



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRABAJO DE TITULACIÓN MODALIDAD DE
ARTÍCULO PROFESIONAL DE ALTO NIVEL**

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE DEL
CÓDIGO ALFABÉTICO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO.**

AUTORA

Rosales Pozo Soraya Pilar

TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del grado académico en
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TUTOR

Corral Fierro Juan Pablo. Mgtr

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

William González Panchana. Ph.D
COORDINADOR DEL PROGRAMA

Juan Pablo Corral Fierro, Mgtr
TUTOR

Joseph Taro, Ph.D.
ESPECIALISTA 1

Margot García Espinoza, Ph.D
ESPECIALISTA 2

Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL UPSE



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Rosales Pozo Soraya Pilar, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Tecnología E Innovación Educativa.

Atentamente,

Juan Pablo Corral Fierro, Mgtr.
C.I. 1712895182
TUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Rosales Pozo Soraya Pilar

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación (La gamificación como herramienta en el aprendizaje del código alfabético en estudiantes de segundo grado) previo a la obtención del título en Magíster en Educación Mención Tecnología E Innovación Educativa., ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 03 días del mes de septiembre de año 2025

**Soraya Pilar Rosales Pozo
C.I. 0928388198
AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Soraya Pilar Rosales Pozo

DERECHOS DE AUTORA

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de (LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE DEL CÓDIGO ALFABÉTICO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO) con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este artículo académico dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 03 días del mes de septiembre de año 2025

Soraya Pilar Rosales Pozo
C.I. 0928388198
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TEMA

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE DEL CÓDIGO ALFABÉTICO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO.

Autora: Soraya Pilar Rosales Pozo

Tutor: Juan Pablo Corral Fierro

RESUMEN

El presente trabajo investigativo permitió conocer sobre el uso de la gamificación en la adquisición del código alfabético en estudiantes de segundo grado de la Escuela de educación básica Veinticuatro de Julio. La investigación enfoca los aportes significativos de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los niños logrando que al ser utilizado los estudiantes tengan más motivación e interacción dentro del aula ya que los juegos llaman la atención de los niños logrando un aprendizaje autónomo. Se utilizó una metodología mixta donde se combinaron elementos cuantitativos y cualitativos, su diseño fue descriptivo y transversal. Se utilizaron instrumentos como guía de observación a estudiantes, entrevistas a profesores y encuestas a directores que se desarrollaron a través de un muestreo no probabilístico debido al tamaño de la población. La investigación nos muestra que los docentes si utilizan la gamificación y otras herramientas para impartir sus clases, pero solo de vez en cuando debido a la falta de recursos tecnológicos en la escuela. Se destaca que los docentes utilizan diferentes herramientas que facilitan y mejoran significativamente el aprendizaje de sus educandos.

Palabras claves: gamificación, código alfabético, proceso de aprendizaje.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TEMA

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE DEL CÓDIGO ALFABÉTICO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO.

Autora: Soraya Pilar Rosales Pozo

Tutor: Juan Pablo Corral Fierro

ABSTRACT

This research study shed light on the use of gamification in the acquisition of the alphabetic code among second-grade students at the Veinticuatro de Julio Elementary School. The study focuses on the significant contributions of gamification to children's learning processes, increasing student motivation and interaction within the classroom, as games engage children, leading to independent learning. A mixed methodology was used, combining quantitative and qualitative elements; its design was descriptive and cross-sectional. Instruments included student observation guides, teacher interviews, and principal surveys, which were conducted using non-probability sampling due to the size of the population. The study shows that teachers do use gamification and other tools to teach their classes, but only occasionally due to the lack of technological resources at the school. It is noteworthy that teachers use various tools that significantly facilitate and improve their students' learning.

Keywords: gamification, alphabetic code, learning process.



UPSE

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO

TEMA

CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN



Casa Editora del Polo (CASEDELPO), hace constar que:

El artículo científico:

"La gamificación como herramienta en el aprendizaje del código alfabético en estudiantes de segundo grado"

De autoría:

Soraya Pilar Rosales Pozo, Juan Pablo Corral Fierro

Habiéndose procedido a su revisión y analizados los criterios de evaluación realizados por lectores pares expertos (externos) vinculados al área de experticia del artículo presentado, ajustándose el mismo a las normas que comprenden el proceso editorial, se da por aceptado la publicación en el Vol. 10, No 6, Junio 2025, de la revista Polo del Conocimiento, con ISSN 2550-682X, indexada y registrada en las siguientes bases de datos y repositorios: Latindex Catálogo v2.0, MIAR, Google Académico, ROAD, Dialnet, ERIHPLUS.

Y para que así conste, firmo la presente en la ciudad de Manta, a los 24 días del mes de mayo del año 2025.


Dr. Víctor R. Jama Zambrano
DIRECTOR

Dirección: Ciudadela El Palmar II Etapa Mz. E. No 6
Teléfono: 0061871420
Email: polodelconocimiento@casepda@gmail.com
www.polodelconocimiento.com
Manta - Manabí - Ecuador



Casa Editora del Polo (CASEDELPO), hace constar que:

Nombre de la revista	Nombre y URL que avale la pertenencia de la revista, ejemplo: Redalyc https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9844
----------------------	--