte perteneciente a la provincia de Los Ríos, concretamente en el subnivel II paralelo “A”. Las líneas de investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo en la cual se basa la presente investigación es: Educación y sociedad. En las líneas de investigación de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación: Educación y Desarrollo Social. En las líneas de investigación de la carrera: El juego como constructo y la psicomotricidad. Y en la sub línea de investigación: proceso de autocontrol del aprendizaje.

Se busca resaltar como incide la gamificación en cuanto al desarrollo cognitivo de los niños de dicha institución, específicamente en el área de inicial, por lo cual es de gran ayuda ya que permite que los niños se desarrollen mientras se divierten e interactúan con los demás, fomentando sus capacidades mentales y pensamientos, que son parte del desarrollo cognitivo.

La gamificación dentro del área pedagógica busca ascender en cuanto a los principios de una educación tradicional generando nuevas referencias de enseñanza y aprendizaje, para una educación significativa y ambientada en la motivación de conocimiento a través del juego (Liberio, 2019, p. 28). Por lo tanto, querer adaptar nuevas estrategias educativas en la actualidad es un desafío que se tantean en las entidades educativas, en donde la única finalidad es adecuar los procedimientos de aprendizaje a las nuevas necesidades que surgen día a día.

En la realidad actual uno de los principales factores que favorecen el desarrollo cognitivo del niño es la estimulación temprana. Por tal motivo, los niños con oportunidades escasas de un aprendizaje durante sus primeros años, tienden a ingresar a inicial con retrasos de aprendizaje en comparación a los demás (Tineo, 2019, pág. 12). De acuerdo a lo expuesto, son necesarios los estímulos a edad temprana en los niños, para que así no posean dificultad alguna a la hora de realizar actividades educativas que contengan algún grado de complejidad.

Por ende, la gamificación es una técnica de aprendizaje que permitirá mejorar los mecanismos de aprendizaje, ya que el principal objetivo de esta herramienta es cambiar la dinámica de aprendizaje, convirtiéndolo en dinámico e interactivo, siempre y cuando se vean beneficiadas las distintas áreas del conocimiento, en especial el área cognitiva de cada uno de ellos. Ya que, esta les brinda la capacidad de relacionarse con su entorno y a expresar sus

ideales y pensamientos. Es por eso que, este trabajo investigativo se sustenta en los beneficios que trae consigo la gamificación para llevar a cabo un buen desarrollo cognitivo en los niños de Educación Inicial.

## **1.1.Contextualización del problema**

### **1.1.1. Contexto Internacional**

A nivel educativo, programas y políticas globales buscan mejorar la calidad y accesibilidad de la educación en todo el mundo, reconociendo que el acceso equitativo a recursos educativos impacta directamente en el desarrollo cognitivo de las poblaciones. Iniciativas internacionales destinadas a la primera infancia, que incluyen atención médica, nutrición y educación temprana, refuerzan la comprensión de que los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo cognitivo global.

Tal es el caso de la iniciativa "Early Childhood Development" (ECD) de la Organización Mundial de la Salud (OMS) y UNICEF, la cual se centra en el desarrollo integral de los niños durante los primeros años de vida, incluyendo aspectos cognitivos, ya que se propone que los niños, niñas y adolescentes adquieran un desarrollo completo y equitativo, aprovechando oportunidades inclusivas que les permitan alcanzar su máximo potencial (Early Childhood Development, 2019). En otras palabras, esta iniciativa refleja un compromiso con la creación de condiciones que permitan un crecimiento integral, asegurando que todos los niños y adolescentes tengan acceso a oportunidades justas, independientemente de sus circunstancias, y que puedan desarrollarse de manera plena en un ambiente seguro y favorable.

Esta iniciativa aún no se refleja en todos los países, ya que como expone la Unicef (2021) “alrededor de 3.6 millones de niños en América Latina y el Caribe con edades comprendidas entre 3 y 4 años no han alcanzado un desarrollo cognitivo adecuado para su edad” (párr. 4).

Esta situación demuestra que hay barreras y obstáculos que impiden el pleno desarrollo cognitivo de los niños, Este déficit en el desarrollo cognitivo puede tener consecuencias a largo plazo en la capacidad de aprendizaje y adaptación de estos niños, lo que resalta la necesidad de redoblar los esfuerzos para garantizar una implementación efectiva de las iniciativas internacionales destinadas a la primera infancia en todos los países, con un enfoque especial en aquellos que enfrentan mayores desafíos.

### 1.1.2 Contexto Nacional

El artículo 185 del Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece que la educación tiene como objetivo principal apreciar los avances y resultados de los aprendizajes, por lo tanto, se concibe como un proceso formativo durante su desarrollo y sumativo al finalizar, enfocándose en reconocer y valorar las habilidades y capacidades del estudiante tanto a nivel individual como en su participación dentro de grupos y equipos de trabajo (Ministerio de Educación, 2017).

El enfoque en el desarrollo cognitivo adquiere relevancia en el panorama nacional, ya que se reconoce que el fortalecimiento de las capacidades cognitivas de los estudiantes es esencial para su pleno desarrollo y éxito en la sociedad. Además, este enfoque se alinea con la comprensión de que la educación no solo debe evaluar el producto final de los aprendizajes, sino que también debe ser un proceso continuo que valore el progreso de los estudiantes a lo largo de su formación.

En este contexto, según la ministra de Educación, María Brown en una entrevista expone que “la preocupante realidad de la educación es que “el 40% de los niños en Ecuador no comprende lo que lee” (Salazar, 2022, párr. 4). Esta cifra subraya la existencia de una significativa pobreza en el aprendizaje, especialmente evidente entre aquellos que asisten a la escuela. Sin embargo, la ministra señala que el origen de estas deficiencias cognitivas se remonta a los primeros cinco años de vida, resaltando la crucial importancia de esta etapa para el desarrollo integral de los niños.

La afirmación de que la etapa temprana de la vida es clave para el adecuado desarrollo cognitivo, psicosocial, psicomotor y afectivo subraya la necesidad de intervenir en los primeros años de vida para garantizar un sólido fundamento que impacte positivamente en el proceso educativo futuro de los niños. No solo se trata de mejorar el rendimiento escolar, sino de establecer un soporte fundamental que acompañará a los individuos a lo largo de su vida estudiantil.

Ante esta situación, es imperativo diseñar estrategias efectivas no solo para corregir el atraso de los niños que ya están en la escuela, sino también para atender y potenciar el desarrollo de aquellos que tienen menos de cinco años. Abordar las deficiencias cognitivas desde la primera infancia se presenta como una medida crucial para prevenir la persistencia de

la pobreza en el aprendizaje y para promover un desarrollo educativo más equitativo y exitoso en el país.

### **1.1.3 Contexto local**

La Unidad Educativa “Gabriel García Moreno” ubicada en el Cantón Urdaneta perteneciente a la provincia de Los Ríos, cuenta con inicial II, en el cual se ha evidenciado que los alumnos desarrollan deficientes capacidades cognitivas, las cuales son habilidades fundamentales en este proceso educativo, motivo por el cual se ha generado disconformidad por los padres de familia, los cuales aseguran que los docentes carecen de una completa formación integral educativa, lo cual desencadena una serie de problemáticas dentro del aula.

Los niños presentan dificultades en sus habilidades de resolución de problemas, retención de la enseñanza dirigida por la docente, se muestran desinteresados por aprender y se distraen con mucha facilidad. Esta situación plantea la necesidad de evaluar y mejorar la forma en que se imparte la enseñanza a los niños, con el fin de mejorar su desarrollo cognitivo para propiciar mejoras en su proceso de atención, lenguaje, aprendizaje, imprescindibles para su desarrollo integral.

En este contexto surge la gamificación como una técnica innovadora dentro del ámbito educativo, que busca integrar elementos lúdicos a través de mecánica de juegos y participación activa, buscando generar un sistema de recompensa en los estudiantes, para la cual muchas veces se utilizan recursos tecnológicos y didácticos, sin embargo, planteles educativos fiscales como el caso de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno se presenta una nula utilización de estos.

## **1.2 Planteamiento del problema**

¿De qué manera incide la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial?

## **1.3 Justificación**

La gamificación dentro de las aulas es una herramienta fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, construyendo, ejecutando y logrando aprendizajes significativos que les permitan solucionar los problemas de la vida diaria. Para lo cual hay que hacer uso de

los medios didácticos que un salón de clases debería tener, desde un punto de vista académico esta investigación podría ser de apoyo para futuras investigaciones relacionadas a los modernos procesos de aprendizaje, que involucren a niños de temprana edad y su relación con los avances tecnológicos.

Es relevante recalcar que uno de los puntos altos de esta investigación impactar en el medio social del cantón Urdaneta, concientizando a padres y docentes de la importancia de este tipo de estrategias que potencian las habilidades cognitivas y motrices de los niños, quienes aprenden moviendo, tocando, viendo y oyendo, esto ayuda al niño a relacionarse con el mundo que le rodea a integrarse al trabajo en equipo y en grupo con distintas formas de participación y cooperación, la gamificación en las aulas de clase beneficiarían principalmente a los niños de la Unidad Educativa en cuestión, así como también el personal que trabaja en él ya que incorporarán nuevas actividades para poder ofrecer una educación de calidad.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar la forma en que la gamificación incide en el desarrollo cognitivo en los niños de Educación Inicial.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Identificar las diferentes formas de gamificación para obtener un desarrollo cognitivo apropiado en los niños de educación inicial.
- Diagnosticar los factores que inciden en el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial
- Analizar actividades mediante técnicas de gamificación que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial.

## **1.5 Formulación de Hipótesis**

La gamificación incide significativamente en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes**

Durante la revisión y búsqueda de información en diversas fuentes confiables para realizar la investigación se analizaron artículos, tesis y libros, tanto en el ámbito nacional e internacional acerca de las concepciones de gamificación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años, cada una de ellas aportaron de manera significativa en el proceso de la investigación de manera sintetizadas para sustentar la credibilidad y confiabilidad del estudio.

A nivel internacional, se ha realizado investigaciones sobre la experiencia de gamificación en la educación. García & Martínez (2021) de acuerdo a su investigación “La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza - aprendizaje”, concluye que, su implementación en el aula para los niños ayuda en la participación de las temáticas planteadas fomentando la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de competencias y habilidades; además, sirve como cambio de la perspectiva tradicionales de dicha institución (p. 12).

La gamificación como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños es una herramienta efectiva que nos ayuda a fortalecer la participación activa y el desempeño académico. Es por eso que, gracias a la incorporación de esta herramientas lúdicas y actividades dinámicas, se podrá potenciar el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en donde se ve favorecida la memoria, el pensamiento y la resolución de conflictos.

En opinión de Godoy (2019) dentro del trabajo investigativo nombrado “La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación” menciona que la gamificación en el ámbito educativo se centra en la implementación de juegos para la mejora en la motivación de los estudiantes (p.14). Por lo cual uno de los objetivos que se tiene en cuenta al momento de poner en práctica las técnicas de gamificación es el favorecimiento de las habilidades cognitivas, debido a que estas son parte importante del desarrollo del ser humano, ya que les permite afrontar situaciones de su cotidianidad y expresar sus ideales sin temor alguno.

Además, la gamificación es una elección factible dentro de los procesos de educación debido a que posee características que ayudan a la generación de conocimientos en el ser humano, esto lo opinan los autores Gómez & Ávila, (2021, p. 333), en un estudio el cual lleva por nombre “Gamificación como estrategia de motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje”. Por tal motivo, la idea de la gamificación estaría relacionada a las técnicas educativas como un medio para potenciar la motivación de forma externa. Es decir, generando y aumento en la curiosidad e interés por las actividades que se realizarán.

En la Universidad Nacional de Tumbes, se realizó el trabajo de investigación “Desarrollo cognitivo del Niño” la autora Tineo (2019), expresa que en el desarrollo cognitivo se llevan a cabo todos los procesos psicológicos del ser humano, como el pensamiento, la memoria, el lenguaje, el aprendizaje, el pensamiento, etc (p. 34). Por lo tanto, el desarrollo cognitivo es un proceso continuo que conlleva varias etapas y se presenta en el momento que el niño interactúa con el entorno que lo rodea, favoreciendo el aumento de conocimientos y aprendizaje con el ascendente crecimiento mental.

## **2.2. Bases teóricas**

### **Gamificación**

La gamificación es una herramienta de enseñanza y aprendizaje que propicia un gran potencial al ámbito de la educación con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Este tipo de herramienta busca potenciar la motivación en los niños a través de ambientes no lúdicos para la obtención de resultados eficaces (Malvido, 2019 p.30 ). De acuerdo a lo expresado por el autor, la gamificación entendida como el uso de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, representa una valiosa herramienta para la enseñanza y el aprendizaje. Enfocándonos en el ámbito educativo, la gamificación tiene el potencial de generar un entorno que motive a los estudiantes de manera efectiva, incentivando su participación y contribuyendo a resultados más eficaces en el proceso de aprendizaje.

Esta técnica de aprendizaje cobra terreno en las estrategias de formación académica gracias a su carácter de aspecto lúdico que facilita la adquisición de conocimientos de forma divertida. Además, se tiene en cuenta que la gamificación en la educación ayuda a intensificar los aprendizajes y a incentivar a las relaciones amistosas y cooperativas mediante actividades lúdicas (Mero & Castro, 2021, p. 45). Se puede destacar que la gamificación en la educación



está ganando relevancia en las estrategias de formación académica. Su carácter lúdico, sugiere que esta técnica facilita la adquisición de conocimientos de manera divertida. No solo contribuyendo al proceso de aprendizaje, sino que también a incentivar relaciones amistosas y cooperativas a través de actividades lúdicas.

Es imprescindible que los niños tengan conocimientos previos sobre las actividades que se llevarán a cabo como parte de las técnicas de gamificación dentro de las aulas de clase. Cabe mencionar que la gamificación busca generar nuevas destrezas y habilidades en los niños a través de la experimentación o el juego, debido a que mediante los ambientes de aprendizaje divertidos ellos pondrán más atención a los conocimientos que se quieren impartir.

### **Importancia de la Gamificación**

Iquise Aroni & Rivera Rojas (2020) mencionan que:

La gamificación en el ámbito educativo es de gran importancia debido a que mediante esta se logra tener un control más específico de los procesos estudiantiles de cada uno de los niños, además del control que tienen sobre ellos mismos con respecto a su desarrollo infantil (p. 50).

Lo referido por los autores connota que la implementación de la gamificación hoy en día hace que las clases sean más dinámicas y contrarresta las actividades que poseen cierto grado de dificultad dentro de la enseñanza tradicional, además favorece a la percepción y la perseverancia, así como la creación de relaciones sociales dentro del aula de clase fomentando el dialogo mutuo entre ellos.

Por otra parte, al usar metodologías de la escuela tradicional, estas serán poco estimulantes y pueden llegar a ser tediosas para los estudiantes. Por ende, con la gamificación se busca motivar el aprendizaje de los estudiantes en todas las asignaturas posibles, para una mejor comprensión de conceptos complejos de una manera más fácil, desarrollando también nuevas habilidades sociales, de comunicación y de conducta.

### **Fundamentos de la gamificación**

Según Ortiz et all. (2019) la gamificación se compone de tres aspectos que son: dinámicas, mecánicas y componentes, con el objetivo de propiciar además de un aprendizaje

efectivo, el desarrollo de aptitudes y destrezas en los estudiantes (párr.9). En base a lo expuesto por el autor a continuación se explicarán cada uno de estos componentes.

**Dinámicas:** Son los elementos fundamentales y las interacciones que definen la experiencia de juego. Las dinámicas en este contexto se refieren a las reglas, mecánicas y sistemas que rigen la actividad. Estas dinámicas son esenciales para la comprensión y la participación en el juego, ya que proporcionan el marco y la estructura que guían las acciones de los participantes.

**Mecánicas:** Son los elementos y sistemas específicos que se incorporan en una experiencia para hacerla más interactiva, atractiva y motivadora. Estas mecánicas son diseñadas para influir en el comportamiento del usuario, fomentar la participación y generar un sentido de logro, dentro de ellos se incluyen los retos, recompensas, puntos, que convierten la actividad en algo más interactivo.

**Componentes:** Son los elementos concretos que se utilizan como herramientas o componentes dentro de la gamificación para aplicar las dinámicas y mecánicas en un contexto específico, dentro de estos componentes se encuentran las insignias y los niveles de dificultad.

### **Beneficios de la gamificación**

La gamificación dentro del área de educación promete ciertos beneficios que de cierta manera propiciarán un buen desarrollo en los niños. A continuación, se mencionan algunos de los beneficios:

- Ayuda al fomento de las nuevas tecnologías en las aulas de clase.
- Favorecer a la motivación del aprendizaje.
- Fortalece las estrategias para la resolución de conflictos
- Facilita la adquisición de habilidades y conocimientos
- Favorecer a la creación de relaciones sociales

Entre estos también se destacan que la gamificación fortalece las habilidades, destrezas y conocimientos en el ser humano. En esta se menciona que, para que los niños posean una

conducta adecuada deben de manifestarse 3 factores al mismo momento, los cuales son: la motivación, disparador y la habilidad.

- La motivación, se genera cuando el ser humano experimenta satisfacción, miedo, etc.
- El disparador, hace referencia a los factores que producen un comportamiento determinado en las personas.
- Las habilidades, es la percepción de conocimientos superiores a los ya obtenidos.

### **Características de la gamificación**

Borrás citado en Gómez (2022), acota que la gamificación mantiene una variedad de características distintivas que debemos de tener en cuenta (p. 7). Algunas de ellas se resaltan a continuación:

- Potencia la motivación del aprendizaje en los niños, debido a que se busca ue los estudiantes alcancen sus objetivos, se concentren más y se esfuercen por generar nuevos conocimientos.
- La retroalimentación es otra constante necesaria para que los estudiantes puedan mejorar sus debilidades académicas durante su proceso de enseñanza y aprendizaje.
- La adquisición de un aprendizaje eficaz y significativo.
- La generación de competencias amistosas, para así cada estudiante sepa encontrar una solución rápida.

### **Recursos tecnológicos de la gamificación**

La gamificación en la educación se apoya en las herramientas tecnológicas, debido a que busca satisfacer las necesidades académicas en los alumnos siendo estas espontaneas (Delgado & Chicaiza 2022 p. 56), en este sentido los autores antes mencionados, acotan que existen distintos recursos tecnológicos para solventar la gamificación en la educación como: Moodle, Kahoot, Quizizz, Padlet, Genially, Play Brighter, Socrative, etc.

Por lo tanto, los descubrimientos de gran importancia sobre la gamificación aplicada como técnica de aprendizaje en las instituciones educativas se relacionan con la búsqueda del

desarrollo de las áreas del conocimiento en el ser humano, para facilitarles la comprensión de la resolución de conflictos y también a la expresión de ideas y pensamiento.

### **Componentes de la gamificación**

Rodríguez (2019), menciona que la gamificación nos da la capacidad de poder cambiar la forma en la que se imparten los conocimientos y habilidades, y a su vez como será generado (p. 5). Para esto se destacan 3 componentes esenciales para la puesta en práctica de esta técnica de aprendizaje:

- **Dinámicas del juego:** se trata de los factores que se quiere poner en práctica mediante la técnica de gamificación. Estas dependerán de los objetivos que se quieren alcanzar en el aprendizaje, así como el tema.
- **Mecánicas del juego:** se consideran como los componentes más básicos del juego, en donde se conocen las reglas y normas que tiene el juego, las cuales deben de seguir los estudiantes.
- **Elementos del juego:** estos se muestran durante la actividad como medio visual.

### **Desarrollo Cognitivo**

El desarrollo cognitivo es un procedimiento en donde la persona va obteniendo nuevas habilidades y conocimientos mediante la experiencia y el aprendizaje.

Este desarrollo se da desde el momento en que nace el niño y comienza a relacionarse con su entorno de forma inmediata, obteniendo así nuevas habilidades y destrezas, además de las conductas necesarias para la adecuada adaptación en el entorno (Tineo, 2019, p. 12).

Este se relaciona con el entendimiento, en donde se pone en práctica la memoria, el pensamiento, la atención, la percepción, entre otros, además de estar entrelazado a la capacidad innata de adaptación que poseen los seres humanos hasta lograr integrarse en su propio entorno.

Dicao & Ponce (2023 p. 26) mencionan que se suelen desarrollar algunas etapas a lo largo del crecimiento del ser humano y en esta los niños desarrollan destrezas como: la percepción, la memoria, el pensamiento lógico y la comprensión abstracta, en donde cada una de las etapas el desarrollo es diferente, ya que en cada etapa le niño concibira una nueva manera de operar.

Así mismo, acerca del desarrollo cognitivo Cerezo (2023) expresa que los niños construyen su comprensión del entorno circundante a medida que observan y experimentan las diferencias y contrastes entre lo que ya conocen y han verificado, y lo que aún les queda por explorar y aprender (p.20). En este contexto la infancia desempeña un papel crucial y activo en el desarrollo de la inteligencia, ya que los niños aprenden a través de la acción y la exploración activa. El desarrollo cognitivo, por ende, representa el aumento en la capacidad de un niño para pensar y razonar, influyendo en su capacidad de adquirir nuevos conocimientos y habilidades mediante la participación en el aprendizaje activo.

### **Importancia del desarrollo cognitivo**

Su importancia radica en el hecho de que atiende a las necesidades naturales de vincularse y formar parte de su entorno, enlazándose a la capacidad innata para poder adaptarse e incluirnos dentro del entorno social en el que nos estamos desarrollando. (Torrealba, 2021 p. 25). Cabe mencionar que, el desarrollo del área cognitiva ayuda a escoger entre un grupo de opciones la que sea más conveniente y se acoja a las necesidades del individuo, además de que nos permite crear relaciones sociales con las personas de nuestro entorno.

Es por eso, que es de vital importancia tener un adecuado desarrollo cognitivo para el proceso de enseñanza y aprendizaje, esencialmente durante los primeros años de vida, ya que es allí donde los niños se centran en descubrir todo lo que se encuentra a su alrededor logrando obtener nuevos conocimientos.

### **Beneficios del desarrollo cognitivo**

Conseguir niveles altos de atención y concentración es de gran importancia para que el niño pueda tener un mejor rendimiento en cuanto al proceso de aprendizaje, además del desarrollo de la inteligencia infantil (Fernández, 2021 p. 7). Por lo tanto, se quieren resaltar algunos beneficios:

- Propicia las actividades de pensamiento y la creatividad, además del desarrollo de la imaginación e inteligencia desde los primeros años de vida.
- Ayuda al mejoramiento del autoestima, la confianza y seguridad desde la perspectiva de los logros personales y académicos.

- Ayuda a fortalecer los procedimientos del área cognitiva como lo son la atención, la memoria y la percepción.
- Fomenta el desarrollo del lenguaje, la comprensión lectora y escrita, además del enriquecimiento del vocabulario infantil.

### **Etapas del Desarrollo Cognitivo**

El psicólogo Jean Piaget, creó un esquema detallado sobre cómo se desarrolla el proceso de cognición y lo dividió en etapas (Torrealba, 2021: 8). Por lo cual se mencionan a continuación:

- 1. Etapa sensoriomotriz:** esta etapa se da entre el nacimiento del bebé hasta que este cumple los dos años de edad. Por lo tanto, se determina debido a que los infantes aprenden conductas positivas y su pensamiento es limitado.

Cabe mencionar que, en esta etapa se generan las relaciones mediante los movimientos que realiza el niño y que va mejorando conforme se desarrolle su área cognitiva.

- 2. Etapa preoperacional:** se da entre desde los 2 hasta los 7 años de edad. Aquí se desarrollan los procesos mentales y la capacidad de pensamiento con mayor rapidez y eficacia. Dicho esto, el niño sabrá pensar tanto en presente, como en pasado y futuro. Además, de comprender simbologías que son de gran importancia a la hora de crear escritos o para una plena comunicación con los demás.

- 3. Etapa de acciones concretas:** esta etapa va desde los 7 a los 11 años de edad. En ella, el pensamiento y razonamiento del niño tiene algo de similitud con el pensamiento de una persona adulta y comienza a crear relaciones entre los objetos que se encuentran a su alrededor.

Aquí el niño es capaz de clasificar los objetos de forma estructurada, indicando cuáles pueden ser los más importantes y cuáles no, además de encontrar las similitudes y diferencias.

### **Habilidades cognitivas**

El proceso de cognición utiliza distintos elementos para el pensamiento, aprendizaje, razonamiento y la atención. Estas trabajan en grupo y son necesarias para llevar a cabo

actividades de mayor e incluso de menor dificultad. Por lo tanto, a continuación, mencionamos los tipos de habilidades cognitivas y cómo podemos desarrollarlas:

- **Atención:** se puede estimular con la puesta en práctica de juegos ya sean sencillos o un poco complejos.
- **Enfoque:** se relaciona con la variedad de estímulos. Una buena forma sobre cómo poner en práctica los enfoques es a través de pasatiempos como los laberintos.
- **Creatividad:** tocar instrumentos, bailar, pintar, cantar, entre otros, resultan ser buenas maneras en las que el niño pueda desarrollar la creatividad, ya que les facilita la comprensión del mundo que los rodea.
- **Memoria:** los rompecabezas, cartas o juegos de mesa son propicios para perfeccionar las destrezas como la memoria, la concentración y el pensamiento, favoreciendo al razonamiento y la resolución de conflictos.
- **Comprensión:** podemos desarrollarla usando preguntas ya sea de la cotidianidad u otros ámbitos, ya que lo importante es que el niño imagine situaciones que podrían ocurrir mientras que al mismo tiempo razonan y fomentan la comprensión y entendimiento.
- **Lenguaje:** la lectura es uno de los mejores aliados a la hora de desarrollar el lenguaje. Además, el vocabulario se expande desde que el niño es un recién nacido.
- **Emoción:** conocer sus propias emociones hace que el niño aprenda a trabajar con ellas y a tener en cuenta como se sienten los demás.
- **Planificación:** es posible que a través de nuestra vida cotidiana podamos ejercitar esta destreza. Por ejemplo, si realizas un viaje es propicio planearlo con los niños para que sepan cómo llevar un orden de las actividades.

## CAPITULO III. METODOLOGIA

### 3.1. Tipo y diseño de Investigación

El presente trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa "Gabriel García Moreno" específicamente en el subnivel II paralelo "A". Para la presente investigación se utilizó un enfoque mixto, ya que se buscó explorar las diversas maneras en que la gamificación impacta en el desarrollo cognitivo, es por ello que, no solo se basó en analizar datos obtenidos de las encuestas y entrevista sino también se buscó observar a través de la ficha de observación la realidad que se presenta en el aula de clases con relación a la "Gamificación y su incidencia en el desarrollo cognitivo en los niños de Educación Inicial".

Se empleó la investigación documental para establecer una revisión exhaustiva de los beneficios, componentes y características de la gamificación, mediante información de fuentes confiables obtenidas de trabajos de investigación, monografías y artículos científicos lo que proporcionó un marco conceptual que orientó la investigación y dio relevancia a la implementación de la gamificación para el fomento del desarrollo cognitivo.

Se llevó a cabo un diseño no experimental porque se buscó describir lo que se observa en la dinámica del aula de clases sin manipular el entorno en el que el niño se desarrolla naturalmente ya que el objetivo es conocer la realidad que se vive en el aula de clases, por lo tanto, nos enfocamos en observar, detallar y analizar. En este diseño se remarcó como la docente aplica estrategias para que los niños desarrollen su cognitividad, lo cual permitió determinar la factibilidad de emplear las técnicas grafo plásticas como medio para fomentar el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial.



### 3.2 Operacionalización de variables

*Tabla 1 Operacionalización de variables*

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items / Instrumento
<b>Gamificación</b>	La gamificación es una técnica de aprendizaje que emplean distintos recursos en el ámbito educativo con el objetivo de brindar un proceso de aprendizaje adecuado para los estudiantes basado en distintas estrategias que fomenten la motivación, la participación y el compromiso en el estudiante	Motivación	Interés	¿El niño muestra entusiasmo al participar en actividades gamificadas?
			Curiosidad	
		Participación	Interacción	¿El niño muestra curiosidad por explorar nuevas mecánicas de juego?
			Colaboración	¿Se comunica y comparte ideas con sus compañeros durante el juego?
		Compromiso	Persistencia	¿El niño demuestra disposición para trabajar en equipo durante juegos?
			Autonomía	¿El niño muestra determinación y perseverancia ante desafíos en los juegos? ¿El niño puede realizar tareas asignadas sin supervisión constante?

<b>Desarrollo cognitivo</b>	El desarrollo cognitivo es el proceso evolutivo de las capacidades mentales (percepción, memoria, atención...) del niño, capacidades que intervienen en el aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas.	Percepción	Reconocimiento de objetos	<p>¿El niño puede clasificar objetos según sus características (forma, color, tamaño)?</p> <p>¿El niño demuestra comprensión de términos espaciales básicos como arriba, abajo, adelante y atrás?</p> <p>¿El niño es capaz de recordar eventos básicos de una historia después de ser contada?</p> <p>¿El niño puede relacionar objetos o ideas basándose en características compartidas?</p> <p>¿El niño puede mantener la atención en una tarea específica durante un período de tiempo adecuado para su edad?</p> <p>¿El niño demuestra comprensión de instrucciones verbales sencillas?</p>
			Orientación espacial	
		Memoria	Recuerdo de historias sencillas	
			Asociación de conceptos	
		Atención	Concentración	
			Comprensión	

*Elaborado por: Lorena Romero y Adamaris Ramirez*

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

*Tabla 2 Matriz de consistencia*

<b>PROBLEMAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPOTESIS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p><b>GENERAL</b> ¿De qué manera incide la gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial?</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las diferentes formas de gamificación para obtener un desarrollo cognitivo apropiado en los niños de educación inicial?</li> <li>• ¿Cuáles son los factores que inciden en el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial</li> <li>• ¿Cuáles son las actividades mediante técnicas de gamificación que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial?</li> </ul>	<p><b>GENERAL</b> Determinar la forma en que la gamificación incide en el desarrollo cognitivo en los niños de Educación Inicial.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las diferentes formas de gamificación para obtener un desarrollo cognitivo apropiado en los niños de educación inicial.</li> <li>• Diagnosticar los factores que inciden en el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial</li> <li>• Analizar actividades mediante técnicas de gamificación que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial.</li> </ul>	<p>La gamificación incide significativamente en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial.</p>	<p>Enfoque: Mixto Diseño: No experimental Población: 35 niños, 35 representantes, 1 docente Muestra: 35 niños, 35 representantes, 1 docente</p>

*Elaborado por: Romero Lorena y Ramirez Adamaris*

### 3.3 Población y muestra de investigación

#### 3.3.1 Población

La población está conformada por 71 personas, de los cuales 35 son niños, 35 representantes y 1 docente de la Unidad Educativa “Gabriel García Moreno”. A continuación, se detalla la muestra:

**Tabla 3 Población**

<b>Población</b>		
<b>Involucrados</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Frecuencia</b>
Docente	1	2%
Niños	35	49%
Representantes	35	49%
<b>Total</b>	<b>71</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Lorena Romero y Adamaris Ramirez*

#### 3.3.2 Muestra

La muestra fue determinada mediante un muestreo no probabilístico a conveniencia de quienes realizan la investigación; puesto que se ajusta de acuerdo a las necesidades, donde se tomó como referencia a 1 docente del subnivel 2 “A”, 35 niños y 35 representantes quienes son los objetos de estudio de la presente investigación. A continuación, se detalla la muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 4 Muestra**

<b>Muestra</b>		
<b>Involucrados</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Frecuencia</b>
Docente	1	2%
Niños	35	49%
Representantes	35	49%
<b>Total</b>	<b>71</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Lorena Romero y Adamaris Ramirez*

### **3.4 Técnicas de recolección de datos e instrumentos**

#### **3.4.1 Técnicas**

##### **Encuesta**

La encuesta fue dirigida a los representantes legales de los niños del subnivel II “A” mediante Google forms para recopilar información que permita determinar la viabilidad de la gamificación para propiciar el aprendizaje de los niños.

##### **Entrevista**

La entrevista se aplicó a la docente del subnivel 2 “A”, mediante la entrevista se obtuvo una visión más amplia de la perspectiva pedagógica de la docente, incluyendo cómo la gamificación se puede integrar en su enfoque educativo y cómo se alinea con los objetivos de aprendizaje.

##### **Observación**

A través de la observación se evaluó como interactúan los niños en el aula de clases con el fin de determinar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños del subnivel 2 “A” para así identificar como la gamificación puede promover el desarrollo cognitivo este grupo.

#### **3.4.2 Instrumentos**

Para poder obtener la información de las dos variables como son la gamificación y el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial se ha utilizado como instrumentos la ficha de observación y encuestas que se aplicarán a la docente y representantes de los niños del subnivel 2 “A” de la Unidad Educativa “Gabriel García Moreno”.

##### **Cuestionario**

Se elaboraron dos cuestionarios, uno de preguntas abiertas direccionadas al docente y otra de preguntas cerradas direccionadas a los representantes legales pertenecientes al subnivel 2 “A” de la Unidad Educativa “Gabriel García Moreno” con el objetivo de analizar su percepción respecto a la gamificación y el desarrollo cognitivo de los niños.

##### **Ficha de observación**

La ficha de observación estuvo conformada por 8 ítems a través de los cuales se buscó determinar como las actividades de gamificación influyen en el desarrollo cognitivo de los niños del subnivel 2 “A” de la Unidad Educativa “Gabriel García Moreno”.

### **3.5 Procesamientos de datos**

El procesamiento de datos en el presente trabajo de investigación se realizó mediante el software de Excel el mismo que permitió analizar y procesar la información recolectada mediante Google forms de las respuestas dadas por los representantes legales.

En cuanto a la entrevista se realizó un análisis detallado de cada una de las preguntas con el objetivo de determinar como la docente percibe el desarrollo cognitivo de los niños a la vez que se identificó de qué manera inciden las técnicas grafo plásticas en cuanto al desarrollo cognitivo de los niños del subnivel 2 “A” de la Unidad Educativa “Gabriel García Moreno”.

Respecto a la ficha de observación se analizaron cada uno de los ítems con el objetivo de determinar las habilidades cognitivas que los niños tienen bien desarrolladas de acuerdo a su edad, y las habilidades que son necesarias que el infante desarrolle adecuadamente.

### **3.6 Aspectos Éticos**

En este estudio, se prestó atención a cada uno de los aspectos que forman parte de las etapas de la investigación relacionadas con la gamificación y el desarrollo cognitivo. El primer aspecto que resaltar fue garantizar que cada una de las personas que conforman la muestra a investigar estén conscientes del propósito de este trabajo investigativo titulado “Gamificación y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial”. Otro aspecto a resaltar fue que se preservó de manera confidencial los nombres de los participantes que conforman la muestra de investigación con el objetivo de que sus respuestas se den de manera natural sin sentirse presionados porque alguien vaya a enterarse de lo que respondieron.

También se analizó la información de las fuentes documentales procurando seleccionar solo información de fuentes confiables para citar y referenciar a su autor original con el objetivo de no cometer plagio y brindar una información confiable y verídica.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Resultados

Los resultados de la entrevista a la docente del subnivel 2 “A” refieren lo siguiente:

Ítems	Criterio de la persona entrevistada Docente del subnivel 2 “A”
<b>1. ¿Considera necesario el empleo de distintas herramientas tecnológicas?</b>	Considero que es evidente y notorio la necesidad de implementar herramientas tecnológicas en el área de educación, ya que nos permite innovar en nuestra forma de enseñar. Lamentablemente en algunos entornos educativos como es el caso del nuestro, persiste aún la escasez de herramientas tecnológicas, debido a la falta de presupuesto y capacitación, las cuales son barreras que afectan la adaptación de estas tecnologías en el área de educación.
<b>2. ¿Considera que se deben usar distintos materiales para trabajar?</b>	Considero que en educación inicial se encuentran una variedad de recurso que nos permiten llegar a fomentar un aprendizaje enriquecedor en los niños, además de aportar a su estimulación para alcanzar un desarrollo integral.
<b>3. ¿Considera necesario emplear distintas dinámicas para captar la atención del infante?</b>	Por mi parte si considero que son una parte fundamental a la hora de impartir enseñanzas, ya que así haremos que los niños sientan interés y curiosidad por aprender y relacionarse con los contenidos educativos que se enseñarán dentro de cada clase.
<b>4. ¿Considera que las actividades de gamificación deben presentar distintas mecánicas?</b>	Sí, porque si la gamificación presenta una gran variedad de mecánicas, nos será más fácil integrar elementos lúdicos, además de recompensas para la estimulación de la curiosidad, llevándolos al perfeccionamiento de su desarrollo escolar y personal.
<b>5. ¿Considera usted que lo niños son capaces de trabajar en equipo con sus compañeros?</b>	Claro que los niños son capaces de trabajar en equipo con otros compañeros. Implementando estrategias interesantes e interactivas esto es posible, ya que nuestro objetivo es crear en ellos habilidades sociales y de comunicación, para que sean niños empáticos y expresivos dentro del entorno que los rodea.
<b>6. ¿Considera que se debe emplear la narración durante las actividades gamificadas?</b>	Es importante añadir la narración en medio de las actividades gamificadas, ya que las historias interesantes no solo nos ayudan a captar el interés del niño, sino que aporta significados importantes para su futuro desarrollo

<b>7. ¿Usted fomenta en el entorno educativo la atención sostenida los niños?</b>	Sí, porque mediante estrategias metodológicas y actividades interactivas podemos captar la curiosidad e interés del niño, obteniendo ambientes estimulantes y una participación activa.
<b>8. ¿Considera que el niño debe desarrollar su concentración desde edades tempranas?</b>	Es necesario, debido a que les permite enfocarse en las tareas beneficiando su rendimiento escolar, además de que brinda oportunidades para el desarrollo de las habilidades socioculturales
<b>9. ¿Ha observado una situación específica en la que se desarrolle la creatividad por parte de los niños?</b>	Por supuesto, esto se da a través de juegos al aire libre o actividades artísticas, ya que es allí donde los niños expresan sus pensamientos y desarrollan su imaginación.
<b>10. ¿Emplea estrategias para estimular la comprensión de nuevos conceptos y temas por parte de los niños?</b>	Si se emplean una variedad de estrategias para facilitar a los niños la comprensión de contextos académicos. Algunas de ella son los enfoques audio visuales y actividades prácticas para fortalecer y fomentar la concepción de conocimientos de mayor alcance.
<b>11. ¿Fomenta un ambiente de convivencia positiva en el entorno educativo?</b>	Sí, al fomentar una convivencia pacífica en las aulas de clase, nos ayuda a que los niños desarrollen distintas destrezas necesarias para la posterior relación social dentro del entorno que lo rodea.
<b>12. ¿Promueve el respeto a las opiniones en el aula?</b>	Claro que sí, promover la escucha activa, la resolución de conflictos nos ayuda a fortalecer la creación de ambientes inclusivos.

### **Análisis de la entrevista**

A través de los datos recopilados en base a la entrevista aplicada a la docente de aula del subnivel 2 “A”, se logró comprender con mayor precisión como la gamificación influye en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial.

Por lo tanto, se tiene en consideración que la docente tiene en cuenta sobre cómo puede influir las herramientas tecnológicas en torno a la educación y aprendizaje de los estudiantes de Inicial, por lo que también expresa que dentro de las instituciones educativas estas herramientas son escasas debido a muchos factores que influyen a la falta de estos recursos.

Además, comenta que mediante las actividades de gamificación la enseñanza y aprendizaje sería interesante y divertido, debido a que permite la integración de distintos



elementos necesarios para el fortalecimiento y desarrollo de cada una de las habilidades en los niños, en especial del área cognitiva la cual favorece a la creación de nuevos conocimientos para posteriormente agruparlos a los ya existentes.

Por último, considera necesaria la implementación de estas herramientas para fomentar y favorecer a la convivencia armónica dentro de las aulas de clase, ayudando a que los niños desarrollen ciertas capacidades necesarias para la generación de relaciones sociales dentro del entorno en el que se encuentran.

## Encuesta

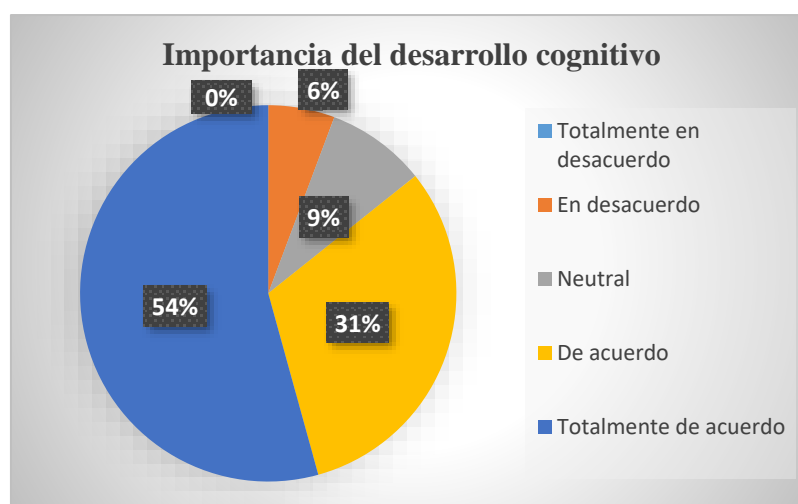
### 1. ¿Considera importante que el niño desarrolle su área cognitiva?

Tabla 5 ¿Considera importante que el niño desarrolle su área cognitiva?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	2	6%
<b>Neutral</b>	3	9%
<b>De acuerdo</b>	11	31%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	19	54%
<b>Total</b>	35	100%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 1 Importancia del desarrollo cognitivo



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 54% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 31% de ellos están de acuerdo, el 9% son neutrales y el 6% restantes están en desacuerdo. Por lo tanto, dichos resultados nos muestran que gran parte

de los encuestados consideran importante que el niño desarrolle su área cognitiva. A pesar de esto, existe una parte pequeña de la muestra que desconoce la importancia del desarrollo cognitivo en los niños. Es por eso, que se busca dar a conocer la importancia de este desarrollo y los beneficios que trae consigo.

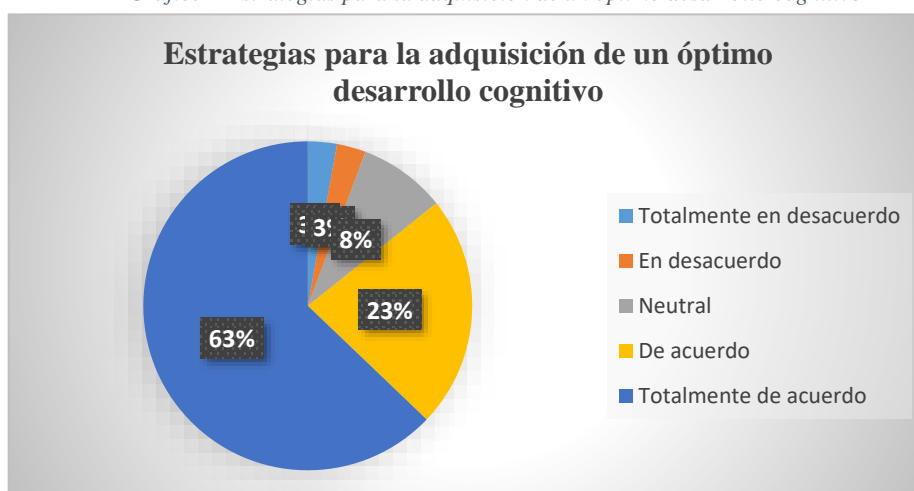
## 2. ¿Está de acuerdo en que es necesario aplicar diversas estrategias para que el niño adquiera un efectivo desarrollo cognitivo?

Tabla 6 ¿Está de acuerdo en que es necesario aplicar diversas estrategias para que el niño adquiera un efectivo desarrollo cognitivo?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	1	3%
<b>En desacuerdo</b>	1	3%
<b>Neutral</b>	3	9%
<b>De acuerdo</b>	8	23%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	22	63%
<b>Total</b>	35	100%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 2 Estrategias para la adquisición de un óptimo desarrollo cognitivo



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 63% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 23% de ellos están de acuerdo, el 9% son neutrales, un 3% están en desacuerdo y el otro 3% están totalmente desacuerdo. Visto esto, se denotó que la mayoría están de acuerdo en que es necesario aplicar diversas estrategias para que el niño adquiera un efectivo desarrollo cognitivo. Mientras tanto, el resto de ellos no están de acuerdo o no consideran importante las estrategias que propicien un pleno desarrollo cognitivo en los niños.

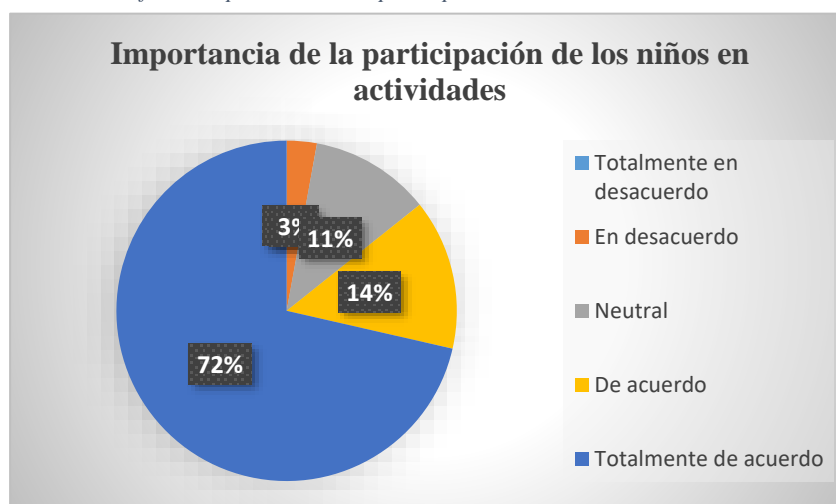
### 3. ¿Considera importante la participación de los niños en las actividades?

Tabla 7 ¿Considera importante la participación de los niños en las actividades?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	1	3%
<b>Neutral</b>	4	11%
<b>De acuerdo</b>	5	14%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	25	71%
<b>Total</b>	35	100%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 3 Importancia de la participación de los niños en actividades



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 71% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 14% de ellos están de acuerdo, el 11% son neutrales y el 3% restantes están en desacuerdo. Mediante estos resultados, podemos concluir que gran parte de los encuestados consideran importante la participación de los niños en las actividades, mientras tanto la cantidad sobrante considera muy poco importante que los niños sean participes de actividades que brinden nuevas oportunidades de aprendizaje.

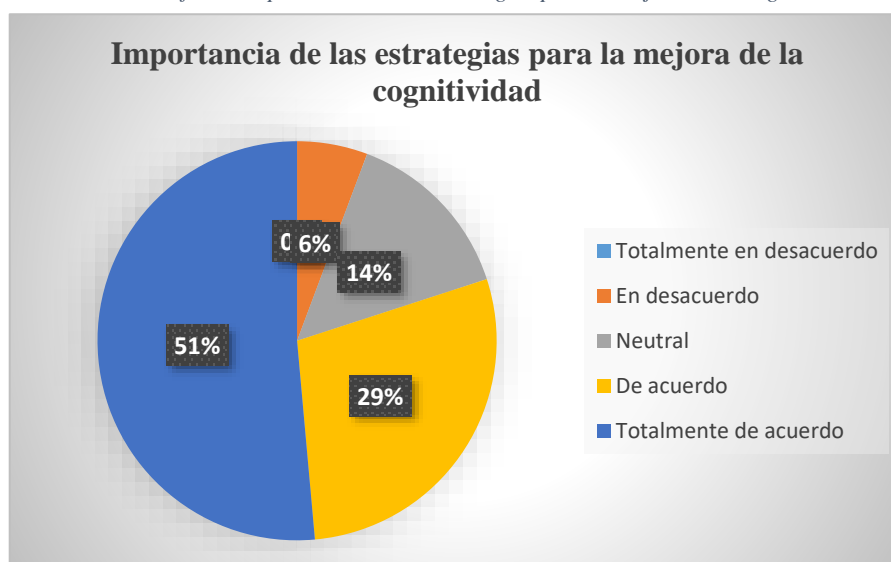
4. **¿Considera importante que se implementen estrategias específicas para mejorar la cognitividad del niño?**

Tabla 8 ¿Considera importante que se implementen estrategias específicas para mejorar la cognitividad del niño?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	2	6%
<b>Neutral</b>	5	14%
<b>De acuerdo</b>	10	29%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	18	51%
<b>Total</b>	35	100%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 4 Importancia de las estrategias para la mejora de la cognitividad



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 51% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 29% de ellos están de acuerdo, el 14% son neutrales y el 6% restantes están en desacuerdo. Por tal motivo, se tiene en cuenta que la mayoría de las personas encuestadas consideran importante que se implementen estrategias específicas para mejorar la cognitividad del niño, a su vez, la muestra restante expresa que la implementación de estrategias específicas no será de mucha ayuda para la mejora de la cognitividad infantil.

5. **¿Cree que los niños desarrollarán su cognitividad mediante actividades de gamificación?**

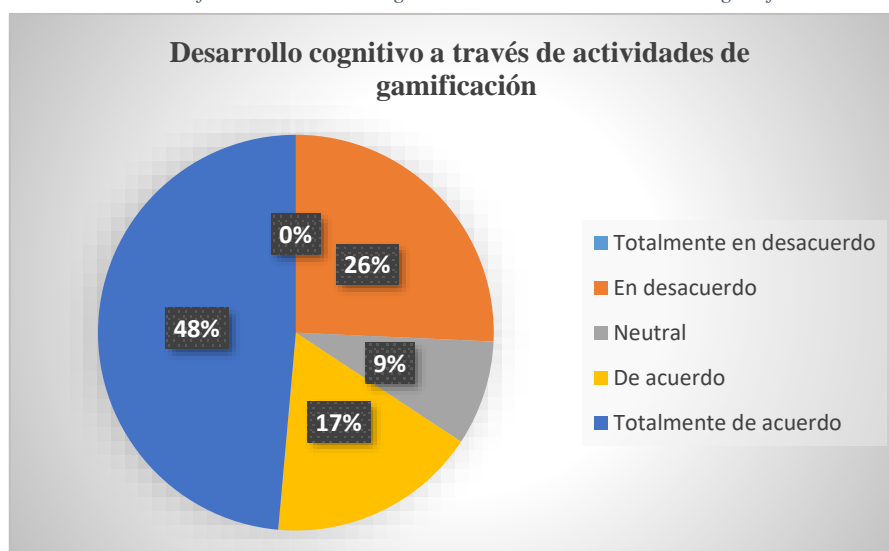
Tabla 9 ¿Cree que los niños desarrollarán su cognitividad mediante actividades de gamificación?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	9	26%
<b>Neutral</b>	3	9%
<b>De acuerdo</b>	6	17%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	17	49%
<b>Total</b>	35	100%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"

Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 5 Desarrollo cognitivo a través de actividades de gamificación



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"

Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 49% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 17% de ellos están de acuerdo, el 9% son neutrales y el 26% restantes están en desacuerdo. A través de los datos obtenidos gracias a la encuesta realizada a los representantes legales del subnivel 2 "A", se tiene en consideración que la mayoría de ellos creen que los niños desarrollarán su cognitividad mediante actividades de gamificación. Sin embargo, las personas restantes a esta opinión consideran que no será posible su desarrollo en conjunto a estas actividades de gamificación.

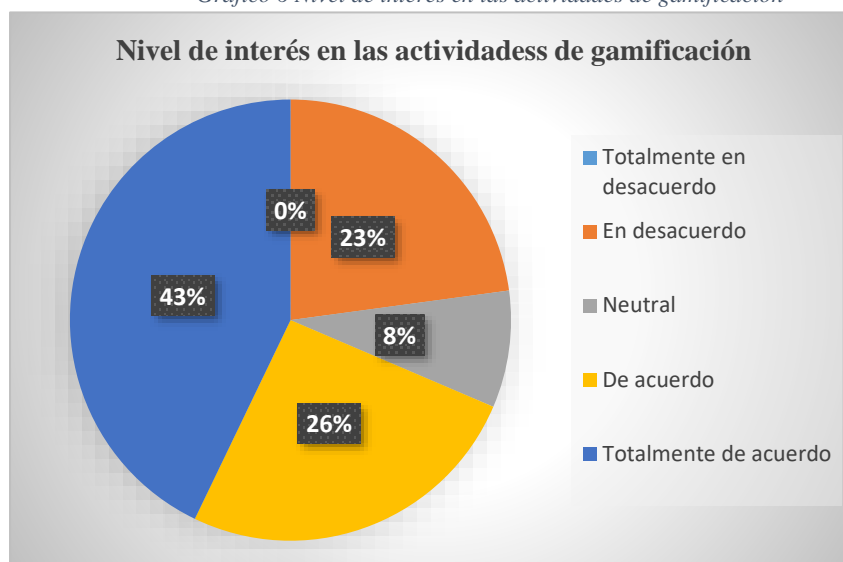
6. **¿Se puede mejorar el nivel de interés de los niños en las actividades que implican la gamificación?**

Tabla 10 ¿Se puede mejorar el nivel de interés de los niños en las actividades que implican la gamificación?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	8	23%
<b>Neutral</b>	3	9%
<b>De acuerdo</b>	9	26%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	15	43%
<b>Total</b>	35	100%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 6 Nivel de interés en las actividades de gamificación



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 43% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 26% de ellos están de acuerdo, el 9% son neutrales y el 23% restantes están en desacuerdo. Es por eso que se logró evidenciar que muchos de los encuestados acotan que se puede mejorar el nivel de interés de los niños en las actividades que implican la gamificación. Dicho esto, nos permite seguir indagando sobre la gamificación y su incidencia en el desarrollo cognitivo.

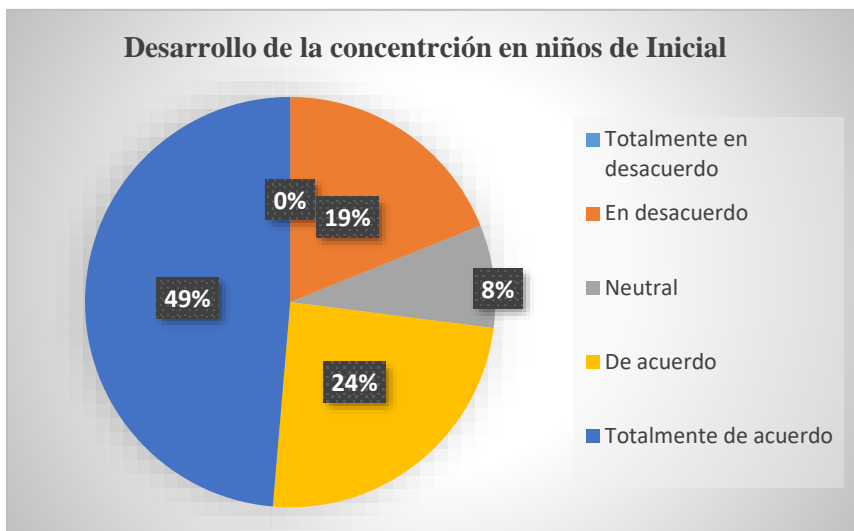
7. **¿Considera que los niños tienen desarrollo adecuadamente su concentración?**

Tabla 11 ¿Considera que los niños tienen desarrollo adecuadamente su concentración?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	7	20%
<b>Neutral</b>	3	9%
<b>De acuerdo</b>	9	26%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	18	51%
<b>Total</b>	35	106%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 7 Desarrollo de la concentración en niños de Inicial



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 51% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 26% de ellos están de acuerdo, el 9% son neutrales y el 20% restantes están en desacuerdo. Es por eso que, se tiene en cuenta que la gran mayoría de los encuestados expresan que los niños tienen desarrollada adecuadamente su concentración, siendo esta una destreza importante para poder llevar a cabo ciertas actividades que requieran de sus facultades mentales.

8. **¿Percibe usted la integración de actividades que promueven el desarrollo cognitivo del niño?**

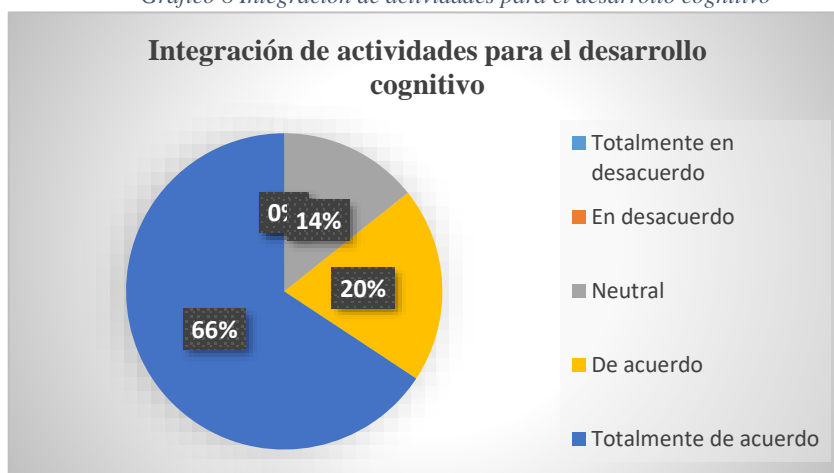
Tabla 12 ¿Percibe usted la integración de actividades que promueven el desarrollo cognitivo del niño?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	0	0%
<b>Neutral</b>	5	14%
<b>De acuerdo</b>	7	20%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	23	66%
<b>Total</b>	35	100%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"

Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 8 Integración de actividades para el desarrollo cognitivo



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"

Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 66% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 20% de ellos están de acuerdo y el 14% son neutrales. Tomando en cuenta estos resultados, acotamos que la mayoría de los encuestados consideran útil la integración de actividades que promueven el desarrollo cognitivo del niño. Mientras que existe una pequeña parte de las personas encuestadas que expresan que la integración de dichas actividades no promueve el desarrollo del área cognitiva.



9. ¿Cree que los niños se involucran en las actividades cuando estos se presentan a través del juego?

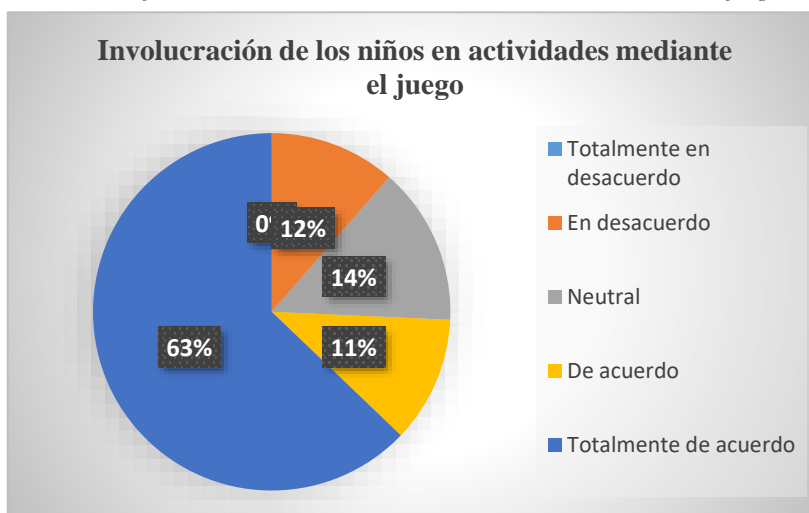
Tabla 13 ¿Cree que los niños se involucran en las actividades cuando estos se presentan a través del juego?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	4	11%
<b>Neutral</b>	5	14%
<b>De acuerdo</b>	4	11%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	22	63%
<b>Total</b>	35	100%

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"

Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 9 Involucración de los niños en actividades mediante el juego



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"

Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 63% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 11% de ellos están de acuerdo, el 14% son neutrales y el 11% restantes están en desacuerdo. Gracias a estos resultados, se pudo constatar que gran parte de los encuestados creen que los niños se involucran en las actividades cuando estos se presentan a través del juego, debido a que mediante esta estrategia les resulta más interesante y divertido el aprendizaje.

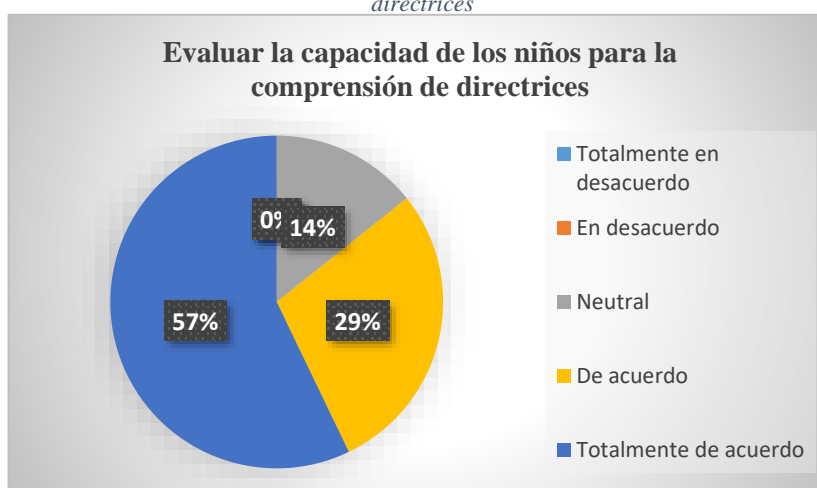
**10. ¿Considera usted necesario evaluar la capacidad de los niños para comprender las directrices del docente?**

*Tabla 14 ¿Considera usted necesario evaluar la capacidad de los niños para comprender las directrices del docente?*

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	0	0%
<b>Neutral</b>	5	14%
<b>De acuerdo</b>	10	29%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	20	57%
<b>Total</b>	35	100%

*Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez*

*Gráfico 10 Evaluar la capacidad de los niños para la comprensión de directrices*



*Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez*

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 57% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 29% de ellos están de acuerdo y el 14% son neutrales. Por lo tanto, en base a los resultados obtenidos en esta interrogante se cree necesario evaluar las capacidades de los niños de Educación Inicial para poder determinar si son de ayuda las directrices que dictamina la docente de aula. Teniendo en consideración esto, se destaca la importancia de la gamificación como un recurso educativo para el fomento de las capacidades y habilidades del niño.

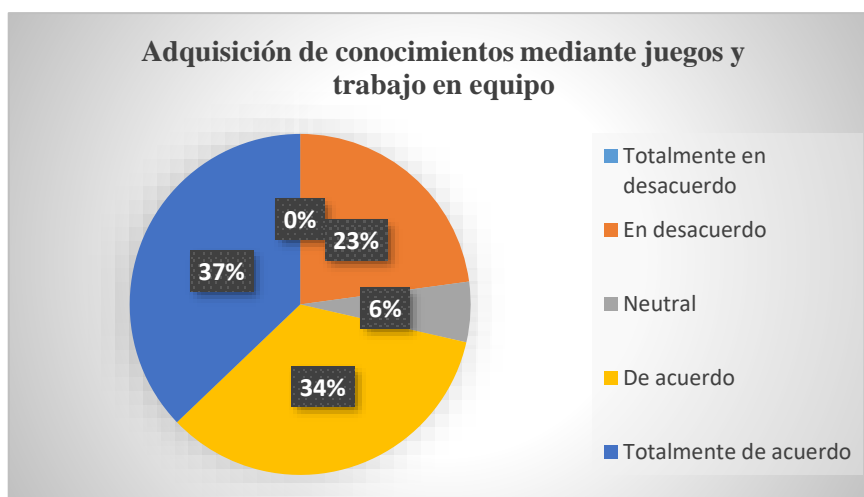
**11. ¿Cree que los niños adquieren más conocimiento cuando estos se transmiten mediante juegos y trabajo en equipo?**

Tabla 15 ¿Cree que los niños adquieren más conocimiento cuando estos se transmiten mediante juegos y trabajo en equipo?

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	8	23%
Neutral	2	6%
De acuerdo	12	34%
Totalmente de acuerdo	13	37%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 11 Adquisición de conocimientos mediante juegos y trabajo en equipo



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 37% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 34% de ellos están de acuerdo, el 6% son neutrales y el 23% restantes están en desacuerdo. Por ende, se tiene en cuenta que gran parte de las personas encuestada creen que los niños adquieren más conocimiento cuando estos se transmiten mediante juegos y trabajo en equipo. Mientras que la población sobrante expresa que los niños no aprenden más mientras el juego este de por medio, debido a que lo consideran una distracción para su aprendizaje.

**12. ¿Estaría de acuerdo en que se aplique la gamificación como técnica para el desarrollo cognitivo del niño?**

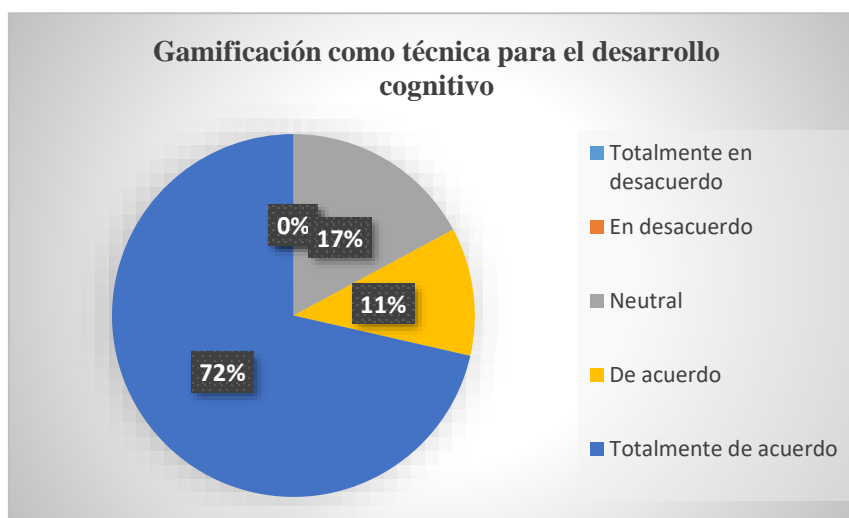
*Tabla 16 ¿Estaría de acuerdo en que se aplique la gamificación como técnica para el desarrollo cognitivo del niño?*

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	0	0%
<b>Neutral</b>	6	17%
<b>De acuerdo</b>	4	11%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	25	71%
<b>Total</b>	35	100%

*Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"*

*Elaborado por: Romero y Ramírez*

*Gráfico 12 Gamificación como técnica para el desarrollo cognitivo*



*Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"*

*Elaborado por: Romero y Ramírez*

**Análisis e interpretación:** se logró constatar que el 71% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo, el 11% de ellos están de acuerdo y el 17% son neutrales. Denotando a través de estos resultados que gran cantidad de las personas encuestadas expresan que estarían de acuerdo en que se aplique la gamificación como técnica para el desarrollo cognitivo del niño, mientras que el resto no se sienten seguros de la implementación de esta técnica para la estimulación del desarrollo cognitivo.

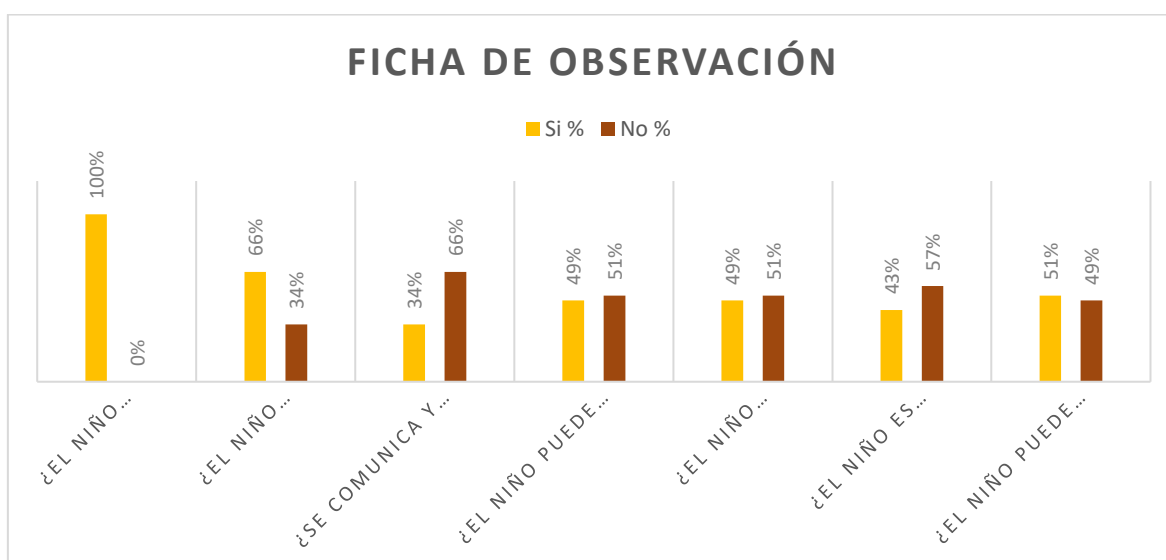
## Ficha de Observación

Tabla 17. Tabulación de la ficha de observación

Preguntas	Alternativas				
	Si	Porcentaje	No	Porcentaje	Total
¿El niño muestra entusiasmo al participar en actividades gamificadas?	35	100%	0	0%	35
¿El niño muestra curiosidad por explorar nuevas mecánicas de juego?	23	66%	12	34%	35
¿Se comunica y comparte ideas con sus compañeros durante el juego?	12	34%	23	66%	35
¿El niño puede clasificar objetos según sus características (forma, color, tamaño)?	17	49%	18	51%	35
¿El niño demuestra comprensión de términos espaciales básicos como arriba, abajo, adelante y atrás?	17	49%	18	51%	35
¿El niño es capaz de recordar eventos básicos de una historia después de ser contada?	15	43%	20	57%	35
¿El niño puede relacionar objetos o ideas basándose en características compartidas?	18	51%	17	49%	35

Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

Gráfico 13. Tabulación de la ficha de observación



Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"  
Elaborado por: Romero y Ramírez

**Análisis e interpretación:** De acuerdo a la ficha de observación, en el primer ítem el 100% de los niños muestra entusiasmo al participar en actividades gamificadas. esto demuestra que los niños si sienten interés por realizar actividades en las que se incluyen las actividades que combinan la lúdica con la tecnología.

En el segundo ítem el 66% de los niños si muestra curiosidad por explorar nuevas mecánicas de juego, mientras que el 34% no. el resultado demuestra que la introducción de nuevas actividades se recibe de manera positiva por parte de los niños.

Respecto al ítem 3 el 34% de los niños se comunica y comparte ideas con sus compañeros durante el juego y una mayoría del 66% no comparte con sus compañeros en momentos de juego. este resultado demuestra que es necesario implementar estrategias en las que se fomente la interacción y colaboración entre compañeros.

Con referencia al ítem 4 el 49% de los niños pueden clasificar objetos según sus características mientras que el 51% no. este resultado señala que se deben realizar actividades que fomenten las habilidades cognitivas de los niños

Respecto a los ítems 5 y 6 con porcentajes del 51 y 57% los niños no son capaces de comprender términos espaciales y recordar eventos básicos de una historia, este resultado expresa que los niños aún necesitan de estrategias y actividades que fomenten su memoria y comprensión.

Respecto al último ítem el 51% de los niños si pueden relacionar objetos o ideas basándose en características compartidas, por otro lado, el 49% no. este resultado demuestra que los niños necesitan mejorar sus habilidades de pensamiento con el fin de que sean capaces de asimilar objetos por sus características.

#### **4.2. Discusión**

En base a la pregunta 2 de la entrevista a la docente se destaca la importancia de utilizar diversos recursos en Educación Inicial, lo expresado se alinea con el precepto de gamificación en la cual el autor Malvido (2019) expresa que ésta busca potenciar la motivación en los niños lo cual representa una herramienta para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Referenciando la pregunta 3 la docente valora la necesidad de utilizar diversas dinámicas para captar la atención de los niños lo cual está enlazado con lo que indican Iquise y Rivera (2020) quienes consideran que la aplicación de la gamificación produce que las

clases sean dinámicas y a su vez favorecen el desarrollo cognitivo del niño ya que desarrolla la percepción y perseverancia. Esto indica que se deben implementar estrategias interactivas y atractivas para mantener el interés y la curiosidad de los niños.

En la 5ta pregunta la docente afirma que los niños son capaces de trabajar en equipo cuando se aplican estrategias interesantes, lo cual es un aspecto positivo tal como refiere Vygostky (UNIR, 2020) quien expone que los niños realizan las tareas con menos complejidad cuando reciben apoyo, esto significa que, tanto la colaboración como el trabajo en equipo guían a los niños hacia logros colectivos, lo que promueve su desarrollo cognitivo y social, mucho más cuando son actividades dinámicas.

En la pregunta 8 la docente considera esencial que los niños desarrollen la concentración desde edades tempranas, lo cual se relaciona directamente con lo expuesto por Torrealba (2021) quien expresa que la concentración contribuye a mejorar la capacidad para procesar la información lo cual es necesario para fortalecer las conexiones neuronales del cerebro lo cual desemboca en un efectivo desarrollo cognitivo.

La docente en la pregunta 9 expone que observa la creatividad de los niños en actividades artísticas y juegos al aire libre, este es un aspecto de gran relevancia tal como lo expone Salazar (2022) quien considera que la creatividad facilita que el niño comprenda el mundo que le rodea, lo cual producirá que los niños desarrollen habilidades cognitivas fundamentales al crear, experimentar y encontrar soluciones a problemas.

Respecto a la encuesta en la primera pregunta la mayoría de los encuestados, el 85% considera importante el desarrollo cognitivo de los niños, lo cual desde el punto de vista de Cerezo (2023) constituye un papel fundamental ya que el desarrollo cognitivo se concibe como la capacidad para pensar y razonar lo cual permite la adquisición de conocimientos y habilidades.

Referenciando la pregunta 3 el 85% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que la participación en las actividades es un factor importante dentro del proceso de desarrollo cognitivo del estudiante, lo cual, desde la perspectiva de Fernandez (2021) , la participación en actividades educativas no solo es deseable, sino esencial para el desarrollo de habilidades lo cual resalta que la participación no debe ser vista como un elemento opcional, sino como un componente vital para un aprendizaje significativo y duradero.

Referente a la pregunta 9 el 74% de los encuestados están de acuerdo en que a través del juego los niños se involucran activamente en las actividades, esto se refleja en lo expuesto por Delgado y Chicaiza (2022) quienes exponen que el juego no solo es una actividad placentera, sino también una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo porque a través del juego los niños pueden practicar habilidades sociales, experimentar con nuevas ideas y asimilar conceptos de una manera que se adapte a su nivel de desarrollo.



## **CAPITULO V – CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

En conclusión, mencionamos que la gamificación es una herramienta que influyen de manera positiva en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que nos permite la estimulación del pensamiento, la memoria y la resolución de conflictos de forma armoniosa. Además de promover entornos motivadores para el fortalecimiento de aprendizajes significativos.

Por otro lado, la implementación de recursos educativos digitales hasta las actividades de carácter físico e interesante nos dan la oportunidad de brindarles a los niños un óptimo de sus capacidades elementales para su crecimiento académico y personal. Además, cabe tener en cuenta que existen múltiples factores que inciden dentro del desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial, como lo son la estimulación a edades tempranas, las interacciones socioculturales y experiencias académicas, las cuales juegan un rol importante dentro del desarrollo cognitivo infantil.

Por último, se resalta que las actividades de gamificación en la educación preescolar contribuyen de forma significativa en el desarrollo del área cognitivo de los niños de inicial, logrando una estimulación natural de sus habilidades, a la vez que se promueve el fortalecimiento de los aprendizajes significativos y motivadores.

### **5.2. Recomendaciones**

Se deben diseñar actividades gamificadas que fomenten la resolución de problemas y la toma de decisiones, brindando al niño oportunidades para desarrollar habilidades cognitivas ya que al introducir elementos que desafíen su capacidad de abordar situaciones complejas promoverá un crecimiento cognitivo más robusto, asegurando así un desarrollo armonioso de sus capacidades mentales.

Es esencial incorporar elementos en las actividades gamificadas que estimulen la memoria y la resolución de conflictos, por ello se deben diseñar juegos que requieran recordar información específica y resolver desafíos intra e interpersonales permitirá al niño no solo fortalecer su memoria, sino también desarrollar habilidades para abordar conflictos de manera constructiva, facilitando así su crecimiento cognitivo y social.

La creación de entornos gamificados debe centrarse en mantener altos niveles de motivación y participación. Introducir elementos interactivos y desafiantes que estimulen el interés activo del niño garantizará un ambiente propicio para el desarrollo cognitivo. La adaptabilidad de las actividades según los intereses individuales es clave para mantener altos niveles de motivación.

## REFERENCIAS

- Arcos, A. (28 de septiembre de 2021). La gamificación mejora la concentración y el desarrollo cognitivo. *Blog. Magisterio*. [https://www.magisnet.com/2021/09/la-gamificacion-mejora-la-concentracion-y-el-desarrollo-cognitivo-del-alumno/#:~:text=T%C3%A9cnicas%20de%20Gamificaci%C3%B3n-,La%20gamificaci%C3%B3n%20mejora%20la%20concentraci%C3%B3n%20y%20el%20desarrollo%20cognitivo,los%](https://www.magisnet.com/2021/09/la-gamificacion-mejora-la-concentracion-y-el-desarrollo-cognitivo-del-alumno/#:~:text=T%C3%A9cnicas%20de%20Gamificaci%C3%B3n-,La%20gamificaci%C3%B3n%20mejora%20la%20concentraci%C3%B3n%20y%20el%20desarrollo%20cognitivo,los%20)
- Arteaga, R. (2022). Estrategia de gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel inicial 1 y 2 del centro de Educación Inicial "Matilde Hidalgo de Procel". *Trabajo de grado*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24049/1/UPS-GT004163.pdf>
- Cerezo, A. (2023). Diseño Universal de Aprendizaje y su impacto en el desarrollo cognitivo. *Universidad Técnica De Babahoyo*. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15458/TIC-UTB-FCJSE-EINIC-000013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, J., & Chicaiza, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 6(6), 262-285. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.3485](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485)
- Dicao, G., & Ponce, M. (2023). Tics y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del subnivel II de la Unidad Educativa "Gabriela Mistral". *Trabajo de grado*. Babahoyo, Los Ríos, Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15460/TIC-UTB-FCJSE-EINIC-000015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Early Childhood Development. (2019). NURTURING CARE FOR EARLY CHILDHOOD DEVELOPMENT. *Early Childhood Development*. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/272603/9789241514064-eng.pdf?ua=1>
- Fernández, J. (17 de agosto de 2021). ¿Por qué es necesaria la estimulación cognitiva en niños? *Blog. Editorial GEU*. <https://www.editorialgeu.com/blog/por-que-es-necesaria-la-estimulacion-cognitiva-en-ninos/>

- Godoy, M. E. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40(15), 25. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>
- Gómez, L., & Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(3), 329-349. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8019920.pdf>
- Gómez, P. (2022). La gamificación como herramienta de aprendizaje en educación infantil. *Trabajo de grado*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194\\_29508906\\_20220606\\_1006.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194_29508906_20220606_1006.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Trabajo de grado*. Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content#:~:text=Se%20concluy%C3%B3%20que%20genera%20mayores,consecuci%C3%B3n%20del%20logro%20de%20aprendizaje.>
- Liberio, X. (02 de diciembre de 2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Scielo*, 15(70). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)
- Malvido, A. (30 de Julio de 2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. *BLog*. Femxa.es. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Mero, G., & Castro, I. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- Ministerio de Educación. (2017). Reglamento general a la ley orgánica de educación intercultural\*. *Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>

- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2019). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Universidad de Jaén*. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Rodriguez, J. (2019). Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo. *Blog. Digimintore*. <https://digimintore.com.ec/componentes-de-gamificacion/>
- Salazar, Y. (2022). Los niños nacieron para aprender, pero necesitan oportunidades. *Primicias*. <https://www.primicias.ec/noticias/firmas/ecuador-ninos-aprendizaje-educacion-publica-deficiente/>
- Tineo, R. (2019). Desarrollo Cognitivo del Niño. *Trabajo de grado*. Piura, Perú: Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/990/TINEO%20VILLEGAS%2C%20ROSA%20I%20SABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torrealba, J. (7 de octubre de 2021). ¿Qué es el desarrollo cognitivo y cuál es su importancia? *Blog. tu info salud*. <https://www.tuinfo.salud.com/articulos/desarrollo-cognitivo/>
- Torres, G., & Troncoso, D. (2023). Ambientes de aprendizajes y su impacto en el desarrollo cognitivo de los niños de subnivel ii de la unidad educativa emigdio esparza moreno. *Trabajo de grado*. Ecuador, Los Ríos, Ecuador: Universidad Técnica De Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15474/TIC-UTB-FCJSE-EINIC-000029.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Trujillo, M. (2023). Gamificación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. *Trabajo de grado*. Babahoyo, Los Ríos, Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15493/E-UTB-FCJSE-EINIC-000059.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Unicef. (2021). Desarrollo Integral de la Niñez y la Adolescencia. *UNICEF*. <https://www.unicef.org/lac/portal-regional-de-educacion-primera-infancia-y-participacion-adolescente>

UNIR. (2020). La zona de desarrollo próximo y su aplicación en el aula. *UNIR*.  
<https://www.unir.net/educacion/revista/zona-desarrollo-proximo/#:~:text=E1%20concepto%20de%20zona%20de,una%20fuente%20de%20estimulaci%C3%B3n%20cognitiva.>



## **ANEXOS**



### **Anexo 1**

#### **Cuestionario aplicado a la docente de la Unidad Educativa “Gabriel García Moreno Rendón”**

- 1. ¿Se evidencia el empleo de distintas herramientas tecnológicas?**
- 2. ¿Se observa el uso de distintos materiales para trabajar?**
- 3. ¿Considera necesario emplear distintas dinámicas para captar la atención del infante?**
- 4. ¿Considera que las actividades de gamificación deben presentar distintas mecánicas?**
- 5. ¿El niño es capaz de trabajar en equipo con sus compañeros?**
- 6. ¿Considera que se debe emplear la narración durante las actividades gamificadas?**
- 7. ¿Se fomenta en el entorno educativo la atención sostenida los niños?**
- 8. ¿Considera que el niño debe desarrollar su concentración desde edades tempranas?**
- 9. ¿Ha observado una situación específica en la que se desarrolle la creatividad por parte de los niños?**
- 10. ¿Se emplean estrategias para estimular la comprensión de nuevos conceptos y temas por parte de los niños?**
- 11. ¿Se fomenta un ambiente de convivencia positiva en el entorno educativo?**
- 12. ¿Se promueve el respeto a las opiniones en el aula?**



## Anexo 2



### **Cuestionario aplicado a los representantes de los niños de la Unidad Educativa “Gabriel García Moreno ”**

**1. ¿Considera importante que el niño desarrolle su área cognitiva?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**2. ¿Está de acuerdo en que es necesario aplicar diversas estrategias para que el niño adquiera un efectivo desarrollo cognitivo?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**3. ¿Considera importante la participación de los niños en las actividades?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**4. ¿Considera importante que se implementen estrategias específicas para mejorar la cognitivdad del niño?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**5. ¿Cree que los niños desarrollarán su cognitivdad mediante actividades de gamificación?**



Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**6. ¿Cómo percibe el nivel de interés de los niños en las actividades que implican la gamificación?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**7. ¿Considera que los niños tienen desarrollo adecuadamente su concentración?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

**8. ¿Cómo percibe la integración de actividades que promueven el desarrollo cognitivo del niño?**

Muy insatisfactorio

Insatisfactorio

Neutral

Satisfactorio

Muy satisfactorio

**9. ¿Cree que los niños se involucran en las actividades cuando estos se presentan a través del juego?**

Nunca

Raramente

A veces

Frecuentemente

Siempre

**10. ¿Cómo evaluaría la capacidad de los niños para comprender las directrices del docente?**

Muy baja

Baja

Moderada

Alta

Muy alta

**11. ¿Cree que los niños adquieren más conocimiento cuando estos se transmiten mediante juegos y trabajo en equipo?**

Nunca

Raramente

A veces

Frecuentemente

Siempre

**12. ¿Estaria de acuerdo en que se aplique la gamificación como técnica para el desarrollo cognitivo del niño?**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo



Anexo 3



Ficha de observación a los niños de Inicial II “A” de la Unidad Educativa “Gabriel García Moreno”

N°	Nombres	¿El niño muestra entusiasmo al participar en actividades gamificadas?		¿El niño muestra curiosidad por explorar nuevas mecánicas de juego?		¿Se comunica y comparte ideas con sus compañeros durante el juego?		¿El niño demuestra comprensión de términos espaciales básicos como arriba, abajo, adelante y atrás?		¿El niño puede clasificar objetos según sus características (forma, color, tamaño)?		¿El niño es capaz de recordar eventos básicos de una historia después de ser contada?		¿El niño puede relacionar objetos o ideas basándose en características compartidas?	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X														
2	X														
3	X														
4	X														
5	X														
6	X														
7	X														
8	X														
9	X														
10	X														
11	X														
12	X														

13	X														
14	X														
15	X														
16	X														
17	X														
18	X														
19	X														
20	X														
21	X														
22	X														
23	X														
24	X														
25	X														
26	X														
27	X														
28	X														
29	X														
30	X														
31	X														
32	X														
33	X														
34	X														
35	X														

## Anexo 4

### Evidencias

*Foto 1 Observación a los niños durante actividades de gamificación*



*Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"*

*Foto 2 Observación a los niños*



*Fuente: Unidad Educativa "Gabriel García Moreno"*