



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

*Gamification as a tool for learning the alphabetic code in second-grade students*

*A gamificação como ferramenta para a aprendizagem do código alfabético em alunos do segundo ano do ensino básico*

Soraya Pilar Rosales Pozo <sup>I</sup>

[soraya.rosalespozo8198@upse.edu.ec](mailto:soraya.rosalespozo8198@upse.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0006-0864-0290>

Juan Pablo Corral Fierro <sup>II</sup>

[jcorral@upse.edu.ec](mailto:jcorral@upse.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-2953-7621>

**Correspondencia:** [arlen.rojas@uncah.edu.ec](mailto:arlen.rojas@uncah.edu.ec)

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 26 de abril de 2025 \***Aceptado:** 24 de mayo de 2025 \* **Publicado:** 29 de junio de 2025

I. Universidad Península de Santa Elena, Santa Elena, Ecuador.

II. Universidad Península de Santa Elena, Santa Elena, Ecuador.



## 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 Clave:** gamificación; código alfabético; proceso de aprendizaje.

## Abstract

This research study provided insight into the use of gamification in the acquisition of the alphabetic code by second-grade students at the Veinticuatro de Julio Elementary School. The research focuses on the significant contributions of gamification to children's learning, increasing student motivation and interaction in the classroom, as games engage children, leading to autonomous learning. A mixed methodology was used, combining quantitative and qualitative elements; its design was descriptive and cross-sectional. Instruments such as student observation guides, teacher interviews, and principal surveys were conducted using non-probability sampling due to the population size. The research 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.

## Resumo

Este estudo de investigação forneceu insights sobre o uso da gamificação na aquisição do código alfabético por alunos do segundo ano da Escola Primária Veinticuatro de Julio. A investigação centra-se nas contribuições significativas da gamificação para a aprendizagem das crianças, aumentando a motivação e a interação dos alunos na sala de aula, uma vez que os jogos envolvem as crianças, levando à aprendizagem autónoma. Foi utilizada uma metodologia mista, combinando elementos quantitativos e qualitativos; o seu desenho foi descritivo e transversal. Instrumentos como guias de observação do aluno, entrevistas com professores e inquéritos aos diretores foram realizados através de amostragem não probabilística devido ao tamanho da população. A investigação mostra que os professores utilizam a gamificação e outras ferramentas para lecionar as suas aulas, mas apenas ocasionalmente devido à falta de recursos tecnológicos na escola. É de salientar que os professores utilizam diversas ferramentas que facilitam e melhoram significativamente a aprendizagem dos seus alunos.

**Palavras-chave:** gamificação; código alfabético; processo de aprendizagem.

## Introducción

La adquisición del código alfabético constituye un proceso fundamental en los primeros años de educación básica, ya que establece los cimientos para el desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Este aprendizaje trasciende la simple memorización de letras y sonidos, involucrando el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, como la conciencia fonológica, semántica y sintáctica (Chacha & Rosero, 2020). La presente investigación analiza el impacto de la gamificación como herramienta pedagógica en el aprendizaje del código alfabético en los estudiantes de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Veinticuatro de Julio”, ubicada en el cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena. Este estudio surge como una respuesta a las necesidades actuales de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante metodologías innovadoras que promuevan un aprendizaje significativo.

La problemática identificada radica en la persistencia de métodos tradicionales en la enseñanza del código alfabético, caracterizados por enfoques repetitivos y memorísticos, como el método silábico, en el cual los estudiantes se limitan a reproducir sílabas para construir palabras sin reflexionar sobre su aprendizaje. Esta educación tradicional, como señalan Montealegre y Forero (2006), provoca que los estudiantes escuchen clases y memoricen contenidos sin comprenderlos,

lo que se evidencia cuando olvidan lo aprendido tras los exámenes. Esto trae como resultado un aprendizaje forzoso, a corto plazo y carente de experiencias significativas.

En contraste, la gamificación se presenta como una estrategia educativa innovadora que utiliza elementos propios del juego, como recompensas, niveles y desafíos, para motivar a los estudiantes y promover un aprendizaje interactivo y significativo (Villegas, Labrador, Fonseca, & Fernández, 2019). Esta metodología busca fomentar la motivación intrínseca y mejorar el compromiso del estudiante con su proceso formativo. Aunque no es una herramienta tecnológica en sí misma, la gamificación puede integrarse con recursos tecnológicos existentes para enriquecer su aplicación en el aula, facilitando la adquisición del código alfabético mediante actividades dinámicas e interactivas.

La gamificación se alinea con los principios constructivistas, al situar al estudiante como protagonista activo de su aprendizaje, permitiéndole construir conocimientos significativos a partir de sus experiencias previas. Como afirman Ortiz et al. (2018), bajo esta perspectiva pedagógica, el conocimiento se construye contextualizado para generar aprendizajes significativos, desarrollando habilidades críticas e innovadoras que permiten a los estudiantes resolver problemáticas en su entorno inmediato. Adicionalmente, el uso de herramientas tecnológicas complementarias puede potenciar los beneficios de la gamificación al facilitar el acceso a recursos interactivos que estimulen la creatividad y las capacidades multisensoriales de los estudiantes.

El objetivo general del estudio fue analizar cómo se aplica la gamificación en el aprendizaje del código alfabético dentro del segundo grado de educación básica “Veinticuatro de Julio”. Para ello, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Determinar los efectos que tiene el uso de la gamificación en el aprendizaje del código alfabético en las dimensiones cognitivas, motivacionales e interactivas de los estudiantes de segundo grado de la escuela “Veinticuatro de Julio; conocer la perspectiva y el nivel de conocimiento que tienen los docentes de la unidad educativa en el nivel educativo señalado sobre la gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje del código alfabético, y, finalmente, identificar el conocimiento, la percepción y el nivel de apoyo institucional hacia el uso de la gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje del código alfabético en esta edad escolar. Estos objetivos están alineados con el propósito principal del trabajo y buscan aportar evidencia sobre la efectividad de esta metodología en contextos educativos reales.

En definitiva, esta investigación busca contribuir en el ámbito educativo incentivando a los docentes a incorporar estrategias innovadoras, como la gamificación en sus prácticas pedagógicas. Al aplicar esta metodología, no solo se mejora la calidad del aprendizaje, sino que también se promueve un desarrollo cognitivo integral en los estudiantes. Los resultados obtenidos permitirán evaluar la pertinencia y efectividad de esta técnica en el contexto específico estudiado.

➤ **Marco teórico**

➤ **Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo se relaciona con los conceptos fundamentales del constructivismo, ya que esta teoría se enfoca en la concepción cognitiva del aprendizaje. El proceso implica que el aprendiz interactúe con su entorno educativo, expresando cómo da sentido al mundo que lo rodea y comprendiendo su contexto (Baque & Portilla, 2021). En el aprendizaje significativo, el alumno asimila la información nueva y la conecta con conocimientos previos o experiencias vividas, amplificando así la información importante para él.

Es importante destacar que el aprendizaje significativo implica el descubrimiento que experimentan los estudiantes, generalmente conocido como transformaciones de nuevos conocimientos que generan interés y motivación, poniendo en uso el pensamiento reflexivo.

**Pedagogía Social**

La pedagogía social representa un enfoque educativo que trasciende el ámbito puramente académico para integrar valores como la solidaridad, la empatía y la responsabilidad colectiva en el proceso formativo. Según Causado y Pacheco (2018), este modelo pedagógico se materializa mediante la implementación de proyectos educativos que involucran activamente a los estudiantes en experiencias significativas orientadas al desarrollo comunitario. En el contexto específico del aprendizaje del código alfabético, la pedagogía social proporciona un marco para comprender cómo las habilidades de lectoescritura contribuyen a la formación de ciudadanos participativos y comprometidos con su entorno.

- La integración de estrategias de gamificación dentro de la pedagogía social crea un espacio educativo donde el aprendizaje del código alfabético adquiere relevancia práctica y social. Los juegos con propósito educativo fomentan el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y la resolución conjunta de problemas, habilidades fundamentales para la participación social constructiva (Rodríguez, 2021). Cuando los estudiantes de segundo grado participan en actividades gamificadas para el aprendizaje del código alfabético, no

solo desarrollan competencias lingüísticas individuales, sino que también experimentan procesos de construcción colectiva del conocimiento **El aprendizaje escolarizado y la gamificación**

Los niños y niñas desarrollan su aprendizaje a través del proceso escolarizado, y, durante este, es de gran importancia que, antes de aprender a leer y escribir, se deba conocer la relación fonema-grafema, puesto que este contenido básico es imprescindible para alcanzar los conocimientos adecuados de la lectura y escritura, que les permitirá desarrollar su aprendizaje escolar en condiciones óptimas en todas las áreas desde una edad temprana. De ahí que sea importante que los docentes busquen un apoyo extra para la enseñanza-aprendizaje de estos conocimientos; apoyo que por otro lado considere la manera y el ritmo propios de aprender de cada niño en el ámbito educativo.

Actualmente, existen diversas herramientas que aportan en el proceso de enseñanza-aprendizajes tanto para docentes como estudiantes. La gamificación, por ejemplo, se considera una estrategia basada en la mecánica de los juegos que permite un mejor aprendizaje en el proceso de enseñanza del alumnado. Esta herramienta tiene como objetivo que el estudiante logre un aprendizaje significativo, puesto que es un instrumento útil que contribuyen a las necesidades de la formación del estudiante (Tenorio Barragán, Tenorio Chiriboga, & Carrera, 2022).

Los juegos, inherentemente entretenidos, son fundamentales en el entorno del aula, de ahí que se busque que la gamificación se integre de manera efectiva en el contenido de las clases, especialmente en la enseñanza del código alfabético, transformando de este modo el aprendizaje en una experiencia lúdica basada en una narrativa. Los estudiantes actuales han crecido en un entorno interactivo, inmersos en aplicaciones educativas y videojuegos. Al aplicar la gamificación, se puede crear un ambiente innovador, atractivo y motivador, que responda a la diversidad de los estudiantes.

### ➤ **Código Alfabético**

El código alfabético es el proceso mediante el cual se integran las habilidades relacionadas con la lectura y la escritura, permitiendo a las personas construir y desarrollar sus conocimientos (Mena, 2022). Este código es fundamental para transmitir y comunicar información de manera efectiva en todos los contextos, ya que permite a los individuos expresarse y comprender el lenguaje escrito. Asimismo, Duchi y Vaca (2023) destacan que el código alfabético permite a los educandos construir sus conocimientos para transmitir información a través de la lengua escrita, relacionando

los sonidos de las palabras con sus letras. Esto facilita la interacción y comunicación con quienes han desarrollado el proceso de lectura. En este contexto, los recursos tecnológicos pueden ser utilizados como herramientas que facilitan el acceso a la información y la interacción, siempre que su implementación se ajuste a las necesidades específicas de los usuarios.

### ➤ **Conciencias Lingüísticas y el código alfabético**

La conciencia lingüística es la habilidad que permite a los seres humanos reflexionar sobre la lengua y su función, comprendiendo estructuras simples y complejas a través de la percepción y sensibilidad. Esto permitirá aprender, enseñar y utilizar la lengua adecuadamente (Vélez & Macías, 2022). Dentro de las conciencias lingüísticas, se encuentran las siguientes:

- **Conciencia Semántica:** es la habilidad metalingüística que permite reconocer que las palabras tienen uno o más significados según el contexto en el que se utilizan dentro de una oración (Vélez & Macías, 2022).
- **Conciencia Léxica:** consiste en la capacidad de reconocer que la cadena hablada está formada por una serie determinada de palabras, identificando diferentes tipos de palabras para nombrar personas, acciones, cualidades, lugares, etc. (Vélez & Macías, 2022).
- **Conciencia Sintáctica:** es la habilidad metalingüística que permite reconocer la relación gramatical entre las palabras en una oración, asegurando que estas estén ordenadas de manera lógica y no al azar (Vélez & Macías, 2022).

**Conciencia Fonológica y Fonética:** estas disciplinas de la lingüística estudian los sonidos del lenguaje, buscando entender la teoría y la práctica de los sonidos como imágenes mentales de lo percibido. Su conciencia permite mejorar la competencia comunicativa, ya que implica diferenciar cómo se escriben y emiten los sonidos, lo cual es crucial en los inicios de la escolaridad para enfocarse en la funcionalidad del código alfabético (Gutiérrez, 2018).

Las conciencias lingüísticas y el código alfabético están estrechamente relacionados debido a que son la base del desarrollo intelectual del educando, permitiendo que los niños reflexionen sobre el proceso del lenguaje, identificando, manipulando los componentes que se le atribuyen de forma fundamental en su evolución, encaminándolos al aprendizaje de la escritura, lectura de manera comprensiva y significativa.

### ➤ **Gamificación**

La gamificación es un sistema que se relaciona con actividades recreativas o lúdicas, promoviendo la motivación y optimizando la operatividad en cualquier contexto. Se trata de un método que fomenta el compromiso y la motivación de las personas, utilizando estrategias de juego para generar responsabilidad y mejorar habilidades y destrezas (Solano, Castillo, Santillàn, & Jacome, 2024).

El mecanismo del juego implica el uso de reglas, insignias, reconocimiento de logros con el fin de obtener buenos resultados, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas. Esto permite que aquellos que interactúan con los desafíos absorban nuevos conocimientos desarrollando sus aptitudes e inteligencia. (Casanova-Valencia, 2019)

### ➤ **La gamificación educativa**

La gamificación educativa es una herramienta de aprendizaje que colabora en las metodologías de la enseñanza de los docentes, ya que su carácter lúdico propicia entre los estudiantes un aprendizaje más divertido y dinámico. Su función es desarrollar compromiso en los estudiantes y una mayor motivación para superarlos desafíos que el aprendizaje trae consigo. Esto logra que el estudiante tenga una experiencia positiva y se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje. Por otro lado, esta herramienta facilita la interacción entre docente y estudiantes, permitiendo que la clase se desarrolle a través del juego en la educación, lo que ha incrementado la concentración, el esfuerzo y la motivación en el aprendizaje (Zambrano, Lucas, & Luque, 2020). La gamificación educativa conlleva actividades lúdicas y contenidos que el docente debe aplicar en las prácticas pedagógicas, promoviendo la creatividad de los educandos y el desarrollo de un aprendizaje significativo.

Al recurrir al uso de la gamificación, esta se convierte en una herramienta complementaria del educador, ya que le provee a este de técnicas de juegos que permiten al estudiante adquirir nuevos conocimientos de forma natural y espontánea. Su objetivo es que los estudiantes mantengan o perfeccionen el funcionamiento cognitivo en general, como la memoria, percepción, atención, concentración, lenguaje, funciones ejecutivas como la solución de problemas, planificación, razonamiento y control.

### ➤ **El Juego**

La gamificación tiene como base el juego, y, por tanto, se hace necesario profundizar su concepto en la presente investigación ya que resalta un papel importante dentro del proceso de aprendizaje.

Según Pacheco y Causado (2018) y Martínez (2019), el juego constituye un elemento pan-cultural inherente a la naturaleza humana, presente a lo largo de toda la vida, que ha adoptado diferentes e innovadoras formas de expresión. Diversos estudios sugieren que el juego ocupa una posición privilegiada en el desarrollo genético humano, manifestándose como un mecanismo evolutivo fundamental para la adaptación y el aprendizaje. Representa un entretenimiento valioso que conecta con la fase de mayor plasticidad neuronal durante la infancia, facilitando la asimilación de conceptos, el desarrollo de habilidades sociales y la exploración del entorno.

Los seres humanos y los animales aplican el juego para explorar su entorno, ya que el juego es la asimilación para generar experiencias previas necesarias para su adaptación al ambiente o sociedad. Por esta razón, se afirma que el niño construye su propio conocimiento y desarrolla sus habilidades cognitivas, poniéndolos a prueba a través del juego (Chisag, Espinoza, Jordán, & Mejía, 2024).

Cabe destacar que el aprendizaje a través de los juegos permite al educando aprender de mejor manera lo que se desea enseñar, ya que el cerebro del niño asimila más efectivamente la información que recibe.

#### ➤ **Mecánica del juego**

El juego utiliza recompensas para que los usuarios alcancen metas o cumplan desafíos. Villegas et al. (2019) mencionan que las técnicas mecánicas más comunes en los juegos incluyen:

- **Acumulación de Puntos:** se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones, que se acumulan a medida que se realizan.
- **Escalado de Niveles:** se define una serie de niveles que el usuario debe superar para avanzar al siguiente.
- **Obtención de Premios:** se entregan premios al alcanzar los objetivos planteados, los cuales son coleccionados por los usuarios.
- **Regalos:** se otorgan bienes gratuitamente a los jugadores al lograr sus objetivos.
- **Clasificaciones:** los usuarios son clasificados por categoría de puntos o niveles logrados, destacando a los mejores en la lista o ranking.
- **Desafíos:** se establecen competencias o duelos entre usuarios, en los que sobresale el mejor, obteniendo por ello puntos o premios.
- **Misiones o Retos:** consisten en resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea individualmente o en equipo.

#### ➤ **Metodología**

La presente investigación adopta un enfoque metodológico mixto cuali-cuantitativo, ya que combina elementos cualitativos —que permita comprender el uso de la gamificación en el aprendizaje del código alfabético mostrando los hechos o fenómenos a través de datos narrativos en las dimensiones cognitivas, motivacionales e interactivas, también saber el nivel de conocimiento que tienen los docentes acerca de la gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje del código alfabético — adicionalmente se utilizarán elementos cuantitativos que facilitan, por su lado, el reconocimiento de situaciones mediante datos numéricos que ayuden a identificar la percepción y el nivel de apoyo institucional en el uso de la gamificación asegurando la precisión de la información de este determinado grupo o sociedad (Lerma, López, Fernández, & Carvajal, 2022). Este proceso sistemático, empírico y crítico permite, al exponer las referencias después de ser analizadas, recopiladas e integradas, tener una mejor comprensión del tema y establecer conclusiones generales.

Para el procesamiento de la información, se emplearon estrategias de razonamiento lógico, como los métodos inductivo y deductivo. El método inductivo implica absorber premisas particulares y analizar la situación observada para llegar a una conclusión general. Mientras que el método deductivo es útil para conocer los principios generales que verifican los hechos observados, con el objetivo de alcanzar una conclusión específica (Prieto, 2018). Estos métodos han sido fundamentales para el desarrollo y la producción de los conocimientos producidos en esta investigación.

#### ➤ **Muestra**

La población objeto de estudio fueron los estudiantes de segundo grado de la escuela de Educación Básica “Veinticuatro de Julio” del cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena. El total de estudiantes en segundo grado es de 84 niños y niñas. Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando 40 estudiantes, considerando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Este tamaño de muestra permitió analizar e interpretar su proceso de aprendizaje de manera efectiva.

#### ➤ **Técnicas e Instrumentos Aplicados**

Entre las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación se incluyeron evaluaciones cuantitativas para medir los aprendizajes del código alfabético realizado a partir de la aplicación de la gamificación.

Durante la investigación, se aplicó la ficha de observación que permitió determinar los aprendizajes del código alfabético a través de la gamificación. Se evaluó el impacto de la gamificación, reconociendo su aporte y dinamismo en el desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas.

Además, se aplicaron entrevistas y encuestas para complementar la investigación. Las entrevistas fueron presenciales, dirigidas a los directivos del plantel con 10 preguntas, y se utilizaron para examinar los relatos escolares y conocer las referencias sobre los diferentes aprendizajes. Las encuestas se dirigieron a los docentes para conocer sus experiencias sobre la gamificación y su impacto en el aprendizaje del código alfabético. Posteriormente, se analizaron las respuestas de todos los participantes para identificar los “relatos” más relevantes en relación con la temática investigada. Para la validación de los datos, se realizó un cruce de variantes utilizando programas como Excel y Atlas. Ti, obteniendo como resultado un análisis de fiabilidad en la investigación.

➤ **Resultados**

➤ ***Resultados de la ficha de observación realizada a los estudiantes de segundo año***

La ficha de observación se aplicó durante seis sesiones de aprendizaje del código alfabético en las que se implementaron estrategias de gamificación determinando los efectos que tiene el uso de la gamificación en el aprendizaje del código alfabético en las dimensiones cognitivas, motivacionales e interactivas de los estudiantes de segundo grado de la Escuela de Educación Básica "Veinticuatro de Julio" del cantón Santa Elena. Las observaciones se realizaron en un período de tres semanas, con dos sesiones semanales de 40 minutos cada una. Durante estas sesiones, se implementaron actividades gamificadas, incorporando elementos como acumulación de puntos, escalado de niveles y obtención de premios virtuales.

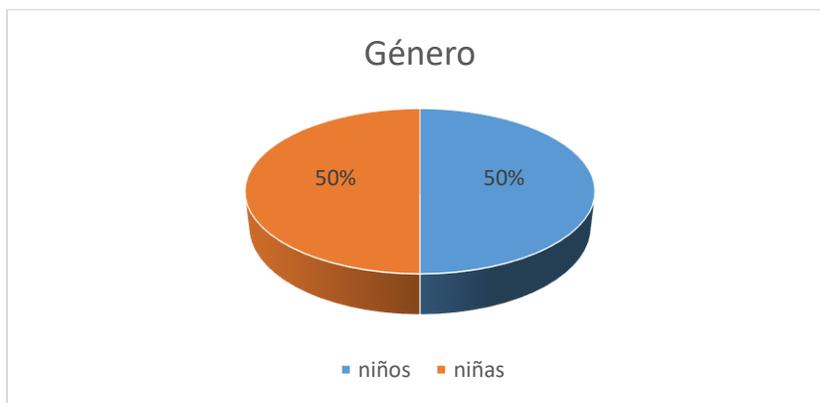
Los indicadores evaluados en la ficha de observación se organizaron en tres dimensiones principales:

1. **Dimensión cognitiva:** comprensión de la relación fonema-grafema, identificación de sonidos iniciales y finales, construcción de palabras simples y reconocimiento de patrones alfabéticos.
2. **Dimensión motivacional:** nivel de participación, tiempo de concentración en las actividades, persistencia ante dificultades, y manifestación de emociones positivas durante el proceso de aprendizaje.

3. **Dimensión interactiva:** colaboración con pares, respuesta a los elementos de gamificación, autonomía en el uso de la plataforma, y transferencia de aprendizajes a otros contextos.

De los 40 estudiantes que participaron en el estudio, se observaron que el 50% fueron niños y el 50% niñas, garantizando un equilibrio de género en la muestra analizada.

**Figura 1**



Los resultados cuantitativos de la ficha de observación revelaron que el 87% de los participantes (35 estudiantes) demostraron una adaptación efectiva a las estrategias de gamificación para el aprendizaje del código alfabético, evidenciando mejoras progresivas en los indicadores de la dimensión cognitiva; el 10% (4 estudiantes) presentó dificultades iniciales de adaptación a la metodología gamificada, aunque mostraron mejoras graduales hacia el final del período de observación, y el 3% (1 estudiante) evidenció dificultades significativas para alcanzar los objetivos de aprendizaje, requiriendo intervenciones personalizadas adicionales.

**Figura 2**



**Fuente:** Fichas de observación

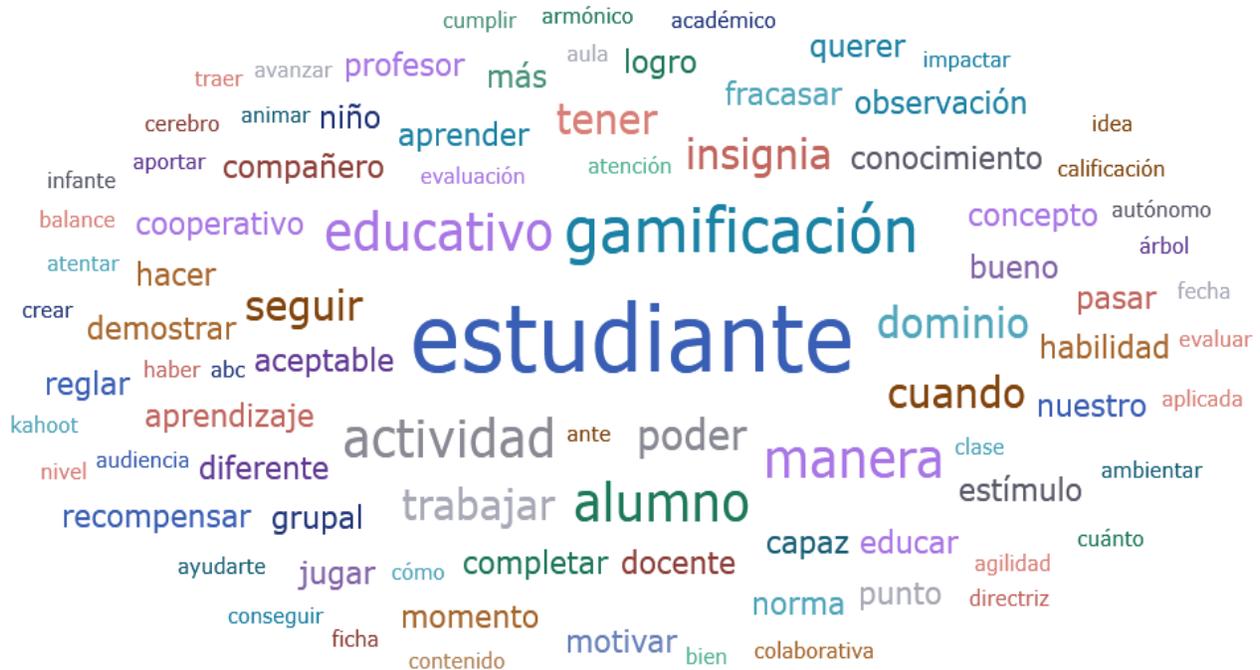
**Elaborado por:** Soraya Rosales Pozo

La implementación de estrategias de gamificación tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con el código alfabético. Los estudiantes mostraron una mejora significativa en la comprensión de la relación fonema-grafema, identificación de sonidos y construcción de palabras simples. Además, la gamificación generó cambios motivacionales, aumentando la concentración y la persistencia ante dificultades, así como emociones positivas durante las actividades. En el aspecto interactivo, se observó un incremento en la colaboración entre pares y un mayor interés por avanzar en el aprendizaje, con los estudiantes mostrando autonomía en el uso de la plataforma. Estos hallazgos están alineados con estudios previos que destacan la efectividad de la gamificación en mejorar la interacción y motivación en el aprendizaje. Durante la investigación, se identificó un caso de estudio particularmente relevante, pues se realizó un seguimiento especial a una estudiante que había presentado dificultades significativas en su proceso de aprendizaje, lo que la obligó a repetir segundo grado debido a no alcanzar las competencias requeridas. Esta situación se documentó a través de registros proporcionados por el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE).

Al implementar estrategias de gamificación para el aprendizaje del código alfabético, se observaron cambios progresivos y significativos en su desempeño. La alumna mostró un incremento notable en la atención sostenida, desarrolló un interés genuino por las actividades y mejoró en la identificación de fonemas y su relación con grafemas, logrando construir palabras simples con mayor autonomía. Este caso ilustra el potencial de la gamificación como estrategia para atender necesidades educativas específicas, proporcionando un entorno motivador y adaptado al ritmo individual de aprendizaje. La estudiante respondió positivamente a los elementos lúdicos, lo que contrasta con sus dificultades previas con métodos tradicionales.

**Figura 3**

*Nube Semántica de la Ficha de Observación*



*Nota.* La figura muestra las palabras más frecuentes en las observaciones realizadas durante las sesiones con estudiantes. Datos recopilados de la ficha de observación de los estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa “Veinticuatro de Julio”, 2024.

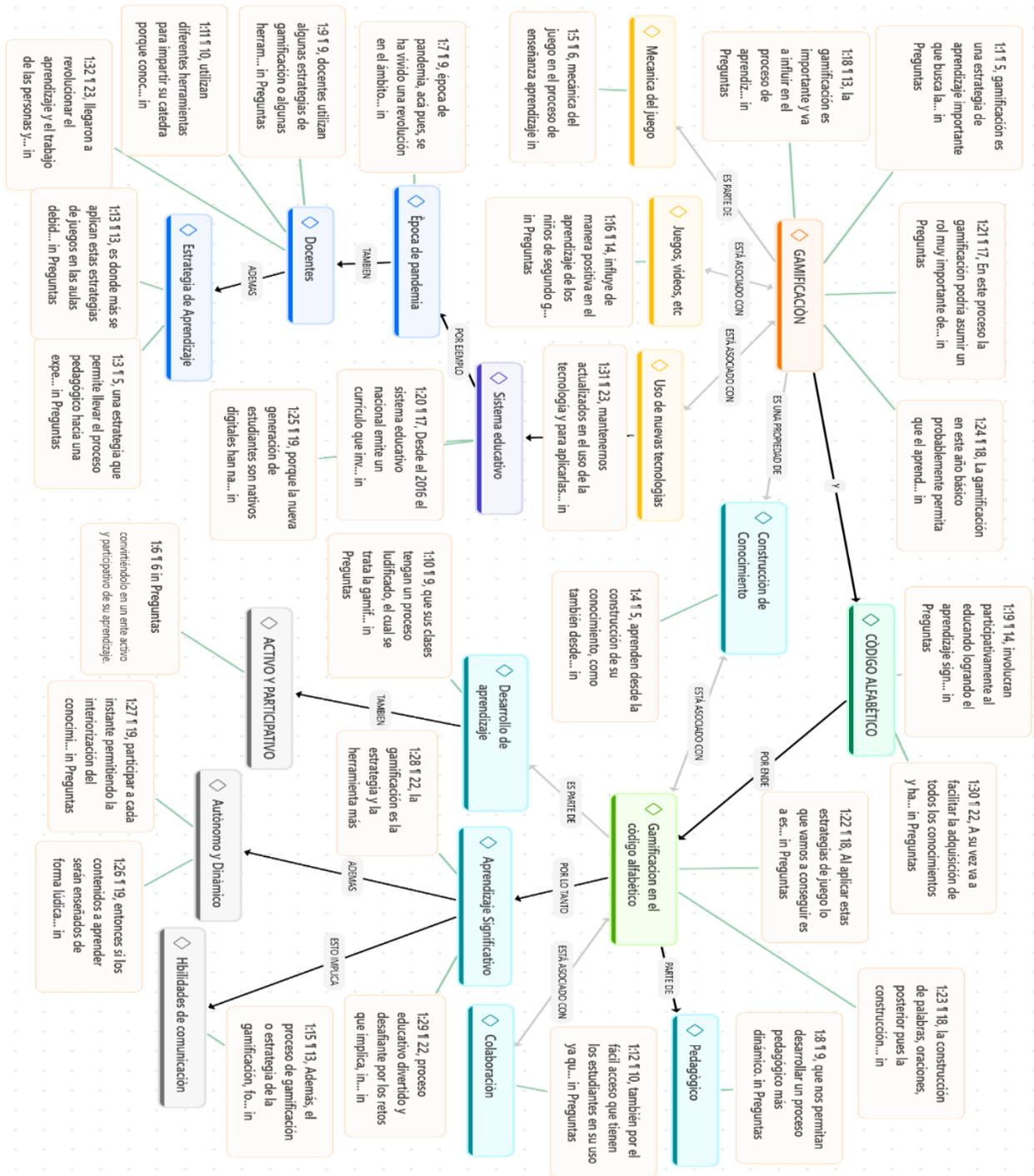
➤ **Resultados de la entrevista realizada a los directivos del plantel**

La entrevista a los directivos del plantel educativo tuvo como objetivo principal identificar su conocimiento, percepción y nivel de apoyo institucional hacia el uso de la gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje del código alfabético en estudiantes de segundo grado. Este instrumento permitió conocer si desde la gestión directiva se promueve la implementación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente en la adquisición del código alfabético.

Se aplicó entrevistas a 2 directivos que corresponden a las modalidades diurna y vespertina de la Escuela “Veinticuatro de Julio” para comprender su postura respecto a la gamificación y el respaldo que brindan a los docentes para su implementación en el aula.

**Figura 4**

*Resultados de las entrevistas.*



**Fuente:** Entrevista aplicada a directivos

**Elaborado por:** Soraya Rosales Pozo

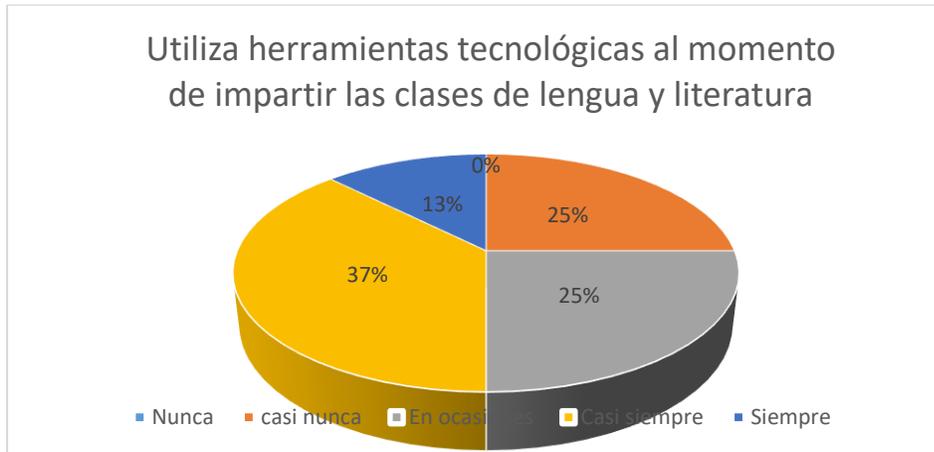
*Nota.* Las respuestas presentadas son transcripciones textuales de las entrevistas realizadas a los directivos de la institución educativa. El directivo 1 corresponde a la jornada matutina y el directivo 2 a la jornada vespertina de la Escuela de Educación Básica “Veinticuatro de Julio”, 2024.

➤ **Resultados de la encuesta realizada a los docentes de la institución**

Se aplicaron encuestas a 8 docentes que corresponden al segundo año de educación básica elemental, modalidad diurna y vespertina de la Escuela "Veinticuatro de Julio" para conocer su perspectiva y nivel de conocimiento sobre la gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje del código alfabético.

**Figura 5**

*Frecuencia de uso de herramientas tecnológicas en las clases de Lengua y Literatura*



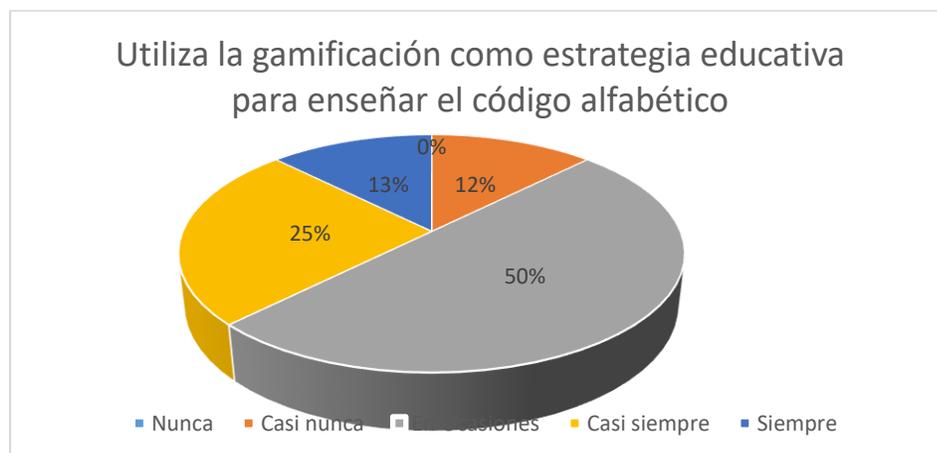
**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Soraya Rosales Pozo

El 37% de los encuestados indica que “casi siempre” utiliza herramientas tecnológicas al momento de impartir las clases de Lengua y Literatura, mientras que un 25% las utiliza en ocasiones y otro 25% casi nunca hace uso de estas herramientas. Por último, un 13% afirma que siempre emplea herramientas tecnológicas en el aula. Estos resultados evidencian que, si bien la mayoría de docentes incorpora recursos tecnológicos en su práctica pedagógica, existe aún un porcentaje significativo que hace un uso limitado de ellos, lo que podría representar una oportunidad para promover la integración de estrategias gamificadas apoyadas en tecnología para la enseñanza del código alfabético.

**Figura 6**

*Uso de la gamificación como estrategia para la enseñanza del código alfabético*



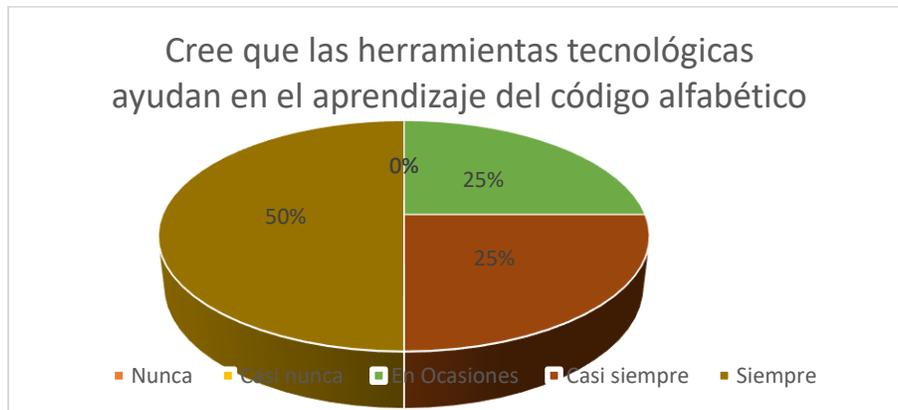
**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Soraya Rosales Pozo

El 50% de los encuestados indica que en “ocasiones” utiliza la gamificación como estrategia para enseñar el código alfabético, mientras que el 25% la implementa casi siempre. Por otra parte, el 13% nunca utiliza la gamificación y otro 13% siempre la incorpora como estrategia para enseñar el código alfabético. Estos datos revelan que, si bien la gamificación es una estrategia conocida y aplicada en cierta medida por los docentes, su implementación sistemática para la enseñanza específica del código alfabético aún no está completamente extendida, lo que justifica la relevancia de esta investigación para promover su adopción como estrategia efectiva, sobre todo a la luz de los resultados obtenidos en la aplicación de la gamificación en el aprendizaje del código alfabético realizado por esta misma investigación.

### Figura 7

Percepción docente sobre la utilidad de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje del código alfabético



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

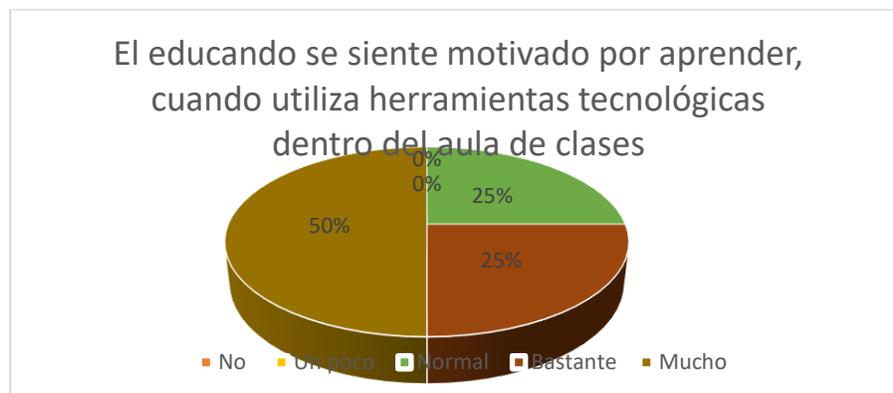
**Elaborado por:** Soraya Rosales Pozo

En esta pregunta, el 50% de los encuestados considera que las herramientas tecnológicas “siempre” son de gran ayuda para el aprendizaje del código alfabético, mientras que el 25% opina que casi siempre son útiles y el otro 25% cree que en ocasiones estas herramientas favorecen la enseñanza del código alfabético. Es significativo que ningún docente seleccionó las opciones "casi nunca" o "nunca", lo que refleja un reconocimiento general del valor de los recursos tecnológicos como apoyo para el desarrollo de la competencia alfabética en los estudiantes de segundo grado.

### Preguntas referentes a la participación de los alumnos en la gamificación

#### Figura 8

*Motivación de los estudiantes por aprender mediante herramientas tecnológicas*



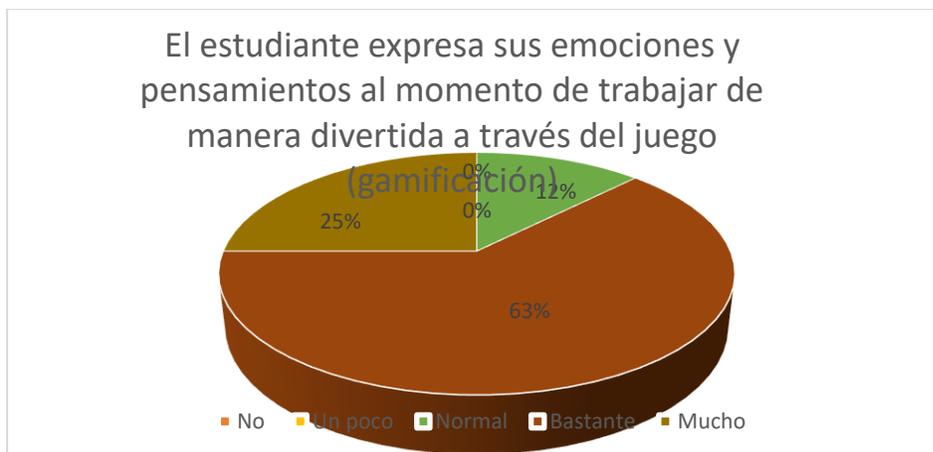
**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Soraya Rosales Pozo

El 50% de los docentes encuestados indica que los estudiantes sienten mucha motivación por aprender cuando se utilizan herramientas tecnológicas dentro del aula de clases, mientras que un 25% percibe bastante motivación y el 25% restante observa un nivel normal de motivación. Es relevante destacar que ningún docente seleccionó niveles bajos de motivación, lo que confirma el impacto positivo que tienen los recursos tecnológicos en el interés de los estudiantes de segundo grado por el aprendizaje, particularmente cuando estos se integran en estrategias gamificadas para la enseñanza del código alfabético.

### Figura 9

*Expresión emocional de los estudiantes durante actividades gamificadas*



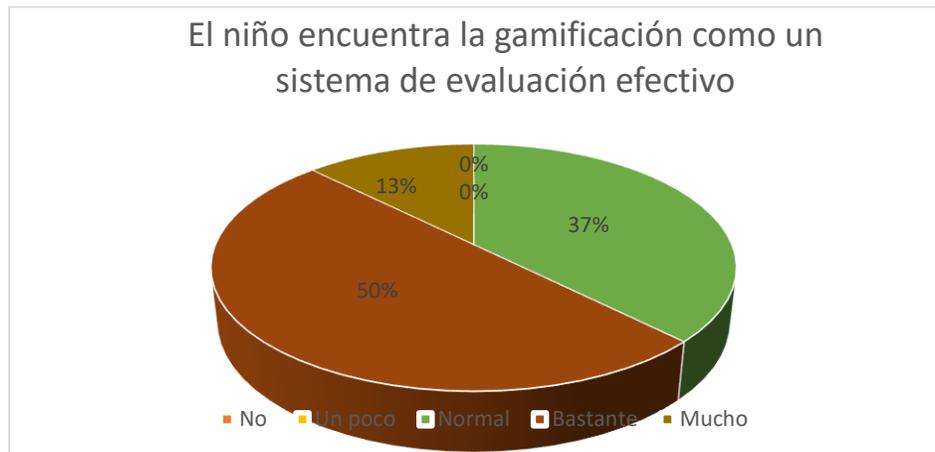
**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Soraya Rosales Pozo

Los encuestados indican que, en un 63% de los casos, los estudiantes expresan bastante sus emociones y pensamientos al momento de trabajar de manera divertida a través de estrategias de gamificación, mientras que un 25% considera que la expresión emocional es mucha y el 12% la percibe como normal. Este elevado índice de expresividad emocional durante las actividades gamificadas sugiere que esta estrategia metodológica no solo favorece aspectos cognitivos relacionados con el aprendizaje del código alfabético, sino que también promueve el desarrollo socioemocional de los estudiantes, generando un entorno de aprendizaje más integrador y significativo.

## Figura 10

### Percepción de la gamificación como sistema de evaluación



**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Elaborado por:** Soraya Rosales Pozo

Los docentes encuestados indican que, en un 50% de los casos, los estudiantes perciben bastante la gamificación como un sistema de evaluación efectivo, mientras que un 37% lo considera en un nivel normal y el 13% lo valora mucho. Esta percepción positiva de la gamificación como metodología evaluativa sugiere que los elementos propios del juego (puntos, niveles, insignias, etc.) pueden integrarse satisfactoriamente en procesos de valoración continua del aprendizaje del código alfabético, pues resultan más motivadoras y menos estresantes para los estudiantes que los métodos tradicionales de evaluación.

## Discusión

Los resultados de la investigación muestran que la implementación de estrategias de gamificación tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con el código alfabético. Los estudiantes mejoraron significativamente en la comprensión de la relación fonema-grafema, identificación de sonidos y construcción de palabras simples. Además, la gamificación generó cambios motivacionales, aumentando la concentración y la persistencia ante dificultades, así como emociones positivas durante las actividades. En el aspecto interactivo, se observó un incremento en la colaboración entre pares y un mayor interés por avanzar en el aprendizaje.

Es importante destacar que la gamificación, como estrategia metodológica, no se limita exclusivamente al uso de herramientas tecnológica. La esencia de la gamificación radica en la

incorporación de mecánicas de juego que pueden aplicarse tanto en entornos digitales como en actividades analógicas dentro del aula.

Su aplicación en el ámbito educativo es idónea para fomentar el desarrollo de habilidades en los estudiantes, ya que permite al docente diseñar actividades lúdicas que promueven la motivación, la autoestima y la concentración en el aula. El caso de estudio de una estudiante que mostró mejoras significativas al utilizar la gamificación ilustra su potencial para atender necesidades educativas específicas, proporcionando un entorno adaptado al ritmo individual de aprendizaje.

Los resultados obtenidos confirman que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje del código alfabético en estudiantes de segundo grado de acuerdo a la percepción de los docentes encuestados. Para estos, esta metodología permite integrar elementos lúdicos que incrementan la motivación, atención y participación activa durante las actividades pedagógicas. Aunque algunos docentes ya utilizan herramientas tecnológicas como parte del proceso educativo, se evidencia la necesidad de promover una mayor integración entre estas herramientas y estrategias gamificadas para maximizar su impacto.

Los resultados de las entrevistas a los directivos revelan una percepción positiva hacia la gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje del código alfabético en estudiantes de segundo grado. Ambos directivos conceptualizan adecuadamente la gamificación, entendiendo que incorpora elementos de juego en el contexto educativo para aumentar la motivación y el compromiso. Reconocen que la gamificación no se limita a herramientas tecnológicas, aunque estas son valiosas para su implementación.

Los directivos coinciden en que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes de segundo grado. Destacan su capacidad para promover un aprendizaje significativo y eficaz del código alfabético, permitiendo establecer conexiones más significativas entre letras, palabras y oraciones. Además, enfatizan que la gamificación favorece la motivación de los estudiantes, elemento fundamental para el aprendizaje. Esta estrategia se considera especialmente útil en segundo grado, donde representa un reto para los docentes y permite dar continuidad a las metodologías lúdicas utilizadas en niveles educativos previos.

La institución ofrece un entorno favorable para la implementación de la gamificación, brindando respaldo institucional a los docentes y promoviendo activamente su uso. Los directivos valoran la gamificación como una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes y prepararlos para un futuro tecnológico. Esta alineación entre las políticas institucionales y las prácticas pedagógicas

innovadoras facilita la transformación efectiva de los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que resulta determinante para el éxito de innovaciones educativas.

Finalmente, se concluye que fomentar capacitaciones continuas para los docentes sobre el diseño e implementación efectiva de actividades gamificadas puede contribuir significativamente al desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. La gamificación no solo promueve aprendizajes significativos, sino que también genera un entorno educativo más dinámico y participativo, alineado con las necesidades actuales del sistema educativo.

### ➤ Conclusiones

La investigación demuestra a partir de sus resultados que la gamificación dentro de la institución objeto de este estudio es una estrategia efectiva para fortalecer el aprendizaje del código alfabético en estudiantes de segundo grado, promoviendo un aprendizaje activo, participativo y significativo. Al incorporar elementos propios del juego, como recompensas, niveles y desafíos, se crea un entorno dinámico que fomenta la motivación intrínseca, mejora la concentración y favorece el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la lectoescritura.

Se evidenció que la interacción entre docentes y estudiantes mejora significativamente cuando se implementan actividades gamificadas. En ese sentido, habría que recalcar que los docentes desempeñan un papel crucial al diseñar estrategias lúdicas adaptadas a las necesidades e intereses de los estudiantes, pues su incorporación permite una mayor participación activa y autónoma de los docentes en el proceso de aprendizaje. La gamificación también facilita una relación más cercana entre docentes y estudiantes, promoviendo un ambiente colaborativo y motivador.

Asimismo, se concluye que los resultados obtenidos confirman que la gamificación supera los métodos tradicionales en términos de motivación, atención sostenida y adquisición de conocimientos. La implementación de esta metodología permite a los estudiantes establecer un aprendizaje perdurable y significativo.

## Referencias

- Baque, R., & Portilla, F. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 5(6), 75-86. doi:<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2632/html>
- Causado, E., & Pacheco, M. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. *Revista de la Facultad de Ciencias de la educación CEDOTIC*, 3(1), 59–80. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7842141>
- Chacha, M., & Rosero, E. (2020). Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(9), 311-336. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.650>
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1), 66 - 81. doi:[doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262](https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262)
- Duchi, M., & Vaca, B. (2023). La oralidad y el código alfabético en estudiantes de segundo año de Educación Básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(4), 1144-1161. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152194#:~:text=El%20aprendizaje%20del%20c%C3%B3digo%20alfab%C3%A9tico,lo%20largo%20de%20la%20vida.>
- González, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Obtenido de <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Gutiérrez, R. (2018). Efectos de la lectura compartida y la conciencia fonológica para una mejora en el aprendizaje lector. *Revista Complutense de Educación*, 29(2), 441-454. doi:<https://doi.org/10.5209/RCED.52790>
- Lerma, J., López, G., Fernández, I., & Carvajal, F. (2022). Metodología mixta: exposición clásica frente a clases invertidas. un claro beneficio para los estudiantes. En J. Rodríguez, *Educación siglo XXI: Nuevos retos, nuevas soluciones* (Vol. 1, págs. 593–604). Dykinson, S.L. doi:<https://doi.org/10.2307/jj.1866755.48>

- Martínez, I. (2019). El juego de aquellos que juegan; reflexión acerca de la importancia del juego y su repercusión en la participación. *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, 14(26). doi:<https://doi.org/10.14483/21450706.15013>
- Mena, S. (2022). Enseñanza del código alfabético desde la ruta fonológica. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 2-7. doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.1>
- Montealegre, R., & Forero, L. (17 de Agosto de 2006). El desarrollo de la Lecto-Escritura: La Adquisición y el Dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(1), 25-40. doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79890103>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, 44(e173773), 1-17. doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pacheco, M., & Causado, E. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. *CEDOTIC Revista de Ciencias de la Educación, Docencia, Investigación y Tecnologías de la Información*, 3(1). doi:<https://portal.amelica.org/ameli/journal/381/3811688003/html/>
- Prieto, B. (2018). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Cuadernos de Contabilidad* 46, 18(46). doi:<https://doi.org/10.11144/Javeriana.cc18-46.umdi>
- Rodríguez, M. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*. doi:<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/253/621#toc>
- Solano, M., Castillo, V., Santillán, 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. doi:[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202024000100137&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202024000100137&lng=es&tlng=es).
- Tenorio Barragán, S., Tenorio Chiriboga, W., & Carrera, R. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. *Revista Científica Y Tecnológica VICTEC*, 3(5), 1-18. doi:<http://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/82>

- Vélez, F., & Macías, M. (2022). La Conciencia Lingüística en el Aprendizaje de la Lectoescritura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada "YACHASUN"*, 6(10), 97. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8422896>
- Villegas, E., Labrador, E., Fonseca, D., & Fernández, S. (2019). Definición de mecánicas de juego a partir de la evaluación de técnicas centradas en la experiencia de usuario. *Cinaic*, 1(1), 125-129. doi:<http://dx.doi.org/10.26754/CINAIC.2019.0029>
- Zambrano, A., Lucas, M., & Luque, K. L. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio De Las Ciencias*, 6(3), 349–369. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>.

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).