



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

**TÍTULO DEL TRABAJO**

Gamificación como estrategia para mejorar las habilidades de la  
lectoescritura en los estudiantes.

**AUTORA**

**Lic. Mariana Marlene Holguín Muñoz**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD  
EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTOR**

**Lic. Daniel David Sono Toledo, PhD**

**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.

---

**Lic. María Daniela García García, Mgtr.  
COORDINADORA (E) DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. Daniel David Sono Toledo,  
PhD. TUTOR**

---

**Lic. Aníbal Javier Puya Lino,  
Ph.D.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Econ. Cecilia Alexandra  
Jara Escobar, Mgtr.  
ESPECIALISTA 2**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**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 Mariana Marlene Holguín Muñoz, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

Lic. Daniel David Sono Toledo, PhD.  
C.I. 1714331913  
**TUTOR**



**UPSE**

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

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, Mariana Marlene Holguín Muñoz

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, “Gamificación como estrategia para mejorar las habilidades de la lectoescritura en los estudiantes” previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, 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 11 días del mes de Agosto de año 2025

---

Mariana Marlene Holguín Muñoz  
C.I. 0927835348  
**AUTORA**



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

**AUTORIZACIÓN**

Yo, Mariana Marlene Holguín Muñoz

**DERECHOS DE AUTOR**

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 investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación 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 11 días del mes de Agosto de año 2025

---

Mariana Marlene Holguín Muñoz  
C.I. 0927835348  
**AUTORA**



UPSE

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

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado “Gamificación como estrategia para mejorar las habilidades de la lectoescritura en los estudiantes”, presentado por el estudiante Mariana Marlene Holguín Muñoz fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **0%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

INFORME DE ANÁLISIS magíster		
TRABAJO_DE_TITULACION_MARIANA_HO LGUIN-14072025		<p>0% Similitudes 0% similitudes entre comillas 0% entre las fuentes mencionadas 0% Idiomas no reconocidos</p>
<p>Nombre del documento: TRABAJO_DE_TITULACION_MARIANA_HOLGUIN-14072025.docx ID del documento: 3c1cfe5786b5dc897b1072505b4a113c72a19df Tamaño del documento original: 35,37 kB</p>	<p>Depositante: DANIEL DAVID SONO TOLEDO Fecha de depósito: 20/7/2025 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 20/7/2025</p>	<p>Número de palabras: 2764 Número de caracteres: 18.484</p>
Ubicación de las similitudes en el documento:		

Lic. Daniel David Sono Toledo, PhD.  
C.I. 1714331913  
**TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios por permitirme seguir adelante con mis estudios en esta etapa de la maestría llenándome de conocimientos, sabiduría e inteligencia en este proceso muy importante. También agradezco a mi familia que ha sido un pilar fundamental, en especial a mis hijos Cristhel Rosales, Carlos Rosales ellos son la razón y el motivo de salir adelante y a mi esposo por su apoyo infinito.

A mi suegra que es una persona muy especial en mi vida, gracias a ella en crecido profesionalmente es la persona que amo con toda mi vida y me ha demostrado que a pesar de los problemas que se atraviesa siempre mire hacia adelante gracias por cada oración que ella realiza.

Sobre todos agradezco a mi tutor Lic. Daniel David Sono Toledo por sus enseñanzas y conocimientos en transcurso de las tutorías sin él no hubiera avanza en mi componte práctico que DIOS siga bendiciendo su vida.

*Mariana Marlene Holguín Muñoz*

## **DEDICATORIA**

Este trabajo va dedicado a DIOS con todo el amor del mundo y a las personas que ya no están aquí que es mi Papá Magno Holguín Menéndez y mi abuelita Mariana Menéndez Santistevan que desde el cielo se sienten muy feliz por las metas alcanzada donde siempre ellos me decían todo a su debido tiempo y fe en DIOS que van a alcanzar tus metas.

También dedico este trabajo a mi mamá que es mi pilar fundamental en mi proceso y la que amo me ha demostrado su apoyo incondicional. A los master de la Universidad estatal Península de Sante Elena “UPSE” por brindarme sus enseñanzas y confiar en mi gracias a todos ellos muchas bendiciones.

*Mariana Marlene Holguín Muñoz*

## ÍNDICE GENERAL

TRIBUNAL DE GRADO.....	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN .....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
RESUMEN .....	X
ABSTRACT .....	XI
INTRODUCCIÓN.....	1
2. DESARROLLO.....	2
2.1. Estado del Arte.....	2
2.1.1. Gamificación en la educación.....	2
2.1.3. Herramientas en el proceso de gamificación.....	3
2.1.4. Beneficios y obstáculos de la gamificación.....	3
2.2. Caso pedagógico.....	4
2.3. Propuesta de Solución .....	6
2.3.1. Fases de la propuesta .....	6
2.3.2. Fundamentación de la propuesta .....	7
CONCLUSIONES.....	9
RECOMENDACIONES .....	10
BIBLIOGRAFÍA .....	11
ANEXOS .....	14

## RESUMEN

El presente trabajo de titulación se abordó el tema de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa. Se identificaron dificultades importantes en el desarrollo de la lectura y la escritura, las mismas que afectan de manera significativa el rendimiento académico y la motivación para continuar con los estudios. Se utilizó una metodología de enfoque cualitativo mediante técnicas de observación y entrevista. En los resultados se evidenció poca fluidez en la lectoescritura y falta de concentración en las actividades académicas. Por tal motivo, se planteó una propuesta basada en la herramienta de gamificación acompañada de actividades lúdicas con la finalidad de fomentar la participación en el aula, además de lograr una mejor comprensión lectora y producción escrita. Se incorporaron herramientas tecnológicas y estrategias colaborativas orientadas a motivar a los estudiantes y recompensar su esfuerzo académico. En conclusión, la gamificación se presenta como una metodología eficaz para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en uno más dinámico, participativo y significativo.

**Palabras claves:** Estrategias pedagógicas, gamificación, lectoescritura, motivación escolar.

## ABSTRACT

This thesis addresses the issue of gamification as a pedagogical strategy to improve reading and writing skills in third grade students of the Abdón Calderón Garaicoa School. Important difficulties were found in the development of reading and writing, which significantly affect academic performance and motivation to continue studying. A qualitative approach methodology was used through observation and interview techniques. In the results it was found that there is little fluency in reading, writing and lack of concentration in academic activities. For this reason, a proposal was made to use the gamification tool accompanied by playful activities in order to encourage participation in the classroom, in addition to having a better reading comprehension and writing. Technological tools and collaborative strategies were incorporated to motivate students and reward their academic effort. In conclusion, gamification is presented as an effective methodology to transform the teaching-learning process into a more dynamic, participatory and meaningful one.

**Keywords:** Pedagogical strategies, gamification, literacy, school motivation.

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza moderna se encuentra en una situación continua de ajustar sus enfoques a las recientes maneras en que los estudiantes aprenden, especialmente en la educación básica. En este marco, la gamificación ha surgido como un método educativo novedoso que incorpora aspectos típicos de los juegos, tales como premios, desafíos y respuestas rápidas dentro de los entornos de aprendizaje, con la meta de incentivar y hacer que los alumnos participen de manera activa en su proceso educativo.

En la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa, en el tercer grado de educación básica, se ha observado problemas recurrentes: varios alumnos enfrentan serias dificultades en el desarrollo de sus habilidades de lectura y escritura, evidenciadas en la lentitud para decodificar texto, la baja comprensión de lo leído y una escasa habilidad para expresar ideas de forma coherente. Estas carencias no solo impactan su rendimiento escolar, sino que también afectan la confianza y el interés de los niños por aprender. Ante esta situación, se hace necesario considerar métodos pedagógicos alternativos que ayuden a abordar estas debilidades de manera más efectiva con un enfoque lúdico e inclusivo.

Esta reflexión se basa en una experiencia educativa específica realizada en el aula mencionada anteriormente, donde se implementaron actividades basadas en juegos para fomentar las habilidades de lectoescritura. Esta intervención facilitó la observación de cómo la inclusión de dinámicas lúdicas bien organizadas puede mejorar el clima del aula, aumentando la participación, el interés y el compromiso en las tareas académicas.

Varios estudios apoyan el uso de la gamificación como una estrategia educativa efectiva. Investigaciones realizadas por Bernal et al. (2024) y Peñalva et al. (2019) señalan que, cuando se implementa con una planeación adecuada y metas pedagógicas claras, esta técnica puede facilitar aprendizajes relevantes, mejorar la actitud hacia el aprendizaje y fomentar la autorregulación entre los alumnos. Aunque gran parte de estas investigaciones se han enfocado en disciplinas como matemáticas o ciencias, sus conclusiones pueden aplicarse también al ámbito de la lectoescritura, especialmente al intentar favorecer un aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante.

Chávez et al. (2024), señalaron que el uso de plataformas digitales como Kahoot, Quizizz y Classcraft en la gamificación permite una mejor comprensión de las actividades educativas, al realizarlas en base a las necesidades de los alumnos, potenciando así su interés en el proceso de adquirir conocimientos.

Simbaña et al. (2024), mencionaron que la gamificación permite crear un ambiente educativo más participativo, donde existe interacción entre el estudiante y el docente, ya que las actividades están adaptadas a las capacidades de los alumnos. El uso de esta estrategia eleva la motivación por seguir aprendiendo y favorece la continuidad educativa de los estudiantes.

Con lo anteriormente mencionado, se puede afirmar que la finalidad del ensayo es analizar cómo la gamificación puede mejorar las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de tercer grado de la escuela. Para llevar a cabo estas estrategias, se inicia con un análisis teórico del tema de investigación, se desarrolla un caso pedagógico y se redactan recomendaciones pedagógicas que puedan ser utilizadas por los docentes interesados en aplicar esta herramienta en su entorno educativo.

## **2. DESARROLLO**

### **2.1. Estado del Arte**

#### **2.1.1. Gamificación en la educación**

La implementación de la gamificación en el ámbito educativo implica utilizar estrategias como desafíos, premios, escalas y dinámicas grupales con fines de enseñanza. Esto busca elevar la motivación, la implicación y la autonomía del estudiante. Este enfoque, de carácter constructivista, se fundamenta en la idea de que el conocimiento se asimila de manera significativa cuando el estudiante asume un papel activo en su propio aprendizaje (Solano et al., 2024).

Diversas investigaciones han demostrado la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica. Por ejemplo, De Ávila y Guerra (2024), realizaron una intervención de cuatro semanas utilizando esta metodología y concluyeron que permitió incrementar la conciencia fonológica en alumnos con dificultades en lectoescritura. Estos hallazgos respaldan la incorporación de recursos tecnológicos como métodos pedagógicos para atender las necesidades educativas de los estudiantes.

### **2.1.3. Herramientas en el proceso de gamificación**

En cuanto al uso de herramientas tecnológicas, Gutiérrez (2024) llevó a cabo métodos de gamificación inspirados en el modelo ASSURE con alumnos de segundo grado, logrando mejoras significativas en su comprensión lectora y en la conciencia fonémica.

Asimismo, Gallardo et al. (2025), enfatizan que los juegos didácticos refuerzan la conexión entre fonemas y grafías, además de fomentar la capacidad de comprensión lectora, aspectos que son especialmente impactados en los casos de dislexia. Además, el escaso acceso de los recursos tecnológicos y reducido apoyo por parte de la familia en el proceso educativo de los niños con problemas de lectura y escritura dificultada el avance de aprendizaje de los alumnos, lo que fomenta la necesidad de implementar estrategias con enfoque holístico y basado a las necesidades de los estudiantes.

Pin (2021), menciona que los sitios web como Padlet, Quizizz y Educaplay permiten el desarrollo educativo de estudiantes como la implementación de actividades lúdicas ajustadas a las necesidades de cada tema de estudio. Tales aplicaciones facilitan conocer el rendimiento académico por medio de evaluaciones y la retroalimentación de manera más activa y formativa.

Particularmente relevantes son los hallazgos de Collazos et al. (2022), quienes pusieron en marcha la herramienta digital “Jugar, Aprender y Crecer” mediante Google Sites. Su participación facilitó el reconocimiento de mejoras significativas en alumnos con bajo rendimiento en lectura, gracias a la implementación de estrategias accesibles y estimulantes.

Estos resultados son especialmente relevantes para la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa, donde los estudiantes de tercer grado enfrentan dificultades continuas en comprensión lectora y producción de textos.

### **2.1.4. Beneficios y obstáculos de la gamificación**

Con respecto a la participación de los estudiantes Estrella et al. (2024), señalan que las actividades basadas en gamificación generan un ambiente de aprendizaje proactivo, donde los alumnos sienten confianza para participar y se promueve el trabajo en equipo. De igual manera, Rodríguez (2024) indica que los juegos didácticos favorecen el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

Por otro lado, no todo los docentes implementan la gamificación como parte de sus actividades académicas, ya que existe limitada capacitación sobre el uso de aplicaciones tecnológicas en la educación (Pin y Carrión , 2022), también la existencia de oposición sobre el uso de tecnologías como método innovador de enseñanza por parte de las instituciones educativas (Polisgua et al., 2022); y el escaso a medios tecnológicos desfavorece el uso de la gamificación como herramienta educativa (Arteaga y Betancourt, 2024). Estas limitaciones dificultan el uso de actividades lúdicas en contextos con problemas de lectura y escritura.

El uso de la gamificación tiene un valor significativo en el ámbito educativo como lo indica Sani (2024), observó que la gamificación, combinada con aplicaciones tecnológicas como Kahoot, permitió un 88 % de aciertos en tareas de lectura, demostrando su eficacia en la concentración y el aprendizaje. La estrategia se muestra como una herramienta educativa valiosa para abordar la dislexia y otras dificultades relacionadas con la lectoescritura. Su éxito depende de una aplicación deliberada, adaptada a cada situación, apoyada por formación docente continua, disponibilidad de recursos digitales y conexión con las particularidades de cada grupo de alumnos.

## **2.2. Caso pedagógico**

En la Escuela de Educación Básica Abdón Calderón Garaicoa, especialmente en el tercer grado de primaria, hay 30 estudiantes en el aula, en los cuales se detectaron problemas de lectoescritura. Entre ellos destacan la falta de comprensión de los fonemas, dificultades en la interpretación de textos, y escasa motivación por aprender a leer y escribir. Estas carencias impactan negativamente tanto en el rendimiento académico como en la actitud de los estudiantes frente a las actividades educativas.

Con el objetivo de potenciar estas habilidades, se aplicó un enfoque basado en gamificación, incorporando actividades entretenidas y dinámicas participativas en la organización educativa. Las clases se desarrollaron a lo largo de un mes, utilizando recursos digitales y materiales interactivos destinados a incentivar la participación de los alumnos.

Una de las actividades iniciales consistió en un juego de adivinanzas auditivas, en el que los estudiantes debían reconocer palabras a partir de indicios auditivos y visuales. Esta dinámica fortaleció la conciencia fonológica, al requerir la identificación de sonidos al inicio y al final de las palabras, así como la relación entre fonemas y letras. Como resultado, se observó un aumento del 25 % en la identificación de sonidos en evaluaciones formativas posteriores.

Otra actividad consistió en desafíos interactivos a través de la plataforma Educaplay, con crucigramas, sopas de letras y cuestionarios relacionados con los textos trabajados en clase. Estas herramientas facilitaron la comprensión lectora y la incorporación de nuevas palabras al vocabulario, logrando que el 78 % de los estudiantes respondiera correctamente en las evaluaciones tras la implementación de la gamificación.

Asimismo, se realizaron dinámicas grupales de escritura creativa, como la “rueda de palabras”, en la que cada estudiante debía continuar un relato usando una palabra clave elegida al azar. Esta actividad fomentó la expresión verbal, la cohesión del texto y la imaginación, al mismo tiempo que promovió la colaboración entre los integrantes. Se registró un aumento del 30 % en la producción de textos con estructura lógica y correcta ortografía.

En todas las actividades se aplicaron conceptos de gamificación, como la recolección de puntos, la progresión gradual de dificultad, medallas digitales y pequeñas recompensas. Estos elementos motivacionales generaron un ambiente favorable en el aula, aumentando la participación de todos los estudiantes, incluidos aquellos que al principio mostraban inseguridad o resistencia. Se observó también una disminución de la ansiedad relacionada con la lectura en voz alta y un incremento en la confianza académica.

La gamificación fortaleció competencias como la concentración sostenida, la colaboración y el control emocional, contribuyendo al rendimiento general en distintas áreas del plan de estudios. La aplicación de esta metodología produjo un efecto positivo en las habilidades de lectura y escritura, así como en el clima emocional y motivacional del grupo, demostrando su eficacia para resolver problemas educativos mediante actividades lúdicas y participativas, adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

### **2.3. Propuesta de solución**

Con el objetivo de abordar los problemas de lectura y escritura en el aula, se propone la aceptación de la gamificación en el proceso educativo. Esta estrategia combina actividades lúdicas con los contenidos curriculares, fomentando la motivación y el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

La propuesta se implementará con un grupo de 25 estudiantes del tercer año de primaria, seleccionados por enfrentar mayores desafíos en lectoescritura según pruebas diagnósticas y reportes pedagógicos. Se consideró también la asistencia regular, la disposición a participar en actividades grupales y el consentimiento informado de los padres

#### **2.3.1. Fases de la propuesta**

##### ***2.3.1.1. Diagnóstico inicial***

Se realizará una valoración diagnóstica de lectoescritura mediante actividades de lectura en voz alta, comprensión de breves narraciones y escritura libre. Esto permitirá identificar el grado de avance en conciencia fonológica, fluidez, ortografía y estructuración de textos. Adicionalmente, se aplicará una encuesta sobre intereses recreativos, con el fin de diseñar actividades lúdicas ajustadas a las preferencias del grupo.

##### ***2.3.1.2. Diseño de actividades gamificadas***

A partir de los resultados del diagnóstico, se desarrollarán acciones que integren objetivos de aprendizaje con dinámicas de juego:

- Kahoot y Quizizz: Con el fin de fortalecer la comprensión de lectura a través de preguntas de selección múltiple sobre textos cortos. Se anticipa que estas tareas faciliten la habilidad para reconocer las ideas centrales, aspectos importantes y hacer inferencias en un contexto estimulante y retador.
- Educaplay: Se utilizarán sopas de letras, crucigramas y actividades de emparejamiento de ideas para mejorar el léxico, la escritura correcta y la conexión de imágenes con palabras.
- Juegos cooperativos offline, como la “rueda de palabras” y “historias encadenadas”: creadas para fomentar la creatividad en la escritura, la cohesión del texto y la comunicación verbal en un entorno de trabajo en equipo.

Cada tarea contará con un sistema de puntuación, niveles de dificultad y recompensas simbólicas (medallas, distintivos y premios motivacionales), promoviendo la participación y la sensación de logro.

### ***2.3.1.3. Implementación de la estrategia***

Las actividades se desarrollarán durante un período de ocho semanas, integradas en el calendario semanal de lengua y literatura. Cada semana se enfocará en un elemento específico: sonoridad, palabras, formación de oraciones, comprensión de textos y escritura creativa. Las clases tendrán una duración de 45 minutos y se alternarán entre ejercicios en línea y actividades prácticas.

Se fomentará la participación y la colaboración mediante desafíos grupales, rotación de funciones y oportunidades de autoevaluación, promoviendo así la autonomía y el aprendizaje conjunto.

### ***2.3.1.4. Evaluación y retroalimentación***

El efecto de la estrategia se evaluará mediante un enfoque combinado:

- Cuantitativa: Se compararán los resultados de las evaluaciones diagnósticas y finales, considerando aspectos como rapidez y precisión en la lectura, errores ortográficos y calidad de los textos escritos.
- Cualitativa: Se emplearán guías de observación docente para evaluar participación, interés, esfuerzo individual y trabajo en equipo. Además, se realizarán encuestas breves a los estudiantes y entrevistas estructuradas con las familias para recopilar percepciones sobre el impacto motivacional y actitudinal de las actividades basadas en juegos. Estos datos permitirán identificar fortalezas y oportunidades de mejora, sirviendo como base para futuras adaptaciones de la estrategia.

### **2.3.2. Fundamentación de la propuesta**

La propuesta se fundamenta en los principios del constructivismo social y las teorías de motivación intrínseca. Expertos como García et al. (2023) destacan la relevancia del juego como método de aprendizaje dinámico, mientras que Mendoza et al. (2025) resaltan el papel de la motivación interna en el desempeño escolar.

La gamificación, al incorporar elementos motivadores como desafíos, reconocimientos y narrativas, convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia atractiva. Esto no solo mejora las habilidades técnicas, sino que también favorece el desarrollo de competencias socioemocionales, como la persistencia, la empatía y la autorregulación.

## CONCLUSIONES

- El uso de la gamificación como técnica educativa ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar las habilidades de lectoescritura en alumnos de educación básica. La implementación de actividades recreativas relacionadas con los temas de estudio también favorece un ambiente de enseñanza más cómodo, dinámico y participativo.
- Los resultados del uso de la gamificación muestran un avance significativo en la lectura y escritura, evidenciado en una mayor rapidez y comprensión de los textos. Además, se observa un aumento del interés y la confianza de los estudiantes por aprender, alineándose con el objetivo de la investigación: emplear una herramienta innovadora que transforme los obstáculos del aprendizaje de la lectoescritura en oportunidades mediante actividades adaptadas a las necesidades del alumno.
- La gamificación contribuye al desarrollo de habilidades y competencias socioemocionales, aumentando el rendimiento académico y la motivación para participar activamente en el aula.

## RECOMENDACIONES

- Implementar la gamificación como estrategia didáctica en los contenidos curriculares, con el fin de generar un impacto positivo en las actividades escolares y permitir que los docentes impartan sus enseñanzas mediante actividades lúdicas.
- Integrar estrategias tecnológicas de fácil acceso, utilizando juegos colaborativos que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes durante el proceso de lectoescritura.
- Incorporar la gamificación en actividades curriculares de otras áreas, como matemáticas y ciencias, con el propósito de evaluar su efectividad en distintos ámbitos de la enseñanza primaria.
- Promover que las instituciones educativas creen espacios de formación docente sobre metodologías activas, como la gamificación, fortaleciendo las competencias pedagógicas necesarias para afrontar los desafíos educativos del siglo XXI con propuestas innovadoras, inclusivas y centradas en el estudiante.

## BIBLIOGRAFÍA

- Chávez, B., García, K., Verduga, K., & Ferrín, M. (2024). Estrategias Lúdicas Digitales para el Mejoramiento del Proceso de Aprendizaje en los Estudiantes de Básica Superior en 8vo Año. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1). [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.10027](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10027)
- Arteaga , V., & Betancourt, C. (2024). Lector inmersivo para desarrollar la lectoescritura post pandemia en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica . *REVISTA U-Mores*, 3(1), 83-100. <https://doi.org/https://doi.org/10.35290/ru.v3n1.2024.1063>
- Bernal , A., Haro , E., Reyes , C., Arequipa , A., Zamora , I., Sandoval, M., & Campoverde , V. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática . *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 8(3). [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11834](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834)
- Collazos, L., Díaz , P., Mercado, L., & Silva , K. (2022). *Estrategia didáctica mediada por gamificación para el favorecimiento del proceso de lectoescritura en el grado tercero de primaria en la Institución Educativa La Trinidad del municipio de Copacabana – Antioquia*. Universidad de Cartagena: <https://hdl.handle.net/11227/16518>
- De Ávila , A., & Guerra , E. (2024). *El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lecto escritura en las estudiantes de primero de básica primaria de la institución educativa distrital nuestra señora de las nieves del municipio de barranquilla, atlántico* . Universidad de la Costa: <https://hdl.handle.net/11323/13783>
- Estrella, V., Jimbo , F., & Egas, V. (2024). Efectos de actividades gamificadas en el fortalecimiento de competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica . *Sapiens in Education*, 1(1), 15-31. <https://doi.org/https://doi.org/10.71068/005x6t60>
- Gallardo, M., Gallardo , E., Rodríguez , Á., & Ortiz, W. (2025). La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. *Dominio De Las Ciencias*, 11(1), 2315-2344. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4298>

- García , V., Del Pino, G., Cañarte, J., Pincay, G., Ponce , S., Castro, M., & Chávez, M. (2023). *LA EDUCACIÓN SUPERIOR ECUATORIANA Y EL CONSTRUCTIVISMO*. ALEMA Casa Editora-Editorial Internacional S.A.S.D.
- Gutiérrez , V. (22 de abril de 2024). *Implementación de estrategias de gamificación con el uso de herramientas tecnológicas para reforzar habilidades de lectoescritura en alumnos de segundo grado de primaria*. Universidad Autónoma de Zacatecas: <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3533>
- Mendoza , P., Rivas, J., Freire, J., Ugsha, M., & López , J. (2025). La motivación y su importancia en el aprendizaje significativo. *Revista InveCom*, 5(3), 1-9. <https://doi.org/> <https://doi.org/10.5281/zenodo.14217937>
- Peñalva , S., Aguaded, I., & Torres, Á. (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa . *Revista Mediterránea De Comunicación*, 10(1), 245-256. <https://doi.org/><https://doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.1.6>
- Pin , M., & Carrión , E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura . *Revista Científica Sinapsis*, 21(1). <https://doi.org/><https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>
- Pin, M. (2021). *Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*. Universidad San Gregorio de Portoviejo: <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2522>
- Polisgua, M., Espinel , J., Posligua Murillo, J., & Jiménez , S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Uniandes Episteme*, 9(2), 231-243. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>
- Rodríguez , A. (2024). *Gamificación y desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental del Cantón Arajuno Pastaza, Ecuador*. Universidad San Gregorio de Portoviejo : <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/3456>
- Sani , M. (2024). *Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media*. Universidad Politécnica Salesiana : <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27150>

- Simbaña, F., Figueroa, A., Triviño, Y., Rivera, M., Perez, J., & Avilés, W. (2024). Incidencia del Rendimiento Académico de los Estudiantes en el Área de Matemática la Educación Superior . *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 8(5).  
[https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.14561](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14561)
- Solano, M., Castillo, V., Betsabet, D., & Jacome, G. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: unidad educativa Jaime Roldós Aguilera. *Revista Universidad y Sociedad*, 16(1), 137-144.  
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/4312>

## ANEXOS

### Anexo 1. Cronograma de actividades

Gamificación como estrategia para mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes:

Estudio de Caso

#### Planificación de actividades

ACTIVIDADES	MES	Diciembre			
	Semanas	1	2	3	4
	FECHA	2-8	9-15	16-22	23-24
ASPECTOS PRELIMINARES					
INTRODUCCIÓN					
DESARROLLO					
CONCLUSIONES					
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS					
ANEXOS					