



Gamificación como estrategia para mejorar la motivación y la atención en los niños

Gamification as a strategy to improve motivation and attention in children

Autores:



Cristhian Damián Escobar Jaramillo¹

| cristhianescobar@tsachila.edu.ec



María Laura Suárez Tapia¹

| mariasuareztapia@tsachila.edu.ec



Nataly Mayerly Sanchez Veliz¹

| natalysanchezveliz@tsachila.edu.ec

¹Instituto Superior Tecnológico Tsáchila, Ecuador

Recepción: 27 de junio de 2026 | **Aceptación:** 30 de agosto de 2026 | **Publicación:** 21 de septiembre de 2026

Resumen

El estudio analizó la respuesta de los niños de Inicial 1 ante actividades gamificadas, con énfasis en la motivación, la participación, la atención sostenida y la transferencia del aprendizaje. Se aplicó un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo, diseño no experimental y corte transversal. La muestra estuvo conformada por 17 niños de la Unidad Educativa Ernesto Albán Mosquera. La información se recolectó mediante observación directa y sistemática, utilizando como único instrumento una ficha de cinco indicadores valorados en las categorías Siempre, A veces y Nunca. Los resultados mostraron mayor consolidación en el interés y la alegría (88,24 %) y en la participación activa (76,47 %). La motivación para continuar alcanzó 58,82 %, mientras que la atención y el seguimiento de instrucciones, así como la transferencia del aprendizaje, registraron 47,06 % en la categoría Siempre. En conjunto, el 63,53 % de las observaciones se ubicó en Siempre. A partir de las necesidades identificadas se diseñó la propuesta «Misiones que enfocan», organizada durante cuatro semanas mediante retos breves, apoyos visuales, retroalimentación inmediata y estímulos controlados. Se concluyó que la gamificación favorece la disposición y la participación infantil, aunque requiere una planificación específica para fortalecer la atención sostenida y la aplicación de lo aprendido.

Palabras clave: gamificación; educación inicial; motivación; atención sostenida; ficha de observación

Abstract

The study analyzed the response of children in the "Inicial 1" level (early childhood education) to gamified activities, focusing on motivation, participation, sustained attention, and learning transfer. A quantitative approach was employed, featuring a descriptive scope, a non-experimental design, and a cross-sectional timeframe. The sample consisted of 17 children from the Ernesto Albán Mosquera Educational Unit. Data were collected through direct, systematic observation using a single instrument: a checklist comprising five indicators rated according to the categories "Always," "Sometimes," and "Never." Results showed the highest levels of consolidation in interest and enjoyment (88.24%) and active participation (76.47%). Motivation to continue reached 58.82%, while attention, following instructions, and learning transfer each registered 47.06% in the "Always" category. Overall, 63.53% of observations fell into the "Always" category. Based on the identified needs, a proposal titled "Misiones que enfocan" (Missions that Focus) was designed; it was structured over four weeks using short challenges, visual aids, immediate feedback, and controlled stimuli. The study concluded that gamification fosters children's engagement and participation, although it requires specific planning to strengthen sustained attention and the application of what has been learned.

Keywords: gamification; early childhood education; motivation; sustained attention; observation sheet



Introducción

La educación infantil requiere enfoques dinámicos que favorezcan la participación activa de los niños. En este contexto, la gamificación integra elementos propios del juego en las actividades de aula y transforma tareas habituales en retos con una finalidad pedagógica. Franco (2023) sostiene que estas dinámicas favorecen aprendizajes significativos, mientras que Londoño-Vásquez y Rojas-López (2020) señalan que incrementan la participación, la comprensión y el entusiasmo por aprender.

El juego constituye un componente esencial del desarrollo integral y del aprendizaje durante la primera infancia. García-Marín y Fernández-López (2020) explican que las actividades lúdicas articulan factores biológicos, sociales y ambientales vinculados con el desarrollo físico y cognitivo. De forma complementaria, Bolaños-Jurado (2023) destaca que la adaptación de los contenidos a los intereses y necesidades infantiles favorece el esfuerzo y el rendimiento. Prieto-Andreu et al. (2022) añaden que la gamificación puede fortalecer el compromiso con las tareas.

La gamificación no consiste únicamente en jugar, sino en utilizar dinámicas, mecánicas y componentes del juego dentro de un contexto educativo planificado. Entre estos recursos se encuentran los retos, las reglas claras, la retroalimentación, los niveles de avance y las recompensas simbólicas. Su aplicación busca que las experiencias de aprendizaje sean más participativas y mantengan una relación directa con los objetivos pedagógicos (Sánchez, 2019; Acosta et al., 2020; Zambrano et al., 2020; Castillo et al., 2022).

Esta estrategia también puede responder a la diversidad de ritmos y necesidades de atención presentes en el aula. En el caso de los niños con dificultades atencionales, los retos breves, las instrucciones visuales y el reforzamiento positivo pueden contribuir a

organizar la actividad y sostener el interés (Galán y Ursúa, 2016; Aguilera et al., 2020). No obstante, la cantidad de estímulos, la duración de las tareas y el tipo de recompensa deben ajustarse a la edad y a las características del grupo.

Algunas experiencias han mostrado mejoras en la atención sostenida, la memoria de trabajo y la autorregulación mediante recursos gamificados (Corkum et al., 2019; Stojanoski et al., 2021). Su efectividad depende de una adecuada planificación docente, de la retroalimentación inmediata y del uso de recompensas que reconozcan el esfuerzo sin generar sobreestimulación (Cando, 2023; Gutiérrez, 2023).

En concordancia con lo expuesto, el objetivo del estudio fue analizar la respuesta de los niños de Inicial 1 ante actividades gamificadas, con énfasis en la motivación, la participación, la atención y la transferencia del aprendizaje, para diseñar una propuesta de intervención ajustada a las necesidades observadas.

Metodología

La investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo, alcance descriptivo, diseño no experimental y corte transversal. Se registraron conductas observables relacionadas con la motivación, la participación, la atención y la aplicación de lo aprendido durante actividades gamificadas realizadas en el aula. Las variables se analizaron en su contexto habitual, sin establecer relaciones de causalidad.

La población estuvo conformada por los niños de Inicial 1 de la Unidad Educativa Ernesto Albán Mosquera, ubicada en Santo Domingo de los Tsáchilas, durante el año lectivo 2025-2026. La muestra correspondió a 17 niños que participaron en las actividades programadas y contaron con registros completos en la ficha de observación.

Se empleó la observación directa y sistemática como única técnica de recolección de datos. El instrumento utilizado fue una ficha de observación individual integrada por cinco indicadores: interés y alegría, participación activa, motivación, atención sostenida

y transferencia del aprendizaje. Cada conducta se valoró mediante las categorías Siempre, A veces y Nunca. Para asegurar uniformidad, Siempre indicó una conducta frecuente y sostenida; A veces, una manifestación intermitente; y Nunca, la ausencia de la conducta durante la actividad observada.

La observación se realizó durante actividades gamificadas desarrolladas en el aula. Se completó una ficha por cada niño y, posteriormente, las respuestas se organizaron en una matriz de frecuencias. Para cada indicador se calcularon las frecuencias absolutas y los porcentajes correspondientes. Los datos se presentaron de forma agrupada, sin incluir nombres ni información que permitiera identificar a los participantes.

Ficha de observación

Objetivo del instrumento: registrar la respuesta de cada niño durante una actividad gamificada.

Código del niño: _____	Fecha: _____
Actividad: _____	Observador: _____

Tabla 1

Ficha de observación individual

#	Indicador observable	S	AV	N
1	Muestra interés y alegría al participar en la actividad gamificada.	☐	☐	☐
2	Participa activamente y respeta las reglas o turnos establecidos.	☐	☐	☐
3	Se muestra motivado para iniciar y continuar la actividad.	☐	☐	☐

#	Indicador observable	S	AV	N
4	Mantiene la atención y sigue las instrucciones durante el reto.	☐	☐	☐
5	Aplica lo aprendido para resolver una actividad o reto similar.	☐	☐	☐

Nota. S = Siempre; AV = A veces; N = Nunca. Se marca una sola opción por indicador.

La ficha constituye el único instrumento de recolección de datos.

Resultados

Los resultados corresponden a 17 fichas de observación completas. En cada ficha se valoraron cinco indicadores, lo que generó 85 registros individuales. La tabla presenta las frecuencias y los porcentajes obtenidos en las categorías Siempre, A veces y Nunca.

Tabla 2

Resultados de la ficha de observación aplicada a los niños de Inicial 1 (n = 17)

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Interés y alegría	15 (88,24 %)	2 (11,76 %)	0 (0,00 %)
Participación activa	13 (76,47 %)	4 (23,53 %)	0 (0,00 %)
Motivación para continuar	10 (58,82 %)	7 (41,18 %)	0 (0,00 %)
Atención y seguimiento de instrucciones	8 (47,06 %)	6 (35,29 %)	3 (17,65 %)
Transferencia del aprendizaje	8 (47,06 %)	7 (41,18 %)	2 (11,76 %)

Nota. Frecuencias absolutas y porcentajes calculados sobre 17 participantes.

Elaboración propia a partir de la ficha de observación.

El interés y la alegría constituyeron el resultado más favorable: 15 niños, equivalentes al 88,24 %, manifestaron siempre una respuesta positiva frente a las actividades gamificadas. La participación activa también alcanzó un nivel alto, con 13 niños (76,47 %) en la categoría Siempre y sin registros en Nunca. Estos datos evidencian que la



estructura lúdica favoreció la disposición inicial y la incorporación de los niños a la actividad.

La motivación para continuar presentó una respuesta favorable, aunque menos uniforme: 10 niños (58,82 %) se ubicaron en Siempre y 7 (41,18 %) en A veces. Esto indica que el interés inicial no se mantuvo con la misma intensidad en todos los participantes y que algunos necesitaron acompañamiento, retroalimentación o retos de menor duración.

La atención y el seguimiento de instrucciones mostraron la principal necesidad de mejora. Solo 8 niños (47,06 %) mantuvieron siempre la atención, mientras 6 (35,29 %) lo hicieron de forma intermitente y 3 (17,65 %) no lograron sostenerla durante la actividad observada.

Un comportamiento semejante se registró en la transferencia del aprendizaje: 8 niños (47,06 %) aplicaron siempre lo aprendido, 7 (41,18 %) lo hicieron a veces y 2 (11,76 %) no lo evidenciaron.

En el conjunto de los 85 registros, la categoría Siempre concentró 54 respuestas (63,53 %), A veces reunió 26 (30,59 %) y Nunca registró 5 (5,88 %). Por tanto, la gamificación produjo una respuesta general favorable en la motivación y la participación; sin embargo, los resultados no fueron homogéneos en la atención sostenida ni en la aplicación del aprendizaje. Estas dos necesidades orientaron el diseño de la propuesta de intervención.

Propuesta de intervención

Título de la propuesta

Ruta gamificada para fortalecer la motivación, la atención y la transferencia del aprendizaje.

Justificación

La propuesta responde directamente a los resultados obtenidos mediante la ficha de observación. El interés y la alegría alcanzaron 88,24 % en Siempre y la participación activa 76,47 %; sin embargo, la atención y el seguimiento de instrucciones, al igual que

la transferencia del aprendizaje, registraron solo 47,06 % en esa categoría. Esta diferencia mostró la necesidad de aprovechar la disposición generada por el juego y orientarla hacia una permanencia más estable en la tarea.

Por esta razón, la intervención no se limita a incorporar recompensas o elementos llamativos. Se plantea una secuencia pedagógica de retos breves, progresivos y vinculados con objetivos concretos, acompañados de apoyos visuales, retroalimentación inmediata y estímulos controlados. Con ello se busca que los niños comprendan la consigna, mantengan la atención durante el reto y apliquen lo aprendido en situaciones semejantes.

Descripción de la propuesta

Se organiza como una ruta gamificada de cuatro semanas, con dos sesiones semanales de 20 a 25 minutos. Cada sesión se desarrolla en tres momentos. En el inicio, la docente presenta la misión mediante una tarjeta visual, explica una consigna breve y modela la acción esperada. Durante el desarrollo, los niños resuelven el reto de manera individual o cooperativa, con apoyos graduados según su respuesta. En el cierre, se ofrece retroalimentación sobre el esfuerzo, la atención y el cumplimiento de la consigna; posteriormente, se registra el desempeño en la ficha de observación.

Las misiones avanzan desde tareas de clasificación y seguimiento de instrucciones hasta secuencias de sonidos, construcción cooperativa y resolución de un reto final de transferencia. Cada misión se repite con una variación de dificultad para consolidar la habilidad antes de avanzar. La docente puede reducir la cantidad de estímulos, introducir pausas breves o reforzar el apoyo visual cuando la atención disminuya, sin modificar el objetivo de aprendizaje.

Objetivo general: fortalecer la motivación, la atención sostenida y la transferencia del aprendizaje en los niños de Inicial 1 mediante una ruta de actividades gamificadas.

De manera específica, la propuesta busca incrementar progresivamente el tiempo de atención mediante consignas visuales; favorecer la participación activa, el respeto de turnos y el seguimiento de instrucciones; y promover la aplicación de lo aprendido en situaciones nuevas de complejidad gradual.

Beneficiarios, duración y organización

La intervención está dirigida a los 17 niños de Inicial 1 de la Unidad Educativa Ernesto Albán Mosquera. Se ejecutará durante cuatro semanas, con dos sesiones semanales de 20 a 25 minutos, para un total de ocho encuentros. La docente del aula será responsable de presentar las misiones, organizar los recursos y registrar el desempeño, con apoyo del personal que participe en la observación.

Los recursos incluyen tarjetas visuales, pictogramas, bloques, aros, objetos de colores, sonidos, insignias simbólicas y un panel de avance colectivo. Su selección se realizará de acuerdo con el propósito de cada misión y se evitará presentar materiales innecesarios que puedan competir con la consigna principal.

Orientaciones metodológicas

La aplicación partirá de consignas breves, concretas y acompañadas de modelado o apoyo visual. Los retos aumentarán de dificultad de forma gradual y se incorporarán pausas cortas cuando el grupo muestre señales de cansancio o distracción. La retroalimentación se proporcionará inmediatamente después de la respuesta y destacará el esfuerzo, la atención, la cooperación y el cumplimiento de la consigna.

Las recompensas serán simbólicas y colectivas, sin comparaciones entre los niños. Las insignias y el panel de avance representarán el cumplimiento de las misiones, pero no sustituirán la finalidad pedagógica. Además, la cantidad de sonidos, colores y materiales se mantendrá limitada para evitar sobreestimulación y favorecer que la atención permanezca en el reto.

- **Plan de actividades**

Tabla 3

Secuencia de implementación de la propuesta

#	Misión e indicador	Actividad	Mecánica y evidencia
1	El mapa de colores Atención e instrucciones	Clasificar objetos siguiendo una o dos consignas visuales. La segunda sesión incorpora una consigna adicional.	Ruta visual e insignia colectiva. Evidencia: ficha de observación.
2	La ruta de los sonidos Atención sostenida	Reproducir secuencias breves de sonidos y movimientos; aumentar gradualmente de dos a tres pasos.	Niveles y retroalimentación inmediata. Evidencia: ficha de observación.
3	Construcción cooperativa Participación y motivación	Construir una figura por equipos, respetando turnos y resolviendo pequeños retos de selección y ubicación.	Misión grupal y panel de avance. Evidencia: ficha de observación.
4	El tesoro aprendido Transferencia	Resolver un reto nuevo que combine colores, secuencias e instrucciones practicadas en semanas anteriores.	Misión final e insignia de logro. Evidencia: ficha de observación final.

Nota. Cada misión se desarrolla dos veces con variaciones de dificultad. La docente ajustará el ritmo de acuerdo con la respuesta del grupo.

Evaluación y criterios de logro

La evaluación empleará exclusivamente la misma ficha de observación aplicada en el diagnóstico. Se realizará un registro inicial, seguimientos semanales y una aplicación final. La comparación se efectuará por indicador, con atención especial a la motivación para continuar, la atención, el seguimiento de instrucciones y la transferencia del



aprendizaje. El uso del mismo instrumento permitirá conservar criterios de valoración uniformes durante toda la intervención.

Como criterio de logro, se espera que al menos el 70 % de los niños alcance la categoría Siempre en atención y transferencia, y que la categoría Nunca no supere el 10 %. Los resultados semanales orientarán ajustes en la duración de los retos, la claridad de las consignas, el nivel de apoyo visual y la complejidad de cada misión. Al finalizar, la docente elaborará una síntesis comparativa de los cambios observados y de las actividades que generaron mejores respuestas.

Discusión

Los resultados evidenciaron que el interés y la alegría fueron los indicadores de mayor consolidación, con 88,24 % en la categoría Siempre, seguidos de la participación activa con 76,47 %. Estos hallazgos guardan relación con Franco (2023), quien señala que las dinámicas lúdicas favorecen el aprendizaje significativo, y con Londoño-Vásquez y Rojas-López (2020), quienes destacan la capacidad de la gamificación para incrementar la participación y el entusiasmo. En este caso, la estructura de retos, reglas y recompensas simbólicas favoreció principalmente la disposición inicial de los niños.

Sin embargo, la motivación para continuar descendió a 58,82 % en Siempre, mientras que el 41,18 % se ubicó en A veces. La diferencia entre el entusiasmo inicial y la permanencia muestra que el componente lúdico no garantiza por sí solo el compromiso sostenido. Este comportamiento coincide con Prieto-Andreu et al. (2022) y Castillo et al. (2022), quienes advierten que los efectos dependen del diseño pedagógico, la claridad del reto y la articulación de las mecánicas con los objetivos de aprendizaje. Por ello, la retroalimentación inmediata y la duración breve de las actividades adquieren especial relevancia.

La principal dificultad se presentó en la atención y el seguimiento de instrucciones: el 47,06 % se ubicó en Siempre, el 35,29 % en A veces y el 17,65 % en Nunca. La transferencia del aprendizaje mostró una distribución similar, con solo el 47,06 % en Siempre. Aunque Corkum et al. (2019) y Stojanoski et al. (2021) reportan que los recursos gamificados pueden apoyar la autorregulación, la memoria de trabajo y la atención sostenida, los datos del presente estudio indican que estos beneficios requieren consignas visuales, progresión de dificultad y control de estímulos adaptados a la edad.

En términos generales, el 63,53 % de los 85 registros se concentró en Siempre, lo que permitió reconocer una respuesta favorable, pero no homogénea. El alcance descriptivo, la aplicación en un solo grupo y el registro transversal impiden establecer relaciones causales o generalizar los resultados a otros contextos. No obstante, la ficha de observación permitió identificar necesidades concretas y orientar una intervención coherente. En consecuencia, la propuesta se centró en convertir la motivación inicial en permanencia, seguimiento de instrucciones y aplicación de lo aprendido mediante misiones breves y graduales.

Conclusiones

La ficha de observación evidenció una respuesta favorable ante las actividades gamificadas, especialmente en el interés, la alegría y la participación activa. Estos indicadores mostraron que el juego estructurado facilitó la incorporación de los niños a las tareas y generó una disposición positiva hacia el aprendizaje.

La atención sostenida y la transferencia del aprendizaje constituyeron los aspectos menos consolidados. Los porcentajes obtenidos reflejan que una parte importante del grupo necesitó apoyos adicionales para seguir instrucciones durante toda la actividad y aplicar lo aprendido en un reto diferente.

La propuesta Misiones que enfocan responde a las necesidades identificadas mediante retos breves, progresivos y con estímulos controlados. Su evaluación con la misma ficha permitirá comparar el progreso por indicador y tomar decisiones pedagógicas basadas en resultados observables.

Referencias

- Acosta, M., Véliz, J., y Castro, L. (2020). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación básica. *Revista San Gregorio*, (39), 114-127. <https://doi.org/10.36097/rsg.v1i39.1345>
- Aguilera, F., Ramírez, M., y Muñoz, J. (2020). Neuroeducación y juego: El papel de los neurotransmisores en el aprendizaje gamificado. *Revista de Neurología y Educación*, 14(2), 45-58.
- Bolaños-Jurado, E. (2023). Flexibilización curricular y gamificación: Estrategias para elevar el rendimiento académico. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 22-31. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.342>
- Cando, L. M. (2023). El feedback interactivo como reforzador de la autoestima en entornos virtuales de aprendizaje [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar].
- Castillo, R., Ortega, M., y Sanches, G. (2022). Más allá del juego: El diseño tecnopedagógico y la praxis docente en la gamificación. *Educación y Futuro*, 46, 89-104.
- Corkum, P., Elik, N., Blotnicky-Gallant, P., y McGonnell, M. (2019). Evaluation of ADHD Coach: A mobile application to support self-regulated learning and behavioral management in children. *Journal of Attention Disorders*, 23(11), 1290-1301. <https://doi.org/10.1177/1087054717734645>

- Franco, J. (2023). Dinámicas lúdicas y aprendizaje significativo: Retos inherentes al juego en el aula básica. *Innovación Pedagógica*, 28(3), 112-125.
- Galán, J., y Ursúa, M. (2016). Raíces conductistas en la gamificación: Del condicionamiento operante de Skinner a las mecánicas de juego modernas. *Revista de Psicología y Educación*, 11(2), 145-159.
- García-Marín, P., y Fernández-López, S. (2020). Enfoque biopsicosocial del desarrollo motor y cognitivo a través del juego estructurado. Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 37, 20-27.
- Gutiérrez, D. A. (2023). Gamificación y neurodiversidad: Estrategias para la atención selectiva en el aula ordinaria. *Revista Ecuatoriana de Pedagogía*, 10(18), 64-78.
- Londoño-Vásquez, D. A., y Rojas-López, M. D. (2020). La gamificación como herramienta de alto impacto en los procesos de inmersión cognitiva. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (60), 184-205.
<https://doi.org/10.35575/rvucn.n60a10>
- Prieto-Andreu, J. M., Segovia, Y., y Juárez, R. (2022). Efectos de la gamificación en la motivación, el compromiso conductual y el rendimiento académico: Una revisión sistemática. *Estudios sobre Educación*, 42, 137-159.
<https://doi.org/10.15581/004.42.006>
- Sánchez, F. (2019). Gamificación en la educación formal: Definición, evolución y horizontes. *Teoría de la Educación*, 31(1), 121-143.
<https://doi.org/10.14201/teri.19453>
- Stojanoski, B., Lyons, K. M., Pearce, R., y Owen, A. M. (2021). Targeted training using the gamified software Brain Train improves sustained attention and working memory in children with ADHD. *Neuropsychologia*, 156, Article 107842.
<https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2021.107842>

Zambrano, M., Mendoza, K., y Cevallos, G. (2020). La arquitectura de la gamificación: Dinámicas, mecánicas y componentes en el desarrollo de competencias del siglo XXI. ReNaCientE - Revista Nacional de Ciencia-Tecnología-Educación, 2(1), 45-60.