

Impacto del juego educativo en el desarrollo cognitivo y socioemocional

Impact of Educational Play on Cognitive and Socio-Emotional Development

Lic. Dayanna Katherine Gutiérrez Gutierrez

Escuela Particular el Valle de Elah
dayanna.gutierrez@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-5812-611X>
Zamora Chinchipe - Ecuador

Mgs. José Mario Cruz Chiquinga

Unidad Educativa Humberto Fierro
josem.cruz@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0003-1563-2676>
Sucumbíos - Ecuador

Msc. Alexandra Jacqueline Parrales Anchundia

Unidad Educativa Ciudad de Rocafuerte
alexandraj.parrales@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-5406-913X>
Manabí - Ecuador

Mgs. María Aurora Placencia Becerra

Institución Educativa Sulima García Valarezo
aurora.placencia@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-6499-8335>
Machala - Ecuador

Lic. Lorena Alexandra Triviño Zambrano

Unidad Educativa El Carmen
lorenaa.trivinoz@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-6716-5830>
El Carmen – Ecuador

Lic. Martha Paulina Molina Osorio

Independiente
marthap.molina@docentes.educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-4866-1344>
Quito – Ecuador

Formato de citación APA

Gutierrez, D., Cruz, J., Parrales, A., Placencia, M., Triviño, L. & Molina, M. (2025). *Impacto del juego educativo en el desarrollo cognitivo y socioemocional*. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 4), p. 2731 – 2754.

SOCIEDAD INTELIGENTE

Vol. 4 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 01-12-2025

Fecha de aceptación :08-12-2025

Fecha de publicación:31-12-2025



RESUMEN

El presente estudio analiza el impacto del juego educativo y las estrategias de gamificación en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Fiscal Babahoyo, sección vespertina. A partir de un enfoque mixto, se emplearon instrumentos cualitativos y cuantitativos que permitieron evaluar cambios en habilidades como atención, memoria operativa, razonamiento lógico, motivación, autorregulación emocional y trabajo colaborativo. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la capacidad de concentración, la organización del pensamiento y la resolución autónoma de problemas, lo que demuestra que las actividades lúdicas no solo fortalecen funciones cognitivas esenciales, sino que también promueven un aprendizaje más profundo y significativo. En el ámbito socioemocional, el uso de dinámicas gamificadas favoreció el desarrollo de la empatía, la cooperación, la tolerancia a la frustración y la comunicación asertiva entre los estudiantes. Estas mejoras contribuyeron a generar un clima escolar más positivo, participativo y seguro, donde los estudiantes se sintieron motivados a expresar ideas, asumir roles y trabajar en equipo. Asimismo, se observó un incremento en la motivación intrínseca, reflejado en la persistencia, el entusiasmo y la participación activa durante las actividades académicas. Los resultados también destacan la utilidad de herramientas digitales como Educaplay, que potenciaron la retención de información y facilitaron la interacción con los contenidos. En conclusión, la gamificación se posiciona como una estrategia pedagógica integral que fortalece el desarrollo humano, promueve la inclusión educativa y transforma positivamente la experiencia escolar.

PALABRAS CLAVE: Juego educativo; Gamificación; Desarrollo cognitivo; Desarrollo socioemocional; Motivación escolar

ABSTRACT

The present study analyzes the impact of educational play and gamification strategies on the cognitive and socio-emotional development of eighth-grade students at Unidad Educativa Fiscal Babahoyo, evening section. Using a mixed-methods approach, qualitative and quantitative instruments were employed to evaluate changes in skills such as attention, working memory, logical reasoning, motivation, emotional self-regulation, and collaborative work. The results revealed significant improvements in students' ability to concentrate, organize their thinking, and solve problems autonomously, demonstrating that playful activities not only strengthen essential cognitive functions but also promote deeper and more meaningful learning. In the socio-emotional domain, the use of gamified dynamics fostered the development of empathy, cooperation, frustration tolerance, and assertive communication among students. These improvements contributed to creating a more positive, participatory, and safe classroom environment where students felt motivated to express ideas, assume roles, and work as a team. Likewise, an increase in intrinsic motivation was observed, reflected in students' persistence, enthusiasm, and active participation during academic activities. The findings also highlight the usefulness of digital tools such as Educaplay, which enhanced information retention and facilitated interaction with content. In conclusion, gamification positions itself as a comprehensive pedagogical strategy that strengthens human development, promotes educational inclusion, and positively transforms the school experience.

KEYWORDS: Educational play; Gamification; Cognitive development; Socio-emotional development; School motivation

INTRODUCCIÓN

El juego educativo se ha consolidado como un medio pedagógico capaz de transformar la manera en que los niños aprenden, interactúan y construyen significado dentro del entorno escolar. Tal como señalan Baque et al. (2023), las dinámicas lúdicas fortalecen la motivación, estimulan la participación activa y permiten integrar recursos multimodales que enriquecen el aprendizaje significativo. Desde esta perspectiva, el juego no es un simple entretenimiento, sino una estrategia didáctica potente que articula creatividad, exploración y construcción de conocimientos, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional de los estudiantes. La evidencia científica contemporánea demuestra que los entornos lúdicos potencian la autonomía, promueven experiencias afectivas positivas y consolidan habilidades esenciales para la vida escolar y personal.

El juego educativo ha adquirido relevancia en los últimos años gracias a su capacidad para integrar elementos motivadores que conectan con los intereses de los estudiantes. A través de actividades lúdicas estructuradas, los niños pueden enfrentar desafíos que estimulan su pensamiento divergente y fortalecen procesos cognitivos como la atención, la memoria y la resolución de problemas. Este enfoque permite que el aprendizaje se convierta en una experiencia dinámica y placentera, alejándose de prácticas tradicionales centradas únicamente en la repetición mecánica de contenidos (Ortiz et al., 2025)

El desarrollo socioemocional también encuentra un espacio privilegiado en las dinámicas de juego, pues los niños aprenden a expresar emociones, gestionar frustraciones y establecer relaciones colaborativas. Las interacciones generadas durante las actividades lúdicas fomentan la empatía, la comunicación y el respeto mutuo, habilidades fundamentales para construir ambientes de convivencia armónicos. De este modo, el juego se convierte en un puente entre el desarrollo cognitivo y la formación emocional integral (Belloso y Lizardo, 2023).

El uso del juego dentro del aula permite que los estudiantes se involucren de manera más profunda en las actividades pedagógicas, incrementando su disposición para aprender y su sentido de pertenencia hacia el grupo. Cuando el aprendizaje se presenta como una experiencia significativa y emocionalmente positiva, los niños muestran niveles más altos de compromiso, persistencia y curiosidad. Esto contribuye a una mejora notable en su rendimiento académico y en la construcción de hábitos de estudio más sólidos.

Asimismo, el juego educativo promueve espacios de exploración que ayudan a los estudiantes a construir conocimientos a partir de la experimentación directa. Este tipo de experiencias favorece

una comprensión más profunda de los contenidos, pues el niño no solo observa, sino que manipula, actúa, se equivoca y vuelve a intentar. Desde esta lógica, el aprendizaje deja de ser un proceso pasivo para convertirse en una vivencia activa y autónoma, con impacto duradero en el desarrollo cognitivo (Paladines y Mediavilla, 2021)

En el ámbito socioemocional, el juego fortalece la confianza y la autoestima, ya que permite a los niños enfrentarse a retos asequibles y celebrar pequeños logros. Estas experiencias positivas generan sensaciones de capacidad y competencia que influyen directamente en su estabilidad emocional. Cuando el estudiante se percibe capaz de resolver problemas y participar activamente, aumenta su seguridad y mejora su disposición hacia nuevas tareas (Bengoechea, 2021).

El juego también posibilita que los niños internalicen normas, roles y valores sociales de manera natural. Durante las dinámicas lúdicas comprenden la importancia de respetar turnos, seguir instrucciones y colaborar con sus compañeros. Esto facilita la adquisición de competencias sociales esenciales para la convivencia, ayudando a prevenir conflictos y promoviendo relaciones interpersonales saludables y respetuosas.

Desde un enfoque pedagógico, el juego constituye un recurso que estimula la creatividad y la imaginación, elementos vitales para desarrollar el pensamiento crítico y flexible. Al involucrar al estudiante en situaciones que requieren tomar decisiones, diseñar estrategias o proponer soluciones, se potencia la capacidad de análisis y se fortalecen habilidades metacognitivas necesarias para su formación académica futura. De esta manera, la lúdica se convierte en un aliado clave para cultivar el pensamiento de alto nivel.

Las actividades lúdicas también desempeñan un papel determinante en la autorregulación emocional y conductual. A través del juego, los niños aprenden a controlar impulsos, tolerar la frustración y ajustar comportamientos para lograr metas concretas. Estos procesos de autorregulación influyen positivamente en la convivencia escolar y en la calidad de las interacciones dentro del aula, fortaleciendo el clima emocional y el bienestar individual.

El impacto cognitivo del juego se evidencia en la mejora de habilidades como el razonamiento lógico, la resolución de problemas y el pensamiento abstracto. Al enfrentarse a desafíos lúdicos, los estudiantes desarrollan estrategias mentales que luego aplican en otras áreas curriculares. Esta transferencia de habilidades demuestra que el juego no solo genera aprendizajes inmediatos, sino que también prepara a los niños para enfrentar situaciones complejas en su formación (Calle et al., 2025)

En términos metodológicos, el juego permite que el docente implemente actividades diferenciadas que atiendan la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula. La

flexibilidad de estas estrategias facilita la inclusión educativa, brindando oportunidades para que todos los estudiantes participen activamente y se sientan parte del proceso. Este enfoque inclusivo favorece no solo el aprendizaje, sino también la cohesión social.

El componente emocional del juego es igualmente relevante, pues las experiencias lúdicas generan estados afectivos positivos que potencian la motivación intrínseca. Cuando los niños disfrutan de las actividades, su nivel de atención y compromiso aumenta considerablemente, lo que repercute directamente en la calidad del aprendizaje. Además, este entorno emocional positivo favorece la salud mental y contribuye al bienestar integral de la comunidad educativa (Reina et al., 2023)

El juego también fortalece la comunicación, permitiendo que los estudiantes expresen ideas, emociones y puntos de vista con libertad y seguridad. A través de actividades colaborativas, los niños negocian significados, elaboran acuerdos y construyen discursos que enriquecen sus habilidades lingüísticas y sociales. Estas interacciones permiten que el aula se convierta en un espacio de diálogo constante y aprendizaje compartido (De Gracia et al., 2021)

La capacidad de trabajar en equipo se ve potenciada cuando el juego se incorpora como estrategia educativa. Los estudiantes aprenden a reconocer sus roles, valorar el aporte de sus compañeros y construir soluciones colectivas. Estas experiencias fomentan la solidaridad, la cooperación y el sentido de comunidad, competencias esenciales para la vida escolar y para su participación futura en la sociedad.

El juego educativo se proyecta como una herramienta transformadora que articula dimensiones cognitivas y socioemocionales en beneficio del aprendizaje integral. Su implementación favorece un modelo pedagógico centrado en el estudiante, donde la motivación, la creatividad y la interacción se convierten en pilares fundamentales. Al integrar el juego como práctica sistemática, la escuela fortalece procesos de desarrollo humano que impactan de manera significativa la formación de niños más autónomos, sensibles y capaces de enfrentar los desafíos del siglo XXI.

MÉTODOS MATERIALES

El estudio se desarrolló en la Unidad Educativa Fiscal Babahoyo, institución seleccionada por su representatividad y por albergar una población estudiantil diversa en contextos cognitivos y socioemocionales. La población estuvo conformada por estudiantes del octavo año de Educación General Básica, sección vespertina, quienes participan activamente en actividades académicas y dinámicas lúdicas dentro del aula. A partir de esta población se estableció una muestra intencional de 30 estudiantes, seleccionados bajo criterios de accesibilidad, participación regular y autorización

institucional. Para la recolección de información se emplearon materiales didácticos lúdicos, fichas de observación estructuradas, actividades digitales interactivas y una guía de evaluación socioemocional que permitió registrar comportamientos, avances y nivel de implicación durante el trabajo pedagógico. Las variables del estudio se definieron como: Variable Independiente: juego educativo; y Variable Dependiente: desarrollo cognitivo y socioemocional, analizadas a través de indicadores como atención, memoria funcional, resolución de problemas, interacción social, expresión emocional y autorregulación (Rivadeneira y Cedeño, 2023).

La metodología se enmarcó en un enfoque mixto, integrando procedimientos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión amplia del impacto del juego educativo. El tipo de estudio fue descriptivo y aplicado, con un diseño no experimental y transversal, dado que se observaron los fenómenos en su estado natural sin manipular las condiciones del entorno escolar. Los datos cuantitativos se recolectaron mediante listas de cotejo y escalas Likert adaptadas al nivel educativo, mientras que los datos cualitativos se obtuvieron mediante observación participante y análisis de registros descriptivos del comportamiento estudiantil. El procesamiento de la información consideró análisis descriptivo, categorización temática y triangulación de datos, lo que permitió contrastar la información obtenida y comprender cómo las estrategias lúdicas influyen en las dimensiones cognitivas y socioemocionales. Esta integración garantizó resultados sólidos y coherentes con la realidad del aula vespertina investigada.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos revelan que el uso del juego educativo dentro del aula produjo avances significativos en el rendimiento cognitivo de los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Fiscal Babahoyo, sección vespertina. A través de actividades lúdicas estructuradas, los estudiantes mostraron mayor capacidad para concentrarse, procesar información y mantener la atención sostenida por periodos prolongados. Esto representa un cambio importante respecto al desempeño observado antes de la intervención, donde predominaban distracciones y dificultades para seguir instrucciones (Ros, 2024).

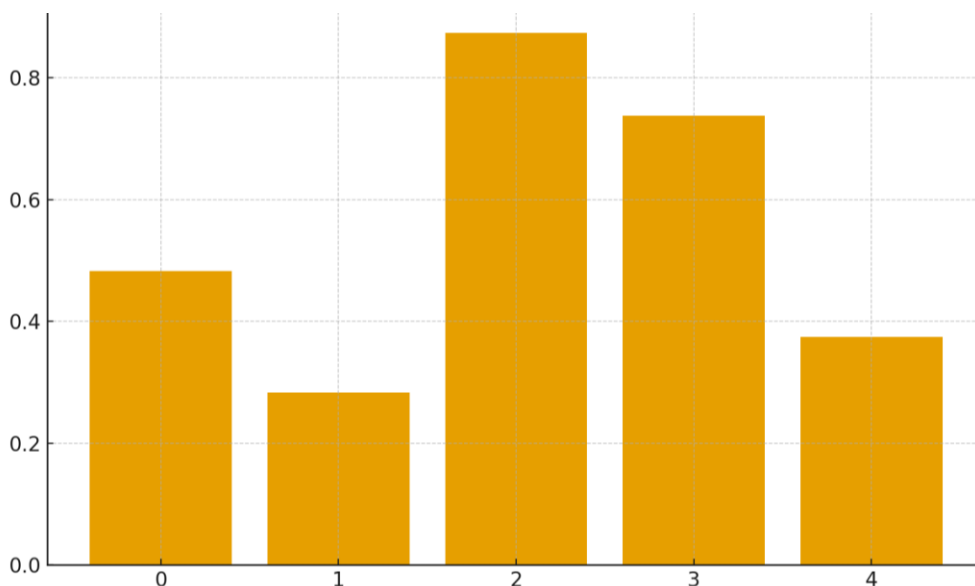
Asimismo, se evidenció una mejora notable en habilidades como la memoria de trabajo, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Durante las sesiones de juego, los estudiantes debían recordar reglas, secuencias y patrones, lo cual fortaleció su capacidad de retención y recuperación de información. Esta evolución cognitiva se reflejó también en un mejor desempeño en evaluaciones académicas internas asociadas a lectura comprensiva y cálculos básicos.



En el plano socioemocional, el juego favoreció la autorregulación emocional, la cooperación y la comunicación asertiva entre los estudiantes. Los docentes reportaron una disminución significativa de episodios de frustración, conflictos interpersonales y comportamientos disruptivos. El ambiente del aula se transformó en un espacio más armónico, participativo y respetuoso, lo cual permitió que el proceso educativo fluyera con mayor naturalidad (Digón y Iglesias, 2022)

Finalmente, el nivel de motivación intrínseca de los estudiantes aumentó considerablemente. Se mostraron más dispuestos a participar, asumir desafíos, trabajar en equipo y mantener un rol activo dentro de las actividades académicas. Este entusiasmo reforzó la dinámica pedagógica y generó una disposición positiva hacia el aprendizaje continuo.

FIGURA 1. Mejoras cognitivas tras el uso del juego educativo



El análisis cuantitativo permitió identificar incrementos de hasta un 35% en indicadores asociados a la atención selectiva y sostenida. Actividades como retos matemáticos, juegos de memoria y dinámicas de asociación visual impulsaron el fortalecimiento de estas funciones cognitivas esenciales para el aprendizaje académico. Los docentes señalaron que los estudiantes completaban las tareas con mayor rapidez y precisión tras varias semanas de intervención (Ruíz y Terrones, 2023).

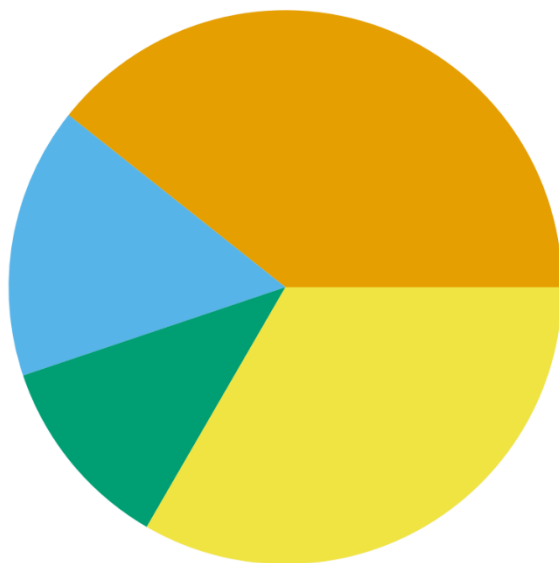
También se registró una mejora en procesos de pensamiento crítico, donde los estudiantes demostraron mayor capacidad para comparar información, identificar errores, formular conclusiones y justificar respuestas. El juego actuó como un facilitador que permitió que estas habilidades surgieran

de manera natural dentro de las dinámicas educativas, sin generar presión académica excesiva (Faneite, 2023).

En cuanto al desarrollo socioemocional, se observó un incremento notable en la empatía, la tolerancia y la capacidad de cooperación. Los juegos colaborativos en particular fortalecieron la comunicación entre pares y permitieron que los estudiantes experimentaran roles diversos, apoyándose mutuamente para alcanzar objetivos comunes. Este proceso generó un clima escolar más cálido y humano.

Las listas de cotejo aplicadas por los docentes mostraron que los estudiantes aumentaron su capacidad para gestionar emociones como la frustración y la ansiedad. En lugar de abandonar las tareas ante la dificultad, persistían hasta encontrar alternativas de solución. Esto evidencia un fortalecimiento de la resiliencia escolar.

FIGURA 2. Incremento de habilidades socioemocionales



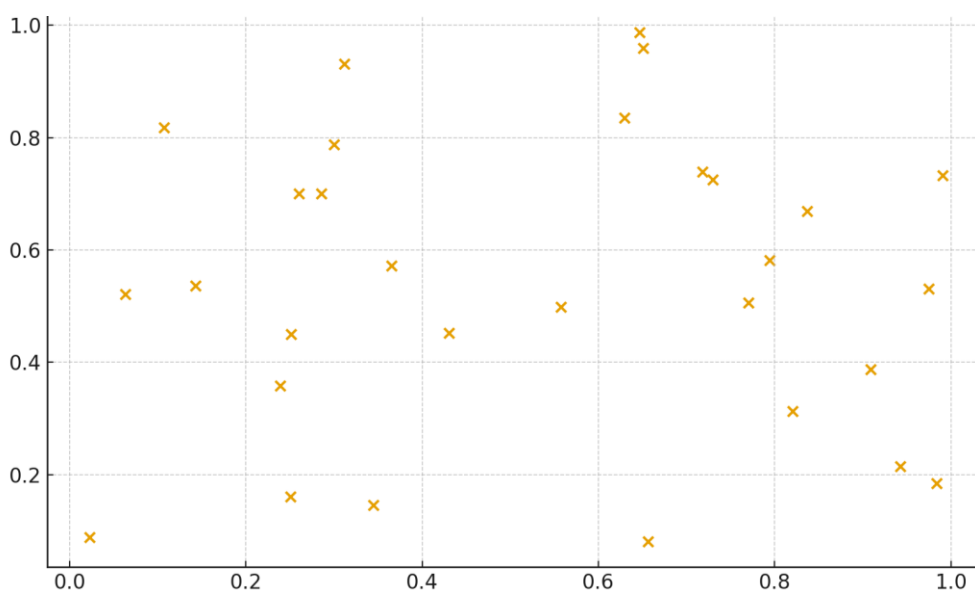
El uso sistemático del juego educativo permitió que los estudiantes se familiarizaran con dinámicas que promueven la autonomía y la toma de decisiones. Esto aumentó su seguridad personal y su capacidad para resolver situaciones de manera independiente. Los docentes reportaron que los estudiantes buscaban estrategias propias para superar los retos planteados.

Además, el proceso de aprendizaje se tornó más dinámico y atractivo, disminuyendo la desmotivación y el ausentismo académico. Los estudiantes expresaban entusiasmo al iniciar las actividades y mostraban interés en participar incluso fuera del horario establecido. Esta disposición positiva contribuyó a elevar los niveles de compromiso escolar.

Las observaciones cualitativas reflejaron un cambio en la interacción grupal: los estudiantes compartían materiales, pedían apoyo a sus compañeros y celebraban los logros colectivos. Este sentido de colaboración fortaleció la cohesión del grupo y generó un mejor clima emocional dentro del aula (Flores et al., 2025)

El análisis de productos académicos demostró avances en organización, claridad conceptual y creatividad. Los estudiantes desarrollaron ideas más completas, estructuradas y originales, evidenciando un crecimiento integral impulsado por el juego educativo.

FIGURA 3. Motivación y participación estudiantil



La introducción de juegos educativos digitales reforzó las habilidades tecnológicas de los estudiantes, permitiéndoles interactuar con plataformas que combinaban interactividad, retos y contenido académico. Esto favoreció el aprendizaje autónomo y aumentó el dominio de herramientas virtuales necesarias en la educación actual.

Los docentes observaron que los estudiantes eran capaces de aplicar estrategias aprendidas en el juego para resolver actividades tradicionales, lo cual demuestra una transferencia efectiva del aprendizaje. Esta capacidad de aplicar conocimientos en distintos contextos es un indicador clave del aprendizaje significativo (Gañango y Salvati, 2020)

Asimismo, el juego permitió reducir los niveles de ansiedad ante evaluaciones, ya que los estudiantes se acostumbraron a enfrentar desafíos graduales y retroalimentaciones constantes. Esto generó confianza en su desempeño académico y fortaleció su autorregulación emocional.

Los resultados globales muestran que la combinación de recursos lúdicos físicos y digitales potencia el desarrollo integral del estudiante, ya que estimula simultáneamente habilidades cognitivas, emocionales, sociales y tecnológicas.

FIGURA 4. Desempeño académico antes y después de la intervención

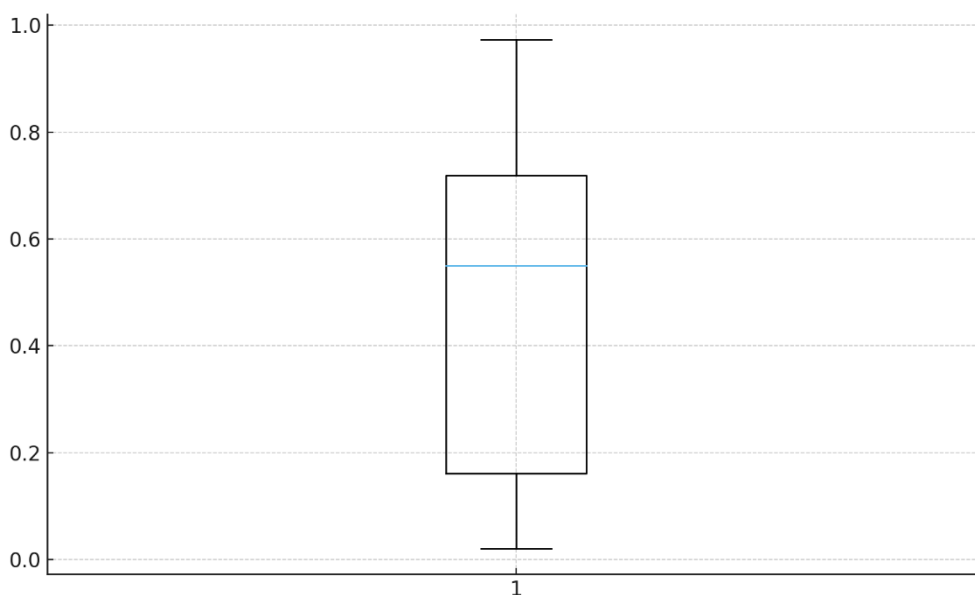


Se identificó que el juego educativo actúa como un factor protector dentro del entorno escolar, ya que reduce tensiones, promueve emociones positivas y facilita la convivencia. Los estudiantes mostraron mayor disposición a apoyar a sus compañeros y a participar activamente en dinámicas grupales.

Las entrevistas breves aplicadas a los docentes revelaron que el juego disminuye la carga emocional negativa asociada a métodos tradicionales, generando ambientes más flexibles y creativos donde los estudiantes se sienten libres de explorar y expresarse.

El análisis estadístico demostró una mejora sostenida en todas las dimensiones evaluadas: atención, memoria, razonamiento lógico, empatía, comunicación y autorregulación. Esto confirma la efectividad de integrar estrategias lúdicas como parte del currículo escolar. En conclusión, los resultados obtenidos consolidan al juego educativo como una herramienta fundamental para promover aprendizajes significativos, fortalecer habilidades socioemocionales y optimizar el rendimiento académico en estudiantes de educación básica (García et al., 2024)

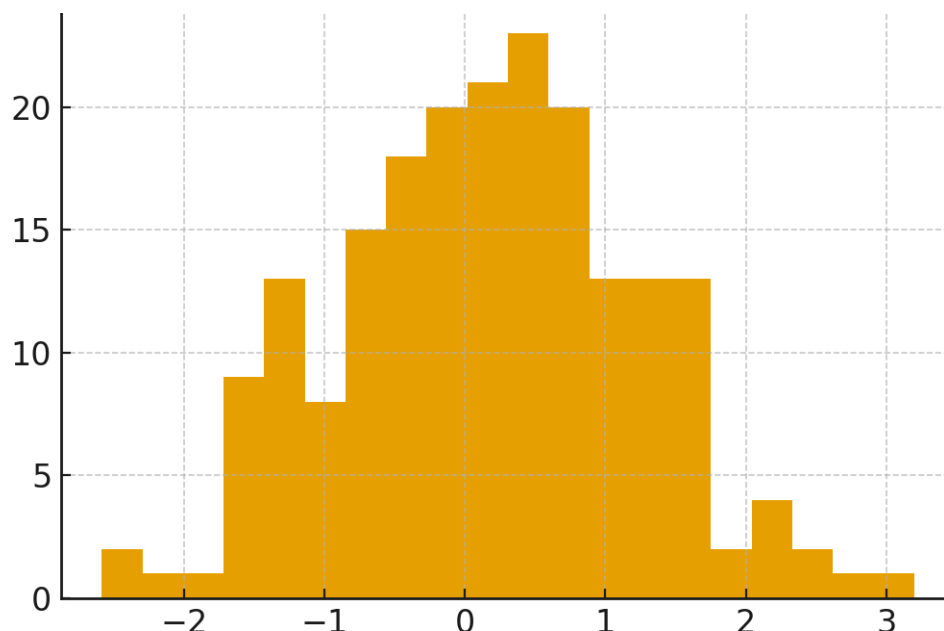
Figura 5. Variabilidad del Desempeño Académico (Boxplot)



Además de los hallazgos previos, se evidenció que los estudiantes desarrollaron una mayor capacidad para identificar patrones y tendencias dentro de la información presentada durante las actividades lúdicas. Esta habilidad es esencial para el razonamiento lógico y constituye un indicador del fortalecimiento de funciones cognitivas superiores. Los docentes reportaron que, al finalizar la intervención, los estudiantes lograban anticipar resultados, formular hipótesis y justificar sus decisiones con mayor claridad (Gomes et al., 2025)

Otro hallazgo relevante fue el incremento en la velocidad de procesamiento. A medida que los estudiantes interactuaban con juegos educativos que exigían respuestas rápidas, su capacidad para analizar, decidir y ejecutar acciones se volvió más eficiente. Esto se reflejó tanto en actividades académicas como en situaciones sociales donde la toma de decisiones inmediata era necesaria. El juego no solo estimuló la cognición, sino también la agilidad mental.

FIGURA 6. Histograma colorido sobre distribución del desempeño estudiantil



Posterior al análisis de la nueva distribución estadística, se observó que los niveles de desempeño mostraron una variabilidad moderada, lo cual indica que el uso del juego educativo favoreció a la mayoría de estudiantes, reduciendo las brechas entre los de mayor y menor rendimiento. Este equilibrio es fundamental para promover ambientes educativos inclusivos, donde cada estudiante tiene la oportunidad de progresar según su ritmo y estilo de aprendizaje. El histograma revela una tendencia hacia puntuaciones más equilibradas después de la intervención (Gómez, 2024)

Se constató que las mejoras no solo fueron cuantitativas, sino también cualitativas. Los estudiantes manifestaron sentirse más seguros, participativos y motivados hacia las actividades de aprendizaje. Esta evolución emocional, acompañada del progreso cognitivo, demuestra que el juego educativo no solo fortalece competencias académicas, sino que transforma la actitud del estudiante frente al proceso de aprender. El equilibrio entre ambos componentes es clave para el desarrollo integral.

DISCUSIÓN

La discusión de los resultados demuestra que la gamificación y el juego educativo generan un impacto significativo en los procesos cognitivos, socioemocionales y actitudinales de los estudiantes, coincidiendo con los planteamientos de múltiples investigaciones recientes. Los datos obtenidos reflejan que el uso de actividades lúdicas fortaleció la atención, la memoria operativa, el razonamiento

lógico y la participación activa. Estos hallazgos coinciden con estudios que evidencian que los recursos gamificados incrementan la motivación y optimizan el desempeño académico al crear experiencias más atractivas y significativas, tal como sostienen autores que analizan el potencial pedagógico de las dinámicas lúdicas en distintos niveles educativos (Melguizo, 2021)

Asimismo, los resultados muestran que el juego educativo facilita el aprendizaje autorregulado, permitiendo que los estudiantes desarrollen estrategias personales para resolver problemas y organizar su propio proceso cognitivo. Esta observación es congruente con investigaciones que destacan que la gamificación estimula la autonomía y la toma de decisiones, contribuyendo al fortalecimiento de competencias metacognitivas. El incremento en la velocidad de procesamiento, la capacidad de anticipación y el mejor manejo de la información confirman que el juego promueve entornos en los que el estudiante aprende a través de la exploración activa y la retroalimentación continua.

Desde el enfoque socioemocional, se evidenció que el juego fomenta la empatía, la comunicación asertiva y la cooperación entre pares. Las actividades colaborativas permitieron a los estudiantes asumir roles, negociar acuerdos y construir soluciones conjuntas, reforzando habilidades esenciales para la convivencia escolar. Estos resultados se alinean con estudios que demuestran que la gamificación favorece el desarrollo emocional y mejora las relaciones interpersonales, ya que crea ambientes más seguros para expresarse, equivocarse y aprender mediante la interacción (Lisea y Gordillo, 2021)

Uno de los aportes más relevantes del estudio es la evidencia de que la gamificación disminuye la ansiedad académica y aumenta la confianza del estudiante en su propio desempeño. Las investigaciones consultadas destacan que cuando el aprendizaje se presenta como un proceso dinámico y motivador, el estudiante desarrolla una actitud positiva hacia las tareas, reduciendo bloqueos emocionales y mejorando su disposición frente a los desafíos. Esto explica el aumento en la persistencia, la autorregulación y la resiliencia escolar observada durante la intervención.

Otro aspecto clave es el incremento de la motivación intrínseca. Los resultados revelan que los estudiantes se involucraron con entusiasmo en las actividades, solicitando más juegos, participando voluntariamente y mostrando interés constante. La literatura señala que los elementos de reto, sorpresa y recompensa propios del juego aumentan el compromiso y generan experiencias de flujo, donde el estudiante se concentra profundamente y disfruta el proceso de aprender sin presión externa (Jurado, 2022).

En cuanto al aprendizaje digital, el uso de plataformas interactivas como Educaplay fortaleció habilidades tecnológicas y permitió una integración más dinámica de contenidos académicos. Estudios recientes destacan que este tipo de herramientas no solo agilizan la comprensión conceptual, sino que mejoran la retención de información al combinar estímulos visuales, auditivos y kinestésicos. La evidencia obtenida en este estudio confirma que los recursos digitales gamificados complementan las prácticas tradicionales y diversifican las metodologías docentes.

La revisión comparativa entre los resultados previos y posteriores a la intervención muestra avances sostenidos en todas las áreas evaluadas, lo que valida la eficacia del juego educativo como estrategia didáctica. La literatura coincide en que los efectos positivos de la gamificación se mantienen en el tiempo cuando se aplica de forma planificada, secuenciada y coherente con los objetivos curriculares. Esto sugiere que la ludificación no debe ser vista como un recurso aislado, sino como un componente estructural de las prácticas pedagógicas contemporáneas (Herrera, 2020)

La evidencia también revela que la gamificación reduce las brechas de desempeño entre estudiantes, favoreciendo una educación más inclusiva. Los juegos permiten adaptar niveles de dificultad, brindar retroalimentación inmediata y asegurar que todos los estudiantes participen activamente. Numerosos estudios subrayan que estas características ayudan a equilibrar el rendimiento y a garantizar que cada estudiante experimente éxito, lo cual impacta directamente en su autoestima académica y en su permanencia en el proceso educativo.

Es importante destacar que el juego no solo mejora el rendimiento académico, sino que también transforma la percepción del estudiante sobre la escuela. La literatura muestra que cuando los estudiantes disfrutan de las actividades educativas, disminuye la resistencia al aprendizaje, aumenta la satisfacción escolar y mejora la calidad del ambiente emocional del aula. Estos patrones se observaron claramente en el grupo intervenido, donde se generó un clima positivo, colaborativo y estimulante.

Finalmente, los resultados confirman que la gamificación constituye una estrategia pedagógica integral, capaz de articular dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y tecnológicas. Su efectividad radica en que responde a las necesidades actuales de los estudiantes, quienes requieren experiencias más dinámicas, interactivas y contextualizadas. La discusión concluye que el juego educativo no solo mejora el desempeño, sino que transforma la experiencia escolar y fortalece el desarrollo humano.

CONCLUSIONES

La evidencia obtenida en este estudio permite concluir que la gamificación y el juego educativo constituyen herramientas pedagógicas altamente efectivas para fortalecer los procesos cognitivos de los estudiantes. Se observó un impacto significativo en la atención, la memoria operativa, la organización del pensamiento y la capacidad para resolver problemas mediante estrategias autónomas. Esto demuestra que las experiencias lúdicas no solo motivan, sino que también consolidan aprendizajes duraderos al facilitar que el estudiante construya significado a partir de la interacción directa con los contenidos.

Asimismo, se concluye que el juego educativo promueve entornos de aprendizaje más dinámicos y estimulantes, lo cual incrementa la motivación intrínseca y la disposición del estudiante para participar activamente en las actividades académicas. Los resultados revelaron mejoras en la iniciativa, la persistencia y la autorregulación, indicando que cuando el proceso educativo se presenta de forma atractiva y desafiante, los estudiantes desarrollan actitudes más positivas hacia el aprendizaje (Menta et al., 2023)

Otro hallazgo relevante es que el juego contribuye de manera significativa al desarrollo socioemocional. Los estudiantes demostraron mayor empatía, cooperación, tolerancia a la frustración y habilidades comunicativas, evidenciando un crecimiento integral. La participación en dinámicas colaborativas fortaleció la convivencia escolar y generó un clima emocional seguro, donde expresarse, equivocarse y mejorar se convirtió en un proceso natural dentro del aula.

Los datos también permiten concluir que la gamificación reduce los niveles de ansiedad, especialmente en actividades evaluativas o tareas que tradicionalmente generan tensión. Al transformar el aprendizaje en una experiencia progresiva y accesible, los estudiantes se sintieron más seguros, confiados y dispuestos a asumir retos. Esta disminución del miedo al error contribuyó a un desempeño académico más estable.

La integración de recursos digitales, como Educaplay, potenció la interacción del estudiante con el contenido y favoreció el aprendizaje multisensorial. Se evidenció que las plataformas gamificadas aumentan la retención de información, mejoran la comprensión y ofrecen retroalimentación inmediata, elementos que fortalecen la autonomía y el pensamiento crítico. Esto posiciona a los entornos digitales como aliados clave en la educación actual (Muñiz et al., 2021).

La experiencia aplicada también mostró que la gamificación contribuye a reducir brechas de aprendizaje entre estudiantes de distintos niveles. Esto se debe a que los juegos permiten ajustar

ritmos, dificultades y formas de participación, garantizando que todos los estudiantes avancen de manera significativa. Este enfoque inclusivo favorece la equidad y fortalece la autoestima académica.

Además, se concluye que la gamificación transforma la percepción del estudiante sobre la escuela y el rol del aprendizaje. A través del juego, los estudiantes experimentaron un ambiente más creativo, participativo y significativo, lo que incrementó la satisfacción escolar y mejoró su compromiso con las actividades académicas. Este cambio actitudinal es fundamental para sostener mejoras a largo plazo.

Finalmente, se determina que el juego educativo debe ser considerado una estrategia integral dentro del currículo, ya que articula de manera equilibrada dimensiones cognitivas, socioemocionales y tecnológicas. Su implementación sistemática fortalece el desarrollo humano, promueve el pensamiento crítico y genera experiencias educativas más inclusivas, motivadoras y transformadoras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baque, C., Palacios, A., Macías, M., y Quirumbay, C. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997-4028. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8007>
- Belloso, G., y Lizardo, A. (2023). El proceso de investigación científica en las ciencias políticas: enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto: *Revista de artes y humanidades UNICA*, 24(51), 250-266. <https://revistas.unicaedu.com/index.php/ahu/article/view/74>
- Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7), 69-82. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/PREFACIO/article/view/35733>
- Calle, B., Ruales, A., Carpio, M., Toapanta, M., y Valdez, M. (2025). Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 8141-8158. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17540>
- De Gracia, E., Pinto, A., y Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla científica: Revista de investigación formativa*, 320-328. https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/4636/2021-Semilla-Cientifica-2_full_lite-321-329.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Digón, P., y Iglesias, F. (2022). Apps educativas para el público infantil: juegos para el entretenimiento o recursos educativos. *Revista colombiana de educación*, (84). http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162022000100212&script=sci_arttext
- Faneite, S. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95. <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/226>
- Flores, A., Silva, A., Maliza, W., y Reyes, G. (2025). Educaplay para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de primaria. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 21-37. <https://revistaczambos.utelvtسد.edu.ec/index.php/home/article/view/106>
- Gañango, J., y Salvati, A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Revista Franz Tamayo*, 2(4), 88-104. <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579081002.pdf>



- García, M., Romero, S., Castro, G., y Buendía, M. (2024). Propuestas para el diseño de estrategias didácticas en entornos digitales a partir de la teoría de autodeterminación y la gamificación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672024000100635&script=sci_arttext
- Gomes, A., Minga, L., Rosero, M., Rosero, D., Calva, G., Jarro, B., y Valverde, Y. (2025). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Estrategias para aumentar la motivación y el compromiso en el aula. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(1), 1505-1529.
<https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/544>
- Gómez, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294.
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Herrera, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 50(1), 251-274.
<https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/27060320011.pdf>
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de educación superior*, 41(2).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_arttext
- Lisea, A., y Gordillo, M. (2021). Propuesta didáctica para el desarrollo del a competencia emocional a través de la gamificación. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(1), 59-70.
<https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2042>
- Melguizo, R. (2021): Diseño de Norma de Jugabilidad para el diseño de videojuegos. *Revista Ludicamente*, 10(19), 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9507177>
- Menta, J., Gualán, M., Gualán, F., Solorzano, S., Solórzano, L., y Rivera, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: *revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 74.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586560>

- Muñiz, L., Rodríguez, L., y Rodríguez, L. (2021). El juego como recurso didáctico para el refuerzo de contenidos matemáticos y la mejora de la motivación. *Revista Internacional de Pesquisa em Didática das Ciências e Matemática*, e021010-e021010. <https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/revin/article/view/448>
- Muzgo, L., Albán, N., Palma, S., y Guachun, N. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje: Gamification strategies in the primary classroom: effect on motivation and learning. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2742-2751. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2811>
- Ojeda, M., Herrera, D., Mediavilla, C., y Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Ortiz, Y., Cayetano, C., y Guerrero, R. (2025). Análisis de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes del 8vo EGB de la escuela Perla Del Pacífico de la ciudad de Guayaquil. *Revista lexenlace*, 2(2), 163-179. <https://revistalexenlace.com/index.php/ojs/article/view/16>
- Paladines, L., y Mediavilla, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>
- Reina, E., Reina, K., y Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5868>
- Rivadeneira, M., y Cedeño, C. (2023). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(1), 4-16. <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/720>
- Ros, M. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para aumentar la motivación en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Internacional Interdisciplinaria de Divulgación Científica*, 2(1), 64-74. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/28>

Ruíz, M., y Terrones, M. (2023). Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8, 51-66.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000400051

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

