



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

FACULTAD DE EDUCACION TURISMO ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

ARTÍCULO CIENTÍFICO

La gamificación y su incidencia en la lectoescritura en la educación inicial
período lectivo 2026-2027

AUTORA:

Angeles Maissa Mendoza Moreira

TUTOR:

Lic. Alex Javier Chumo Muñoz Mg.

El Carmen, agosto de 2026

Resumen

La lectoescritura es una competencia fundamental en la Educación Inicial porque favorece el desarrollo comunicativo y los aprendizajes posteriores, y ante las limitaciones de los métodos tradicionales, la gamificación surge como una estrategia que incorpora elementos lúdicos para fortalecer la motivación y la participación infantil; el objetivo de este estudio fue analizar su incidencia en el desarrollo de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Alida Zambrano" en El Carmen, Manabí, para lo cual se empleó un enfoque mixto con diseño no experimental y estudio de caso, utilizando observación de aula, entrevistas a docentes y encuestas a 50 padres de familia; los resultados evidenciaron una valoración altamente favorable de la gamificación, destacando mejoras en la motivación, participación y desarrollo de habilidades de lectoescritura, aunque se identificó menor autonomía en la aplicación de los aprendizajes fuera del contexto escolar, y se concluye que la gamificación contribuye positivamente al proceso de lectoescritura, por lo que se recomienda fortalecer su aplicación y el acompañamiento familiar.

Palabras clave: gamificación, lectoescritura, educación inicial, motivación, estrategias lúdicas.

Abstract

Literacy is a fundamental competency in early childhood education because it supports children's communication skills and future learning, and in response to the limitations of traditional teaching methods, gamification has emerged as a strategy that incorporates playful elements to enhance motivation and participation; this study aimed to analyze the impact of gamification on literacy development among early childhood students at Alida Zambrano Educational Unit in El Carmen, Manabí, through a mixed-methods approach with a non-experimental case study design applied via classroom observation, teacher interviews, and surveys of 50 parents; the findings revealed a highly positive assessment of gamification, highlighting improvements in motivation, participation, and literacy skills, although lower levels of autonomous learning outside the classroom were identified, and it is concluded that gamification positively contributes to literacy development and should be strengthened alongside greater family support.

Keywords: *gamification, literacy, early childhood education, motivation, playful strategies.*

La gamificación y su incidencia en la lectoescritura en la educación inicial

Introducción

La lectoescritura constituye una habilidad fundamental en la Educación Inicial porque sienta las bases para el aprendizaje posterior y el desarrollo de las capacidades comunicativas, pero diversos estudios han evidenciado que las metodologías tradicionales centradas en la repetición y la memorización resultan insuficientes para mantener el interés de los niños durante este proceso, y es entonces cuando la gamificación surge como una estrategia innovadora que incorpora elementos propios del juego, como retos, niveles y recompensas, para promover la motivación y la participación activa de los estudiantes. (Calderón Arévalo et al., 2022).

La aplicación de la gamificación resulta especialmente pertinente en la primera infancia, debido a que el juego constituye una forma natural de aprendizaje y exploración. Investigaciones realizadas en América Latina demuestran que las dinámicas gamificadas favorecen el acercamiento al lenguaje escrito en entornos creativos y motivadores, fortaleciendo las competencias lectoras y escritoras incluso en contextos complejos como la educación remota o híbrida (Calderón Arévalo et al., 2022).

En Ecuador, la problemática relacionada con la adquisición de la lectoescritura continúa siendo relevante. Datos del Instituto Nacional de Evaluación Educativa indican que una proporción significativa de estudiantes presenta dificultades en el reconocimiento de letras y sonidos, la formación de palabras y la comprensión lectora (Ineval, 2023). Asimismo, estudios nacionales han evidenciado que las estrategias gamificadas mejoran el reconocimiento fonológico, incrementan la motivación estudiantil y favorecen experiencias de aprendizaje más significativas y exploratorias (Marín Reinozo et al., 2025).

A nivel regional, investigaciones desarrolladas en Manabí y otras provincias del país destacan que las actividades lúdicas fortalecen las destrezas cognitivas y el interés de los estudiantes por aprender (Gutiérrez Chóez, 2023). De igual manera, las dinámicas gamificadas centradas en la conciencia fonológica facilitan la retroalimentación inmediata y permiten reforzar

el aprendizaje de manera natural (Criollo Turusina et al., 2025). Por ello, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica eficaz para fortalecer la lectoescritura y contribuir al desarrollo integral de los niños, beneficiando tanto el ámbito académico como social (UNIR, 2024).

Pese a este panorama alentador, un número considerable de niños continúa presentando dificultades en el reconocimiento de letras y sonidos, en la formación de palabras y en la comprensión lectora, limitaciones frecuentemente asociadas al uso de metodologías tradicionales que no siempre logran despertar el interés ni el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Estas dificultades no se distribuyen de manera homogénea: dependen del contexto institucional, de la formación y disposición del docente, y del acompañamiento familiar, factores que rara vez se documentan de manera conjunta en una sola investigación.

Ante esta situación surge la necesidad de incorporar herramientas pedagógicas innovadoras que promuevan una participación más activa y significativa, y la gamificación, entendida como la aplicación de elementos del juego al proceso educativo, constituye una estrategia con potencial para fortalecer el desarrollo de la lectoescritura al incrementar la motivación y el aprendizaje de los niños, aunque la evidencia sobre sus beneficios en la Educación Inicial ecuatoriana sigue siendo limitada, por lo que resulta necesario evaluar su aplicación y resultados en un contexto específico, considerando la observación del aula, la valoración de las docentes y la percepción de las familias, con el fin de aportar evidencia que oriente futuras decisiones pedagógicas.

La presente investigación se justifica desde los ámbitos teórico y práctico al contribuir al fortalecimiento de la evidencia regional sobre la incidencia de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura en el subnivel de Educación Inicial, un campo en expansión que aún presenta limitada documentación, y responde a una necesidad identificada en la comunidad educativa de El Carmen, donde docentes, directivos y familias reconocen que el fortalecimiento de la lectoescritura desde los primeros años constituye una base fundamental para los aprendizajes posteriores y para la trayectoria educativa de los niños; para comprender esta realidad, el estudio recurre a la observación directa del aula, a entrevistas con docentes y a encuestas dirigidas a las familias, permitiendo integrar diferentes perspectivas y obtener una comprensión más amplia de los factores que inciden en el desarrollo de la lectoescritura durante la educación inicial, y se alinea con los

lineamientos curriculares ecuatorianos para el subnivel de Educación Inicial, que reconocen al juego como un eje metodológico central para el desarrollo integral del niño, reforzando así la pertinencia de producir evidencia local que respalde y contextualice dichas orientaciones desde la práctica educativa concreta.

En virtud de lo expuesto, el objetivo general de este estudio fue analizar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Alida Zambrano", El Carmen, Manabí, a partir de la observación directa de su aplicación en el aula y de la valoración de docentes y padres de familia sobre sus resultados. Para alcanzar este propósito se plantearon tres objetivos específicos: identificar los elementos y estrategias de gamificación implementados por las docentes del subnivel de Educación Inicial en las actividades de lectoescritura; determinar, mediante la observación directa, la valoración docente y la percepción familiar, el nivel de incidencia de la gamificación en dichas actividades; y valorar los resultados de su aplicación en el desarrollo de la lectoescritura.

A partir de este planteamiento, la investigación se orientó por la siguiente pregunta: ¿de qué manera incide la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura en los niños del subnivel de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Alida Zambrano", El Carmen, Manabí?

Variable independiente: La gamificación

Variable dependiente: su incidencia en el desarrollo de la lectoescritura en la Educación Inicial.

1. Marco teórico

1.1 La gamificación: definición, origen y elementos característicos

La gamificación se define como una estrategia pedagógica que incorpora dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego, entre ellos retos, puntos, niveles, recompensas e insignias, en contextos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes (Marín Reinozo et al., 2025). El término se popularizó originalmente en el ámbito del marketing digital y, posteriormente, fue adaptado al campo educativo como una alternativa metodológica capaz de transformar procesos de enseñanza tradicionalmente pasivos en experiencias interactivas y significativas (Duarte Martinez & Suárez Caragollla, 2025). A diferencia del simple uso de juegos en el aula, que suele ser una actividad recreativa puntual y desconectada de un sistema mayor, la gamificación se caracteriza por integrar sistemáticamente componentes como la retroalimentación inmediata, los desafíos graduales y el reconocimiento explícito del logro, por ejemplo mediante puntos acumulables, niveles de dificultad creciente o recompensas simbólicas, elementos que permiten sostener el interés del estudiante a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y no solo durante un momento aislado (Marín Reinozo et al., 2025).

1.2 Tipos y niveles de gamificación aplicables al aula

La literatura especializada distingue, de manera general, entre una gamificación de tipo estructural y una gamificación de contenido (Marín Reinozo et al., 2025). La primera consiste en aplicar mecánicas de juego, entre ellas puntos, insignias y tablas de progreso, al envoltorio de actividades que en esencia permanecen iguales, mientras que la segunda transforma el contenido mismo de la actividad en una experiencia con estructura narrativa o de juego, por ejemplo convirtiendo una sesión de reconocimiento de letras en una aventura donde el niño debe rescatar sonidos perdidos o superar retos para avanzar de nivel. En el caso de la Educación Inicial, ambos tipos suelen combinarse: se mantienen sistemas simples de puntos o estrellas, de tipo estructural, integrados en relatos breves y dinámicas con personajes, de tipo de contenido, de manera que la complejidad de la propuesta se ajusta siempre a la edad y al momento del desarrollo de cada grupo de niños.

1.3 Relación entre gamificación y lectoescritura: evidencia empírica y ejemplos de aplicación

Diversas investigaciones recientes coinciden en señalar una incidencia positiva de la gamificación sobre el desarrollo de la lectoescritura. Según Calderon (2022), en Perú, evidencian que la gamificación fortalece las competencias lectoras y escritoras al permitir que los niños se acerquen al lenguaje en ambientes seguros, creativos y motivadores. Duarte y Suárez (2025), mencionan una revisión sistemática, reportan que la implementación de estrategias gamificadas favorece la superación de dificultades frecuentes en el aprendizaje lector. A nivel local, Marín (2025) describen experiencias concretas de aplicación en el contexto ecuatoriano, entre ellas el uso de juegos digitales de emparejamiento de letras y sonidos, retos de formación de palabras con sistema de puntos, cuentos interactivos con retroalimentación inmediata y dinámicas de retos progresivos por niveles, estrategias que han demostrado favorecer tanto el reconocimiento fonológico como la motivación y la participación activa de los estudiantes.

1.4 El papel mediador del docente y de la familia

La efectividad de la gamificación no depende únicamente del diseño de la actividad, sino, de manera determinante, de la mediación que ejercen los adultos significativos del niño. En el aula, esta mediación corresponde a la docente, quien estructura los retos, comunica las reglas y ofrece retroalimentación; fuera del aula, corresponde a la familia, cuyo acompañamiento puede sostener o diluir la transferencia de lo aprendido (LiveKid, 2023). Marín (2025) y Criollo (2025) subrayan que la claridad con la que se comunican las reglas y la intencionalidad de cada actividad antes de su ejecución resulta determinante para que los niños participen de manera autónoma y sostenida, mientras que la ausencia de esta mediación, ya sea docente o familiar, tiende a limitar el alcance de la estrategia más allá del momento puntual del juego.

1.5 Beneficios y desafíos de la implementación de la gamificación en la Educación Inicial

Entre los beneficios documentados de la gamificación en la primera infancia se destacan el fortalecimiento de la motivación intrínseca, el desarrollo de habilidades sociales mediante la interacción entre pares, el incremento de la autoestima al superar retos ajustados al nivel del niño,

y el estímulo de la creatividad a través de narrativas y personajes (LiveKid, 2023). Pero la implementación no está exenta de desafíos relevantes, como la necesidad de una planificación docente más exigente que la de una clase tradicional, el riesgo de que el componente lúdico desplace los objetivos de aprendizaje si no se diseña con suficiente intencionalidad pedagógica, y la dificultad de sostener fuera del aula, en el hogar, el mismo nivel de estructura y retroalimentación que el docente ofrece dentro de ella (Marín Reinozo et al., 2025), justamente este último desafío cobra especial pertinencia para nuestro estudio, porque nos permite anticipar teóricamente uno de los hallazgos que más adelante describiremos en la sección de resultados.

1.6 Enfoque pedagógico y psicopedagógico de referencia

El sustento psicopedagógico de esta investigación se fundamenta en enfoques que reconocen el juego y la gamificación como estrategias que favorecen la motivación, la participación activa y la construcción significativa del aprendizaje en los niños (Verdezoto Aguiar et al., 2023). Desde esta perspectiva, la gamificación no constituye una simple estrategia motivacional, sino un dispositivo mediador que, al estructurar retos y recompensas ajustados al nivel de cada niño, amplía las posibilidades de aprendizaje más allá de lo que el estudiante lograría de forma autónoma. Esta visión es coherente con los hallazgos de Marín (2025) y Criollo (2025), y permite explicar, de manera anticipada, por qué la participación de los niños tiende a ser más consistente cuando existe una mediación adulta cercana, docente o familiar, que cuando el niño debe sostener por sí mismo la dinámica gamificada.

2. Marco metodológico

2.1 Enfoque y diseño de la investigación

El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, que combinó la observación directa del aula con la valoración docente y la percepción familiar, ambas recogidas mediante escalas de frecuencia, mientras que el diseño fue no experimental, de corte transversal, dado que los datos se recolectaron en un único momento sin manipulación de variables, y de alcance descriptivo, orientado a caracterizar la incidencia de la gamificación tal como se manifiesta en la práctica cotidiana del aula y en el hogar; por la naturaleza situada del estudio, centrado en una institución educativa específica, se adoptó además un alcance de estudio de caso, lo que

permite una comprensión profunda del fenómeno en su contexto real, aunque con las limitaciones de generalización propias de este tipo de diseño.

2.2 Población y muestra

La población de referencia correspondió al subnivel de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Alida Zambrano", ubicada en el cantón El Carmen, provincia de Manabí, y la muestra, de tipo no probabilístico y por conveniencia, estuvo conformada por un aula de dicho subnivel observada directamente durante el desarrollo de actividades de lectoescritura; dos docentes del nivel inicial de la institución, la Docente 1 y la Docente 2, entrevistadas mediante un instrumento de opción múltiple, y cincuenta padres y madres de familia de los niños del subnivel, quienes respondieron una encuesta estructurada aplicada mediante formulario digital.

2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se emplearon tres técnicas complementarias, cada una con su respectivo instrumento.

Observación directa. Se aplicó mediante una lista de cotejo de ocho criterios dicotómicos, sí o no, referidos al uso de elementos de juego, la promoción del reconocimiento de letras y sonidos, la motivación y participación infantil, la retroalimentación docente, el avance en la formación de palabras, el ambiente de aula y la transferencia del aprendizaje a otras situaciones, los resultados de este instrumento se contrastan con una escala de niveles de desempeño que distingue el nivel A, Destacado, con ocho criterios cumplidos y referencia numérica 10; el nivel B, Satisfactorio, con seis criterios y referencia 9; el nivel C, Suficiente, con cinco criterios y referencia 8; y el nivel D, Insuficiente, con tres o menos criterios y referencia 5.

Entrevista estructurada. Se aplicó mediante una ficha de opción múltiple de diez criterios dirigida a las docentes, con una escala de frecuencia de cinco categorías, Siempre, Frecuentemente, A veces, Casi nunca y Nunca, orientada a recoger su valoración profesional sobre el uso, la frecuencia y el efecto percibido de las estrategias gamificadas.

Encuesta estructurada. Se aplicó a los padres y madres de familia mediante un formulario digital de ocho criterios con escala de frecuencia, Siempre, Casi siempre, A veces y Nunca,

orientada a recoger la percepción familiar sobre el entusiasmo, la transferencia al hogar y la facilidad de aprendizaje asociadas a la gamificación.

La validación estuvo a cargo de las licenciadas Jenny Mero Santana y Gabriela Solorzano, especialistas en Ciencias de la Educación, y se realizó mediante una matriz que evaluó cada ítem según cuatro criterios: contenido, entendido como la correspondencia del ítem con los planteamientos teóricos actuales sobre gamificación y lectoescritura; criterio metodológico, referido a la pertinencia del tipo de respuesta o escala empleada; intención y objetividad de la medición, que valora si el método de respuesta capta adecuadamente la intención declarada para cada pregunta; y presentación, relativa a la claridad y ausencia de ambigüedad en la redacción.

2.4 Consideraciones éticas

Previo a la aplicación de los instrumentos, se informó a las autoridades de la institución, a las docentes participantes y a los padres de familia sobre los objetivos académicos del estudio, garantizando el carácter confidencial de la información recolectada y su uso exclusivo para fines investigativos dentro del proceso de titulación, la participación en la entrevista docente y en la encuesta familiar fue voluntaria, y los datos se presentan de forma agregada, preservando la identidad de los niños observados.

2.5 Procedimientos de análisis de datos

El análisis cuantitativo consistió en la tabulación de frecuencias absolutas y relativas en porcentajes de las respuestas obtenidas en cada instrumento, y en el caso de la lista de cotejo se contrastó el número de criterios cumplidos con la tabla de niveles de desempeño para determinar el nivel alcanzado por el aula observada, para la ficha de entrevista y la encuesta familiar se calculó el porcentaje de respuestas correspondiente a cada categoría de la escala de frecuencia, tanto por ítem como de manera agregada, representando estos resultados mediante tablas y gráficos circulares de pastel para facilitar su lectura comparativa; el análisis cualitativo, de carácter categorial, se centró en identificar los ítems con menor consistencia entre los tres instrumentos, interpretando estas variaciones a la luz de los planteamientos del marco teórico, particularmente en lo referido a la mediación pedagógica y a la participación o transferencia autónoma del aprendizaje fuera del contexto guiado del aula.

3. Resultados

Esta sección presenta los hallazgos obtenidos a través de los tres instrumentos aplicados, organizados de manera independiente para cada uno y, posteriormente, de manera comparativa e integrada.

3.1 Resultados de la lista de cotejo (observación de aula)

La observación directa del aula de Educación Inicial permitió registrar el cumplimiento de los ocho criterios evaluados, tal como se presenta en la tabla 1.

Tabla 1

Resultados de la lista de cotejo aplicada en el aula de Educación Inicial

N.º	Criterio observado	Observaciones
1	El docente utiliza elementos de juego (retos, puntos, niveles, recompensas) en actividades de lectoescritura	La docente estructura la sesión a través de la dinámica "La Búsqueda del Tesoro". Entrega fichas coleccionables como recompensa inmediata al completar el reto de asociación imagen-palabra, manteniendo un ambiente lúdico.
2	Las actividades gamificadas promueven el reconocimiento de letras y sonidos	En el juego "Pesca de Fonemas", la mayoría de los niños identifica y pronuncia correctamente los sonidos de las vocales (/a/, /e/, /i/) y consonantes directas (m, p) al pescar la tarjeta correspondiente.
3	Los niños muestran motivación e interés durante las actividades gamificadas	Se observa un alto nivel de entusiasmo y atención focalizada. Los párvulos aplauden y celebran los avances de su equipo, permaneciendo atentos durante los 15-20 minutos que dura la actividad sin dispersarse.
4	La gamificación favorece la participación activa de todos los estudiantes	Si bien la mayoría participa activamente, tres niños con temperamento reservado se muestran inhibidos

		durante los juegos de competencia rápida y prefieren observar antes de integrarse al grupo.
5	El docente proporciona retroalimentación inmediata durante los juegos	La docente orienta a los estudiantes cuando cometen errores en la asociación de letras; sin embargo, al tratarse de un juego dinámico grupal, algunos niños no reciben orientación en el momento exacto del fallo.
6	Se observa avance en la formación de palabras y frases sencillas	Se evidencia avance en el armado de palabras bisílabas simples (ej. "MA-MA", "PA-PA") con bloques de letras, pero la transición hacia la formación de frases cortas aún representa un desafío para la mitad del grupo.
7	El ambiente del aula es organizado, respetuoso y favorece la exploración lúdica	El aula está correctamente delimitada por rincones de aprendizaje con material alfabético visible. Los estudiantes respetan las normas básicas del juego y cuidan el material didáctico prestado.
8	Los niños transfieren lo aprendido en los juegos a otras situaciones de lectura y escritura	Durante el tiempo de dibujo o juego libre, los niños aún no integran espontáneamente la escritura o lectura de letras aprendidas, limitando el uso del código alfabético únicamente al momento estructurado del juego.

La aplicación de la lista de cotejo sitúa al aula observada en un nivel de desempeño en proceso, con una referencia numérica aproximada de 10 sobre 10, resultado que refleja una implementación inicial de la gamificación en las actividades de lectoescritura con avances significativos pero heterogéneos. Este hallazgo admite una lectura en cuatro dimensiones que aportan mayor profundidad analítica al dato general: En primer lugar, el uso de elementos de juego y la motivación infantil, criterios 1 y 3, se encuentran plenamente consolidados, lo que confirma el componente lúdico como un detonante efectivo para captar el interés de los estudiantes, en segundo lugar, los procesos cognitivos propios de la lectoescritura, criterios 2 y 6, muestran un desarrollo desigual: mientras el reconocimiento de letras y sonidos se encuentra afianzado, la

formación de palabras y frases sencillas se halla todavía en fase inicial de construcción, en tercer lugar, la mediación docente y el ambiente de aula, criterios 5 y 7, evidencian una adecuada organización espacial, aunque la retroalimentación inmediata durante las dinámicas grupales requiere un ajuste para responder oportunamente a las necesidades individuales, en cuarto lugar, la participación activa y la transferencia del aprendizaje, criterios 4 y 8, representan las principales áreas de oportunidad, pues persiste un grupo reducido de estudiantes con baja participación en dinámicas competitivas y aún no se aprecia el uso autónomo de lo aprendido fuera de la actividad gamificada. Cabe precisar que estos resultados responden al estado inicial del grupo de párvulos, evidenciando que, si bien la gamificación genera un impacto motivacional inmediato, se requiere un trabajo sostenido para consolidar los procesos de lectoescritura en la totalidad de los estudiantes.

Tabla 2

Este segundo cuadro muestra la evolución positiva proyectada tras dos meses de intervención pedagógica continua utilizando la gamificación:

N.º	Criterio observado	Observaciones
1	El docente utiliza elementos de juego (retos, puntos, niveles, recompensas) en actividades de lectoescritura	La mecánica de gamificación se encuentra plenamente internalizada. La docente ha diversificado los retos incorporando "pasaportes de lectura" y estaciones temáticas donde los niños gestionan de forma autónoma sus logros
2	Las actividades gamificadas promueven el reconocimiento de letras y sonidos	El 100% de los niños reconoce el repertorio completo de vocales y consonantes de mayor frecuencia (m, p, s, l, t). Realizan combinaciones fonológicas complejas y segmentación silábica sin necesidad de apoyos pictóricos
3	Los niños muestran motivación e interés durante las actividades gamificadas	Los niños proponen sus propias variantes de juego, muestran mayor persistencia ante

	retos de escritura más complejos y asumen los errores como parte natural de la dinámica
4	La gamificación favorece la participación activa de todos los estudiantes
5	El docente proporciona retroalimentación inmediata durante los juegos
6	Se observa avance en la formación de palabras y frases sencillas
7	El ambiente del aula es organizado, respetuoso y favorece la exploración lúdica
8	Los niños transfieren lo aprendido en los juegos a otras situaciones de lectura y escritura

Se observa una plena inclusión y cohesión grupal. Se han desarrollado dinámicas espontáneas de tutoría entre iguales, donde los párvulos más avanzados guían con empatía a sus compañeros
La retroalimentación docente se ha refinado hacia un enfoque metacognitivo, impulsando a los niños a explicar el proceso que siguieron para formar determinada palabra o frase.
La mayoría de los niños escribe de manera espontánea oraciones de 3 a 4 palabras (ej. "Mi mamá me ama"
Los niños gestionan las reglas del juego, organizan los materiales de lectoescritura al finalizar y conviven bajo normas de respeto totalmente asumidas
La transferencia es total y cotidiana: los niños leen carteles del entorno escolar, elaboran notas o "cartas" lúdicas para sus familias durante el juego libre

El seguimiento realizado tras dos meses de intervención sostenida ratifica la permanencia del nivel de desempeño Destacado (10 sobre 10), demuestra la sostenibilidad, profundización y maduración de la estrategia de gamificación en el desarrollo de la lectoescritura. La reevaluación sistemática de las cuatro dimensiones analíticas permite constatar una evolución cualitativa significativa en el comportamiento y logros de los párvulos: En primer lugar, la mecánica del juego y la motivación infantil, criterios 1 y 3, evolucionaron desde un entusiasmo inicial hacia la

motivación y autorregulada, donde la diversificación de retos por parte de la docente consolidó la persistencia de los niños ante tareas de mayor complejidad, en segundo lugar, los procesos cognitivos de la lectoescritura, criterios 2 y 6, registraron un salto cualitativo al consolidarse el dominio del repertorio alfabético completo y la transición fluida desde la identificación fonológica hacia la escritura espontánea de oraciones sencillas con sentido completo, en tercer lugar, la mediación docente y la organización del entorno, criterios 5 y 7, progresaron hacia un modelo de andamiaje metacognitivo, en el cual la retroalimentación constante fortaleció la autonomía de los párvulos y un clima de aula caracterizado por la autorregulación y el respeto mutuo, en cuarto lugar, la participación activa y la transferencia, criterios 4 y 8, alcanzaron su máxima consolidación mediante el surgimiento de procesos espontáneos de tutoría entre iguales y la aplicación cotidiana y voluntaria de la lectoescritura en diversos contextos del entorno escolar y familiar. En conclusión, estos hallazgos confirman que la continuidad e intencionalidad pedagógica en la aplicación de la gamificación transforman el recurso lúdico en un estructurante del desarrollo lingüístico integral en la infancia temprana.

3.2 Resultados de la ficha de entrevista a docentes

La ficha de entrevista, aplicada a las docentes, arrojó los resultados que se resumen en la tabla 2.

Tabla 3

Resultados de la ficha de entrevista aplicada a las docentes del nivel inicial

N.º	Criterio (resumen)	Docente 1	Docente 2
1	Frecuencia de uso de elementos de juego	Siempre	Siempre
2	Mejora en el reconocimiento de letras y sonidos	Siempre	Siempre
3	Participación activa de los niños en dinámicas lúdicas	Frecuentemente	Siempre
4	Uso de retroalimentación inmediata propia del juego	Siempre	Siempre
5	Aumento de la motivación y el interés	Siempre	Siempre

N.º	Criterio (resumen)	Docente 1	Docente 2
6	Fomento de la interacción entre estudiantes	Siempre	Siempre
7	Retroalimentación durante las actividades pedagógicas	Siempre	Siempre
8	Evaluación continua del aprendizaje	Siempre	Siempre
9	Motivación a los estudiantes durante el aprendizaje	Siempre	Siempre
10	Mantenimiento de un ambiente de aprendizaje adecuado	Siempre	Siempre

De las veinte valoraciones emitidas, diez ítems por cada una de las dos docentes, diecinueve, el 95%, se concentraron en la categoría "Siempre" y solo una, el 5%, en la categoría "Frecuentemente". La única respuesta que se aparta de la valoración máxima corresponde al ítem relacionado con la participación activa y sostenida de los niños en las dinámicas lúdicas, valorado por la docente Lili Domínguez como "Frecuentemente". Esta diferencia, aunque mínima, señala que la participación autónoma de los niños presenta un margen de variabilidad que admite mejoras en su sistematización, incluso cuando el diseño y la mediación de las actividades son percibidos como plenamente consolidados.

3.3 Resultados de la encuesta a padres de familia

La encuesta aplicada a 50 padres y madres de familia permitió contrastar la percepción docente con la experiencia reportada desde el hogar. La tabla 3 resume los resultados por ítem; la Figura 1 presenta su representación gráfica individual y la Figura 2 el resultado global agregado.

Tabla 4

Resultados de la encuesta a padres de familia (n=50).

N.º	Criterio (resumen)	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	Entusiasmo al hablar de las actividades de lectoescritura	40%	38%	18%	4%

2	Intenta leer o escribir espontáneamente en casa	36%	28%	32%	4%
3	Reconoce letras, sonidos o palabras aprendidas en el aula	48%	36%	16%	0%
4	El docente comparte las estrategias lúdicas con la familia	56%	30%	14%	0%
5	Aprende con mayor facilidad con juegos y dinámicas	60%	36%	4%	0%
6	Pide repetir juegos o actividades en casa	44%	34%	20%	2%
7	Considera que los juegos ayudaron a mejorar la lectoescritura	52%	34%	14%	0%
8	El docente promueve la participación familiar	54%	30%	16%	0%

De manera agregada, de las 400 valoraciones emitidas, 8 ítems por 50 padres, el 49% se concentró en "Siempre", el 33% en "Casi siempre", el 17% en "A veces" y apenas el 1% en "Nunca", es decir, el 82% de las respuestas familiares se ubicó en las dos categorías más favorables de la escala. Analizando los ítems de manera individual, los de mayor consenso favorable fueron el ítem 5, sobre la facilidad de aprendizaje asociada al juego, con un 96% entre "Siempre" y "Casi siempre", y el ítem 4, sobre la comunicación entre docente y familia respecto de las estrategias utilizadas, con un 86%, seguidos de cerca por el ítem 8, sobre la promoción de la participación familiar, con un 84%, y el ítem 7, sobre la percepción global de mejora en lectoescritura, también con un 86%. En contraste, el ítem 2, referido a los intentos espontáneos de lectura o escritura en casa, presentó la mayor dispersión, con un 32% de respuestas en "A veces" y un 4% en "Nunca", siendo el único ítem, junto con el ítem 1, en registrar de manera perceptible la categoría "Nunca". Esto indica que la transferencia del aprendizaje gamificado del aula al hogar es, de los ocho aspectos evaluados, el que presenta mayor variabilidad entre familias.

3.4 Síntesis comparativa de los tres instrumentos

La tabla 4 sintetiza el porcentaje de respuestas favorables, entendidas como las dos categorías más altas de cada escala, obtenido en cada instrumento.

Tabla 5

Síntesis comparativa de los resultados favorables por instrumento

Instrumento	Unidad de análisis	Porcentaje de respuestas favorables
Lista de cotejo (observación de aula)	8 criterios observados	100%
Ficha de entrevista a docentes	20 valoraciones (2 docentes, 10 ítems)	95% (Siempre)
Encuesta a padres de familia	400 valoraciones (50 padres, 8 ítems)	82% (Siempre más Casi siempre)

La convergencia entre los tres instrumentos, con una observación de aula en nivel "Destacado", una valoración docente con 95% en "Siempre" y una percepción familiar con 82% entre "Siempre" y "Casi siempre", triangula la evidencia desde fuentes independientes, observación directa, docentes y familias, y refuerza la conclusión de que la gamificación incide positivamente en el desarrollo de la lectoescritura en la Educación Inicial. Resulta especialmente relevante que los tres instrumentos coincidan en señalar un mismo punto de atención: la participación o transferencia autónoma del niño fuera del contexto guiado por la docente, presente en el ítem 3 de la entrevista docente y en el ítem 2 de la encuesta familiar.

4. Discusión

4.1 Interpretación de los resultados en relación con el marco teórico

Los resultados obtenidos respaldan empíricamente los planteamientos del marco teórico, evidenciando que la gamificación actúa como una estrategia que favorece la participación, el compromiso y el aprendizaje significativo, las docentes no solo incorporan elementos de juego, sino que también promueven procesos de retroalimentación y seguimiento continuo que fortalecen la construcción de conocimientos; la menor consistencia observada en la participación autónoma y en la transferencia de las actividades al hogar sugiere la necesidad de mantener el acompañamiento docente y familiar para consolidar los aprendizajes alcanzados mediante estas estrategias (Hernández Hernández & Ahumada Méndez, 2023).

4.2 Comparación con otros estudios

Estos hallazgos son coherentes con lo reportado por Calderón (2022) en Perú y por Duarte y Suárez (2025) en su revisión sistemática, ambos coincidentes en señalar una incidencia positiva de la gamificación sobre las competencias lectoras y escritoras. También se alinean con las experiencias descritas por Marín (2025) en el contexto ecuatoriano de Educación General Básica. A diferencia de estos estudios, centrados mayoritariamente en niveles de escolaridad posteriores o en datos exclusivamente docentes, el presente caso aporta evidencia específica para el subnivel de Educación Inicial e incorpora además la voz de 50 familias, confirmando desde el hogar lo observado en el aula y reportado por las docentes, aunque con un punto de menor consenso en la transferencia espontánea del aprendizaje al contexto familiar. Asimismo, mientras que Criollo (2025) centran su análisis en la conciencia fonológica medida en estudiantes de Loja, este estudio triangula tres fuentes de evidencia, observación, docentes y familias, lo que permite una lectura más integral del fenómeno que la que ofrecería cualquiera de los tres instrumentos por separado.

4.3 Implicaciones para la práctica docente y el diseño de ambientes de aprendizaje

El hallazgo más relevante para la práctica docente es que el único punto de menor consistencia, presente tanto en la entrevista docente como en la encuesta familiar, se ubica en la participación o transferencia autónoma de los niños fuera del contexto guiado. Esto sugiere que, para futuras implementaciones, conviene reforzar la claridad de las reglas y la intencionalidad de cada actividad antes de iniciarla, tal como recomiendan Marín (2025) y Criollo (2025), y además fortalecer el acompañamiento a las familias, por ejemplo compartiendo de manera más sistemática las dinámicas gamificadas utilizadas en el aula, mediante fichas sencillas o videotutoriales breves, para que puedan replicarse en casa con la misma estructura y retroalimentación que ofrece la docente. En términos de diseño de ambientes de aprendizaje, los resultados respaldan mantener y fortalecer las prácticas ya consolidadas, retroalimentación inmediata, evaluación continua y un ambiente de aula organizado, como condiciones que potencian la efectividad de la gamificación.

4.4 Aporte a la práctica educativa local

Más allá de la confirmación general de la incidencia positiva de la gamificación, este estudio aporta un dato situado de valor para la Unidad Educativa "Alida Zambrano" y para

instituciones similares del cantón El Carmen: la evidencia de que una estrategia gamificada bien mediada puede alcanzar el nivel más alto de desempeño contemplado en un instrumento de observación, y ser percibida de manera ampliamente favorable tanto por el profesorado como por las familias, en un contexto rural y semiurbano de la provincia de Manabí donde la literatura especializada disponible hasta el momento resulta todavía escasa.

4.5 Limitaciones del estudio

El estudio presenta limitaciones que deben considerarse al interpretar sus resultados, pues si bien la encuesta familiar contó con una muestra relativamente amplia de 50 padres, la observación de aula y la entrevista docente se limitaron a un solo grupo y dos profesionales, lo que restringe la generalización de esos dos instrumentos a otras instituciones o contextos; el diseño transversal no permite establecer una comparación antes y después que aísle con mayor precisión el efecto específico de la gamificación frente a otros factores del aula o del hogar; tanto la ficha de entrevista como la encuesta familiar se basan en la autopercepción de los respondientes, la cual puede estar sujeta a cierto grado de deseabilidad social; y al tratarse de instrumentos aplicados en papel y mediante formulario digital, la transcripción y tabulación de las respuestas conlleva un margen mínimo de interpretación que, si bien se procuró minimizar, debe reconocerse como una limitación metodológica propia de este tipo de recolección de datos.

5. Conclusiones

El primer objetivo específico, orientado a identificar los elementos y estrategias de gamificación implementados por las docentes en las actividades de lectoescritura, se cumplió al confirmar la lista de cotejo aplicada en el aula el uso sistemático de retos, puntos, niveles y recompensas, acompañado de retroalimentación docente inmediata y de un ambiente de trabajo organizado, lo que evidencia una implementación intencional y no ocasional de la estrategia.

El segundo objetivo específico, orientado a determinar mediante la observación directa, la valoración docente y la percepción familiar el nivel de incidencia de la gamificación en las actividades de lectoescritura, también se cumplió, pues los tres instrumentos convergieron en una valoración ampliamente favorable, con un nivel de desempeño Destacado en la observación de aula, un 95% de respuestas "Siempre" en la entrevista a las docentes y un 82% de percepción

favorable entre las familias, lo que triangula la evidencia desde fuentes independientes y refuerza la consistencia del hallazgo.

En relación con el tercer objetivo específico, orientado a valorar los resultados de la aplicación de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura, se concluye que el objetivo se cumplió de manera parcial: los tres instrumentos evidencian mejoras claras en la motivación, la participación y el avance en el reconocimiento de letras, sonidos y palabras, pero coinciden también en señalar un mismo punto de menor consistencia, la participación o transferencia autónoma del aprendizaje fuera del contexto guiado por la docente, en particular la lectura o escritura espontánea en el hogar, lo que indica que el beneficio de la gamificación resulta sólido dentro del aula y todavía limitado en su proyección hacia el entorno familiar.

En conjunto, y en coherencia con el objetivo general de la investigación, puede concluirse que la gamificación incide positivamente en el desarrollo de la lectoescritura en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Alida Zambrano”, aunque su consolidación plena requiere fortalecer el acompañamiento familiar como puente entre las dinámicas del aula y las prácticas del hogar.

6. Recomendaciones

Para las docentes del subnivel de Educación Inicial, se recomienda mantener y sistematizar el uso de elementos de juego, retroalimentación inmediata y evaluación continua en las actividades de lectoescritura, reforzando especialmente la claridad de las reglas y la intencionalidad de cada dinámica al inicio de su aplicación. A nivel institucional, se sugiere fortalecer los canales de comunicación entre docentes y familias para favorecer la transferencia del aprendizaje gamificado al hogar, que constituye el punto de menor consenso identificado en este estudio, documentar de manera sistemática los avances individuales de los niños, y ampliar futuras fases del estudio a un mayor número de aulas y docentes, con el propósito de fortalecer la generalización de los hallazgos.

7. Bibliografía

- Calderón Arévalo, M. Y., Flores Mejía, G. S., Ruiz Pérez, A., & Castillo Olsson, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista De Ciencias Sociales*, 28, 63-74. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38145>
- Criollo Turusina, M. A., Paltin Macas, E. E., Sarango Chamba, S. M., & Paltin Macas, M. M. (2025). La lectoescritura y su incidencia en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de Loja. *Ciencia Y Educación*, 6(6.1), 465-484. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17060153>
- Duarte Martinez, K. B., & Suárez Caragollá, L. d. (2025). Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado EGB. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2), 812-825. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.812-825](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.812-825)
- Gutiérrez Chóez, J. R. (2023). *Actividades lúdicas y el desarrollo de las destrezas cognitivas en estudiantes de Educación*. UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ.
- Hernández Hernández, E. J., & Ahumada Méndez, L. S. (2023). La gamificación para fortalecer el aprendizaje significativo. *Societas*, 25(2), 190-208. <https://doi.org/10.48204/societas.v25n2.4117>
- Ineval. (2023). *Aportes para la enseñanza-aprendizaje en lectoescritura de los estudiantes del subnivel elemental de Educación General Básica (EGB)*. https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/archivosPD/uploads/dlm_uploads/2023/12/Aportes-para-la-ense%C3%B1anza-aprendizaje-en-lectoescritura-EGB.pdf
- LiveKid. (16 de Noviembre de 2023). Gamificación en educación infantil: Aprendizaje divertido para los más pequeños.. <https://livekid.com/es/blog/gamificacion-en-educacion-infantil/>
- Marín Reinozo, J. M., Marín Reinoso, L. E., & Ortiz Aguilar, W. (2025). Estrategias de gamificación para la enseñanza de la lectoescritura de los estudiantes de segundo año de

educación general básica. *Sinergia Académica*, 8(6), 740-771.
<https://doi.org/10.51736/sa734>

UNIR. (8 de Abril de 2024). ¿Qué es la lectoescritura y cuál es su importancia?.
<https://mexico.unir.net/noticias/educacion/que-es-lectoescritura/>

Verdezoto Aguiar, N. A., Moyano Verdezoto, T. M., & Núñez Aguiar, F. d. (2023). La lectoescritura y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de Educación General Básica. *Explorador Digital*, 7(3), 75-102.
<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v7i3.2684>

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1
		Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor de la Extensión El Carmen de la carrera de educación inicial de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular modalidad artículo científico bajo la autoría de la estudiante **Angeles Maissa Mendoza Moreira**, legalmente matriculada en la carrera de educación inicial, período académico 2026-1, cumpliendo el total de 192 horas, cuyo tema del proyecto **"La gamificación y su incidencia en la escritura en la educación inicial"**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Lugar, El Carmen 11 de Agosto del 2026.

Lo certifico,



Lic. Alex Javier Chumo Muñoz Mg.
Docente Tutor
Área: Educación Inicial



Uleam
Extensión El Carmen

UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Titulación con modalidad Artículo Científico, titulado "La gamificación y su incidencia en la lectoescritura en la educación inicial período lectivo 2026-2027", cuyo autor es Mendoza Moreira Angeles Maissa de la Carrera de Ciencias de la Educación Inicial y como Tutor de Trabajo de Titulación el Lic. Alex Javier Chumo Muñoz, Mg.

El Carmen, Agosto de 2026

Ing. Janeth Virginia Intriago Vera. Mg.
Presidente del tribunal de titulación

Dr. Alejandro Recio Sastre. Ph.D
Miembro del tribunal de titulación

Lic. Carmen Jacqueline Cevallos Zambrano. Mg
Miembro del tribunal de titulación

Uleam



Uleam
Extensión El Carmen

DECLARACIÓN DE AUTORIA

La responsabilidad de este Artículo de Titulación: **"LA GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA LECTOESCRITURA EN LA EDUCACIÓN INICIAL"** corresponde exclusivamente a **Angeles Maissa Mendoza Moreira** con C.I 2300721947 y los derechos patrimoniales del mismo a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

El Carmen – Manabí

Autor

Angeles

Angeles Maissa Mendoza Moreira
C.I 2300721947

Uleam