



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

**ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

**GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS COGNITIVAS**

Autor:

VANESSA LISBETH SABANDO ZAMBRANO

Tutor:

LIC. STEVEN ARTURO TORRES BURGOS, MGTR.

Milagro, 2026

Gamificación y aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de competencias cognitivas

Gamification and project-based learning for cognitive skill development

Vanessa Lisbeth Sabando Zambrano¹ (vsabandoz@unemi.edu.com) (<https://orcid.org/0000-0003-4746-0373>)

Steven Arturo Torres Burgos² (storresb5@unemi.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0001-9299-3254>)

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación integrada con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en el fortalecimiento de las competencias cognitivas en estudiantes de educación básica. La investigación se enmarca en la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, promoviendo estrategias que favorezcan aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Metodológicamente, el estudio se orienta desde un enfoque cuantitativo, con un diseño aplicado en el contexto educativo, en el cual se implementan estrategias didácticas que combinan elementos propios de la gamificación con actividades estructuradas bajo el enfoque de proyectos. Este proceso busca generar un aprendizaje más activo, participativo y contextualizado. Se espera evidenciar mejoras en habilidades como el análisis, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, a partir de la participación activa de los estudiantes en su proceso formativo. Asimismo, se proyecta un incremento en la motivación y el compromiso académico. Se concluye que la integración de la gamificación con el ABP constituye una alternativa pedagógica pertinente para fortalecer las competencias cognitivas, al generar entornos.

Abstract

The purpose of this study is to analyze the impact of gamification integrated with Project-Based Learning (PBL) on the development of cognitive skills among elementary school students. The

¹ Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

² Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

research addresses the need to transform traditional teaching practices by promoting strategies that foster meaningful learning and the development of higher-order cognitive skills. Methodologically, the study adopts a quantitative approach with a design applied to the educational context, in which teaching strategies are implemented that combine elements of gamification with activities structured around a project-based approach. This process seeks to foster more active, participatory, and contextualized learning. It is expected to demonstrate improvements in skills such as analysis, problem-solving, critical thinking, and decision-making, based on students' active participation in their educational process. Likewise, an increase in motivation and academic engagement is projected. It is concluded that the integration of gamification with PBL constitutes a relevant pedagogical alternative for strengthening cognitive competencies by creating environments.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje basado en proyectos, competencias cognitivas, educación básica, innovación educativa

Keywords: gamification, project-based learning, cognitive skills, basic education, educational innovation

Introducción

El contexto educativo contemporáneo se caracteriza por profundas transformaciones sociales, tecnológicas y culturales que plantean nuevos desafíos para los sistemas educativos y las prácticas pedagógicas desarrolladas en el aula. En este escenario, la educación básica, como etapa fundamental en la formación integral de los estudiantes, enfrenta la necesidad de promover aprendizajes significativos que trasciendan la memorización de contenidos y favorezcan el desarrollo de competencias cognitivas orientadas a la comprensión, el análisis, la interpretación y la aplicación del conocimiento en diversos contextos de la vida cotidiana (Esteves et al., 2023). En este sentido, la innovación pedagógica se posiciona como un elemento clave para responder a las demandas de una sociedad caracterizada por la constante producción de información, la interconectividad y la necesidad de pensamiento crítico.

Durante las últimas décadas, diversas investigaciones en el campo de la pedagogía y la psicología educativa han evidenciado que los enfoques tradicionales de enseñanza, centrados principalmente en la transmisión de contenidos por parte del docente, presentan limitaciones para estimular procesos cognitivos complejos en los estudiantes. En particular, la predominancia de metodologías

expositivas y evaluaciones centradas en la repetición de información, como lo señalan Medina y Portero (2025), tiende a restringir la participación activa del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Como consecuencia, los procesos de aprendizaje suelen desarrollarse de manera superficial, sin promover adecuadamente habilidades como el análisis, la resolución de problemas, la creatividad o la toma de decisiones fundamentadas.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten la participación activa de los estudiantes y propicien experiencias de aprendizaje más dinámicas, motivadoras y significativas. En este contexto, tal como lo plantean Campuzano et al. (2022), han cobrado especial relevancia metodologías como la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), las cuales comparten una visión centrada en el estudiante y buscan transformar el proceso educativo mediante propuestas participativas y contextualizadas.

La gamificación, de acuerdo con Berrones et al. (2023), se entiende como la incorporación de elementos y dinámicas propias del juego en contextos educativos no lúdicos. Este enfoque ha despertado un creciente interés en el ámbito pedagógico debido a su potencial para incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. A través del uso de desafíos, recompensas, niveles, narrativas o sistemas de puntos, se busca generar entornos educativos más estimulantes que favorezcan la implicación activa del estudiante en su proceso formativo. Cabe destacar que la gamificación no se limita al uso de herramientas tecnológicas, sino que se fundamenta en principios pedagógicos orientados a estimular la curiosidad, el esfuerzo sostenido y la superación progresiva de retos cognitivos.

Por su parte, el Aprendizaje Basado en Proyectos, según Abad et al. (2024), se ha consolidado como una estrategia didáctica que promueve el aprendizaje significativo mediante la resolución de problemas o el desarrollo de proyectos vinculados con situaciones reales. En este enfoque, los estudiantes asumen un rol activo en la construcción del conocimiento al investigar, planificar, colaborar y elaborar productos concretos que evidencian su proceso de aprendizaje. De esta manera, el ABP favorece el desarrollo de competencias cognitivas al involucrar a los estudiantes en procesos de análisis, síntesis, reflexión y aplicación del conocimiento en contextos prácticos.

En este marco, la convergencia entre la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos representa una oportunidad significativa para enriquecer las prácticas pedagógicas en la educación

básica (Collahuazo et al., 2025). Mientras la gamificación aporta elementos motivacionales y dinámicas lúdicas que estimulan la participación, el ABP proporciona una estructura metodológica que permite contextualizar el aprendizaje en experiencias reales y significativas. La integración de ambos enfoques puede dar lugar a entornos educativos altamente interactivos que favorezcan el desarrollo de competencias cognitivas mediante experiencias desafiantes, colaborativas y contextualizadas.

Las competencias cognitivas constituyen un componente esencial en la formación integral de los estudiantes, ya que permiten desarrollar habilidades relacionadas con la comprensión, el razonamiento, la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Molina, 2024). En la educación básica, su fortalecimiento resulta especialmente relevante, debido a que sienta las bases para el aprendizaje autónomo y el desarrollo intelectual en etapas posteriores. No obstante, en muchos contextos educativos aún persisten dificultades para promover procesos cognitivos profundos, principalmente por la permanencia de prácticas pedagógicas tradicionales y la limitada incorporación de metodologías activas.

Diversos estudios, como el de Carazas et al. (2025), evidencian que los estudiantes presentan dificultades para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales, lo cual pone de manifiesto la necesidad de replantear las estrategias de enseñanza utilizadas en el aula. En este sentido, la implementación de metodologías activas como la gamificación y el ABP puede contribuir significativamente al fortalecimiento de las competencias cognitivas, al promover procesos de aprendizaje más participativos, reflexivos y contextualizados.

El uso de estrategias lúdicas y proyectos educativos permite generar entornos de aprendizaje que estimulan la curiosidad y el interés de los estudiantes, favoreciendo una mayor disposición hacia el aprendizaje (Delgado et al., 2025). Cuando los estudiantes participan activamente en la resolución de retos o en la elaboración de proyectos vinculados con su realidad, aumenta la probabilidad de que desarrollen habilidades cognitivas superiores relacionadas con la interpretación, la argumentación y la toma de decisiones.

En el ámbito de la educación básica, la implementación de estrategias innovadoras adquiere especial relevancia, ya que en esta etapa se configuran los primeros procesos formales de desarrollo cognitivo (Alban et al., 2025). Las experiencias educativas vividas en estos años influyen

significativamente en la forma en que los estudiantes perciben el aprendizaje y en su disposición para enfrentar nuevos desafíos académicos. Por ello, resulta fundamental promover ambientes educativos dinámicos que estimulen la participación, la creatividad y el pensamiento crítico.

El desarrollo de competencias cognitivas en la educación básica está estrechamente vinculado con la formación de estudiantes capaces de enfrentar los retos de una sociedad cada vez más compleja y cambiante (Ayala y Chávez, 2025). En un contexto marcado por la rápida evolución del conocimiento y la transformación constante de los entornos sociales y laborales, las instituciones educativas tienen la responsabilidad de preparar a los estudiantes para adaptarse, analizar información de manera crítica y generar soluciones innovadoras.

Desde esta perspectiva, la integración de la gamificación con el Aprendizaje Basado en Proyectos se configura como una estrategia pedagógica pertinente para responder a las demandas actuales de la educación. La combinación de dinámicas lúdicas con actividades basadas en proyectos permite generar experiencias de aprendizaje que no solo resultan motivadoras, sino que también promueven procesos cognitivos complejos vinculados con la investigación, la planificación, la reflexión y la evaluación de resultados.

No obstante, a pesar del creciente interés en estas metodologías, aún persisten desafíos relacionados con su implementación en el contexto de la educación básica. Entre ellos se destacan las limitaciones en la formación docente, el acceso a recursos tecnológicos y el tiempo disponible para planificar experiencias innovadoras. Estas dificultades pueden restringir la incorporación efectiva de estrategias que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes.

En este sentido, resulta necesario continuar generando evidencia científica que permita comprender de qué manera la integración de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos contribuye al fortalecimiento de las competencias cognitivas en estudiantes de educación básica. Este conocimiento no solo enriquece el debate académico, sino que también proporciona orientaciones prácticas para la mejora de las prácticas pedagógicas.

El presente estudio se orienta a analizar el impacto de la gamificación digital basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias cognitivas en estudiantes de educación básica. De esta manera, se busca aportar al campo de la investigación educativa mediante la exploración de metodologías innovadoras que contribuyan a

la formación de estudiantes más críticos, autónomos y comprometidos con su proceso de aprendizaje.

Materiales y métodos

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto, lo que permitió combinar técnicas cuantitativas y cualitativas con el propósito de obtener una visión más completa del fenómeno analizado. Este tipo de enfoque resulta pertinente, ya que no solo se centra en la medición de datos numéricos relacionados con las competencias cognitivas, sino que también considera las percepciones y experiencias de los estudiantes frente a la aplicación de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos.

En cuanto al enfoque cuantitativo, según Castañeda (2022), este se orienta a la recolección y análisis de datos medibles, permitiendo identificar tendencias y comportamientos generales. En este caso, se utilizó un diseño descriptivo mediante la aplicación de una encuesta estructurada con escala tipo Likert, dirigida a estudiantes de educación básica. A través de este instrumento se recopiló información sobre aspectos como la motivación, la participación, la comprensión y el desarrollo de habilidades cognitivas.

El enfoque cualitativo como lo expresa Altamirano et al. (2025), se enfoca en comprender la realidad desde la perspectiva de los participantes, profundizando en sus opiniones, experiencias y formas de interpretar el aprendizaje. Para ello, se empleó la entrevista semiestructurada, aplicada a un grupo de estudiantes, con el fin de conocer de manera más detallada sus percepciones sobre las estrategias pedagógicas implementadas. Además, se complementó con la observación directa en el aula, lo que permitió analizar el comportamiento, la interacción y el nivel de participación durante las actividades.

La población estuvo conformada por estudiantes de educación básica. Para el desarrollo del estudio, se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia, integrada por 30 estudiantes de sexto grado de educación básica media, debido a que se encuentran en una etapa clave del desarrollo cognitivo. Asimismo, se incluyó la participación de 5 docentes, quienes aportaron información relevante desde su experiencia pedagógica sobre la aplicación de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos. Esta selección permitió obtener una visión más integral del fenómeno de estudio, considerando tanto la perspectiva estudiantil como docente.

Para el análisis de los datos cuantitativos se utilizaron técnicas de estadística descriptiva, específicamente frecuencias y porcentajes, mientras que la información cualitativa fue organizada y analizada mediante un proceso de categorización e interpretación, lo que permitió identificar ideas recurrentes y patrones en las respuestas de los estudiantes.

La integración de ambos enfoques permitió contrastar los resultados obtenidos, aportando mayor consistencia al estudio y ofreciendo una comprensión más amplia sobre el impacto de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos en el desarrollo de las competencias cognitivas.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la encuesta a 30 estudiantes de educación básica.

Tabla 1. Motivación hacia el aprendizaje

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	14	47%
De acuerdo	10	33%
Neutral	4	13%
En desacuerdo	2	7%
Total	30	100%

Fuente: elaboración propia

Interpretación: El 80% de los estudiantes manifiesta que la gamificación incrementa su motivación, evidenciando un impacto positivo en el interés por aprender.

Tabla 2. Participación en actividades

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	12	40%
De acuerdo	11	37%

Neutral	5	17%
En desacuerdo	2	6%
Total	30	100%

Fuente: elaboración propia

Interpretación: El 77% de los estudiantes considera que participa más cuando trabaja con ABP, lo que refleja mayor involucramiento en el proceso educativo.

Tabla 3. Desarrollo de habilidades cognitivas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	11	37%
De acuerdo	12	40%
Neutral	5	17%
En desacuerdo	2	6%
Total	30	100%

Fuente: elaboración propia

Interpretación: El 77% de los estudiantes percibe que mejora su comprensión, análisis y resolución de problemas mediante estas estrategias.

Tabla 4. Trabajo colaborativo

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	13	43%
De acuerdo	11	37%
Neutral	4	13%
En desacuerdo	2	7%
Total	30	100%

Fuente: elaboración propia

Interpretación: El 80% valora positivamente el trabajo en equipo, destacando su aporte en el aprendizaje.

Matriz de categorización cualitativa

Categoría	Subcategoría	Evidencias (respuestas de Interpretación estudiantes)	
Motivación	Interés por aprender	“Aprendo mejor cuando jugamos” “Las clases son más divertidas”	La gamificación incrementa el interés y la disposición hacia el aprendizaje.
	Entusiasmo	“Me gusta participar más” “No me aburro en clases”	Se evidencia un mayor nivel de entusiasmo en las actividades educativas.
Comprensión del aprendizaje	Aprendizaje significativo	“Entiendo mejor cuando hacemos proyectos” “Aprendo haciendo”	El ABP favorece la comprensión profunda de los contenidos.
	Aplicación del conocimiento	del “Puedo usar lo que aprendo”	Los estudiantes logran transferir el conocimiento a situaciones prácticas.
Trabajo colaborativo	Interacción grupal	“Mis compañeros me ayudan” “Trabajar en grupo es mejor”	El aprendizaje colaborativo fortalece la construcción conjunta del conocimiento.

	Apoyo entre pares	“Nos ayudamos para resolver tareas”		Se desarrollan habilidades sociales y cooperación.
Participación activa	Intervención en clase	Observación: participación verbal	mayor	La metodología promueve el protagonismo del estudiante.
	Iniciativa	Observación: proponen soluciones	estudiantes	Se evidencia desarrollo de autonomía y pensamiento crítico.

Fuente: elaboración propia

El análisis de los resultados permite evidenciar que la aplicación de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos influye de manera positiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Los datos obtenidos muestran que los estudiantes no solo se sienten más motivados, sino que también participan con mayor interés en las actividades propuestas. A esto se suma que, según sus propias percepciones, logran comprender mejor los contenidos cuando aprenden de forma práctica y dinámica. En conjunto, estos hallazgos reflejan que el uso de metodologías activas favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, así como el trabajo colaborativo y la autonomía, aspectos fundamentales en la formación integral de los estudiantes de educación básica.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la integración de la gamificación con el Aprendizaje Basado en Proyectos genera un impacto positivo en el desarrollo de las competencias cognitivas en estudiantes de educación básica. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Campuzano et al. (2022) y Berrones et al. (2023), quienes sostienen que la gamificación incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo su participación activa en el proceso de aprendizaje.

En relación con la motivación, los datos muestran que un alto porcentaje de estudiantes manifiesta mayor interés por aprender cuando se incorporan dinámicas lúdicas en el aula. Este resultado se

alinea con los aportes de Delgado et al. (2025), quienes destacan que el uso de estrategias innovadoras permite generar entornos educativos más atractivos y significativos. De igual manera, la participación activa observada durante la aplicación del ABP coincide con lo expuesto por Abad et al. (2024), quienes afirman que esta metodología promueve el protagonismo del estudiante y fortalece su implicación en el aprendizaje.

En cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas, los resultados reflejan mejoras en la comprensión, el análisis y la resolución de problemas. Esto respalda lo señalado por Molina (2024), quien indica que las metodologías activas contribuyen al fortalecimiento de procesos cognitivos superiores. Además, la posibilidad de aplicar los conocimientos en situaciones prácticas, evidenciada en la investigación, confirma lo planteado por Carazas et al. (2025), respecto a la importancia de contextualizar el aprendizaje para lograr una comprensión más profunda.

El trabajo colaborativo se presenta como un elemento clave en el proceso educativo, ya que favorece la interacción, el apoyo entre pares y la construcción conjunta del conocimiento. Este aspecto coincide con los planteamientos de Alban et al. (2025), quienes destacan que las experiencias de aprendizaje compartidas potencian tanto el desarrollo cognitivo como las habilidades sociales.

La inclusión de la perspectiva docente, a través de la participación de cinco profesores, permitió corroborar que estas estrategias no solo benefician a los estudiantes, sino que también transforman la práctica pedagógica, promoviendo ambientes más dinámicos, participativos e innovadores.

En síntesis, los resultados obtenidos guardan coherencia con investigaciones previas y refuerzan la idea de que la combinación de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos constituye una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje, incrementar la motivación y fortalecer las competencias cognitivas en la educación básica.

Conclusiones

La presente investigación permitió evidenciar que la integración de la gamificación con el Aprendizaje Basado en Proyectos constituye una estrategia pedagógica efectiva para el fortalecimiento de las competencias cognitivas en estudiantes de educación básica. Los resultados obtenidos demuestran que estas metodologías activas favorecen procesos de aprendizaje más

dinámicos, participativos y significativos, en los que el estudiante asume un rol protagónico en la construcción de su conocimiento.

Se comprobó que la aplicación de estas estrategias incrementa significativamente la motivación y el interés por aprender, lo cual se refleja en una mayor participación en las actividades académicas. Este aspecto resulta fundamental, ya que la motivación se configura como un elemento clave para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores como el análisis, la comprensión y la resolución de problemas.

Se evidenció que el Aprendizaje Basado en Proyectos facilita la comprensión profunda de los contenidos al permitir que los estudiantes relacionen el conocimiento con situaciones reales, promoviendo así un aprendizaje contextualizado y funcional. A su vez, la gamificación aporta elementos lúdicos que estimulan el compromiso y la permanencia en las tareas escolares.

El trabajo colaborativo emergió como un componente esencial en el proceso de aprendizaje, fortaleciendo no solo las competencias cognitivas, sino también habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y la responsabilidad compartida. Esto contribuye a la formación integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de su entorno.

La implementación de metodologías innovadoras como la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos responde a las demandas actuales del contexto educativo, al promover el desarrollo de estudiantes críticos, autónomos y capaces de aplicar el conocimiento en diversos contextos. Estos resultados respaldan la pertinencia de seguir incorporando estrategias activas en la práctica docente para mejorar la calidad del aprendizaje en la educación básica.

Referencias

Abad, N., Almeida, L., Estupiñan, M., Puenayan, M., y Vásquez, N. (2024). El Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP) como estrategia didáctica para mejorar el rendimiento académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10447-10459.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9726297.pdf>

Alban, S., Bravo, Q., Díaz, P., Litardo, A., y Macias, J. (2025). Estrategias innovadoras en la enseñanza: impacto en el aprendizaje y desarrollo cognitivo de los educandos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 9(2), 6755-6770.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17404

- Altamirano, Y., Esquivel, J., Gonzales, M., y Venegas, V. (2025). Validez y confiabilidad en investigaciones en ciencias sociales y políticas. Análisis comparativo en los enfoques cuantitativo, cualitativo, mixto. *Cuestiones políticas*, 43(83), 97-181. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17757052>
- Ayala, D., y Chávez, S. (2025). Impacto del aprendizaje por descubrimiento en el desarrollo de competencias sociales y cognitivas en estudiantes del tercer año de EGB. *Revista ASCE*. 5(1), 2209-2229. <https://doi.org/10.70577/asce.v5i1.697>
- Berrones, L., Congacha, E., Espinoza L., y Moyano, M. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo de conocimiento*, 8(7), 240-262. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9234519.pdf>
- Campuzano, S., Chifla, M., Villacís, C., y Zea, C. (2022). Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar aprendizaje activo en los estudiantes. *Revista Ciencia UNEMI*, 15(39), 35-43. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8439395>
- Castañeda, M. (2022). La científicidad de metodologías cuantitativa, cualitativa y emergentes. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 16(1), e1555. <https://doi.org/10.19083/ridu.2022.1555>
- Carazas, C., García, T., y Sulca, J. (2025). Estrategias didácticas para el aprendizaje: una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6(1), e601116. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15531193>
- Collahuazo, J., Tello, J., Tipán, A., y Vera, M. (2025). Gamificación y aprendizajes basados en experiencias: un modelo para el pensamiento crítico y creativo. *Sapiens in Education*, 2(4), e20406. <https://doi.org/10.71068/07b1fn65>
- Delgado, M., Espinal, V., Espinoza, S., López, M., y Zambrano, M. (2025). El uso de actividades lúdicas como método de enseñanza-aprendizaje centrado en el crecimiento mental de los niños en educación inicial. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 9(5), 14279-14311. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20592
- Esteves, Z., Melgar, K., y Silva, F. (2023). Formación integral del estudiante: análisis comparativo en modalidad presencial y virtual. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 8(1), 172-191. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i1.2779>



Medina, R., y Portero, F. (2025). Estudio teórico sobre Metodologías Activas en la educación básica. *Revista Espacios*, 46(1), 68-82. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n01p06>

Molina, L. (2024). La metacognición: estrategia para el desarrollo de competencias académicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 6124-6142. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11030.



CERTIFICATE OF NOTIFICATION



High Visibility Journal

The undersigned, Dr. Ernan Santiesteban Naranjo (Ph.D), director of Editorial Tecnocientífica Americana and Sinergia Académica journal, attests that the manuscript:

Gamificación y aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de competencias cognitivas

Vanessa Lisbeth Sabando Zambrano, Steven Arturo Torres Burgos



This title has been peer-reviewed by double-blinded academic peers, and it will be published under our publisher seal. The article will be published in volume 9, number 4, in April 2026.

You may consult it at: <http://www.sinergiaacademica.com/index.php/sa>

Given at Texas, on March 30th, 2026

Ph.D. Ernan Santiesteban Naranjo

Director

www.etecam.com

<http://www.sinergiaacademica.com/index.php/sa>



B. Ed. Yanet Montoya Batista

Editor in Chief

www.etecam.com

<http://www.sinergiaacademica.com/index.php/sa>

Sinergia Académica is indexed in, referenced in, or has agreement with (among others) the following databases:



UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

