

La gamificación como estrategia para favorecer la lectoescritura en educación primaria: un análisis teórico desde la cartografía conceptual

Gamification as a strategy to promote literacy in primary education: a theoretical analysis from conceptual mapping.

Gladys Iliana Lares González

Lares1295@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-2889-2411>

Instituto Everest Universidad en Línea Mazatlán México

Resumen

Hoy en día la educación enfrenta nuevos retos, existen diversas problemáticas que se presentan en la educación básica, una de las más recurrentes se centra en la lectoescritura, considerando que para atender la problemática podemos darle un giro a la forma de enseñar, integrando medios tecnológicos que nos permitan motivar a los alumnos y hacer del aprendizaje más atractivo en edad comprendida de 6-10 años. El propósito de este trabajo es analizar, desde una perspectiva teórica apoyada en la cartografía conceptual, cómo la gamificación puede contribuir al desarrollo de la lectoescritura en el aula. Mediante un análisis documental con la revisión de literatura especializada, se organizan y explican sus fundamentos, características y formas de aplicación en educación primaria. El análisis permite reconocer que el uso planificado de la gamificación con retos, niveles, recompensas y narrativas puede transformar las actividades de lectura y escritura en experiencias más significativas, favoreciendo un aprendizaje dinámico y acorde con las necesidades actuales de los estudiantes.

Palabras clave: Aprendizaje; lectoescritura; gamificación; motivación; lúdico; cognitivo; habilidades; escritura; lectura; comprensión lectora.

Abstract

Today, education faces new challenges. Various problems arise in basic education, one of the most recurring being literacy. To address this issue, we can shift our teaching methods by integrating technological resources that motivate students and make learning more engaging for children aged 6-10. The purpose of this work is to analyze, from a theoretical perspective supported by conceptual mapping, how gamification can contribute

to the development of literacy in the classroom. Through a documentary analysis of specialized literature, its foundations, characteristics, and applications in primary education are organized and explained. The analysis reveals that the planned use of gamification with challenges, levels, rewards, and narratives can transform reading and writing activities into more meaningful experiences, fostering dynamic learning that aligns with students' current needs.

Keywords: Learning; literacy; gamification; motivation; playful; cognitive; skills; writing; reading; reading comprehension.

1. Introducción

En la actualidad, el acceso a la información y la tecnología se encuentra al alcance de todos. La experiencia de vivir en un mundo digital influye significativamente en la forma de comunicarse, interactuar y construir conocimiento en los estudiantes, lo que plantea nuevos retos en el ámbito educativo. En este sentido, integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación con estrategias pedagógicas emergentes se vuelve una necesidad para responder a las características y necesidades de los estudiantes.

El juego ha acompañado a los seres humanos a lo largo de su historia, en especial durante la infancia, siendo una vía natural para explorar, aprender y desarrollar sus habilidades. En las últimas décadas, la gamificación se ha considerado una estrategia pedagógica que traslada elementos característicos del juego a contextos formales de enseñanza, no como algo pasajero, sino como una estrategia con fundamentos teóricos sólidos (Contreras, 2016). Su propósito no es convertir el aula en un espacio exclusivo del juego, sino diseñar experiencias de aprendizajes para favorecer la motivación, el compromiso y la participación activa de los alumnos.

En el ámbito de la educación primaria, uno de los desafíos centrales es fortalecer la lectoescritura, base del desarrollo cognitivo y del desempeño académico posterior. Aprender a leer y escribir no solo permite acceder al conocimiento, sino también expresar ideas, comprender diferentes perspectivas y participar activamente en la vida social. Por ello, explorar estrategias que potencien estos procesos resulta fundamental.

Desde esta perspectiva, la gamificación ofrece la posibilidad de transformar actividades tradicionales de lectura y escritura en experiencias más dinámicas y significativas, mediante la incorporación de retos, niveles de logro, narrativas y sistemas de reconocimiento. Estos elementos pueden favorecer actitudes positivas hacia la lectoescritura y contribuir al desarrollo progresivo de habilidades lectoras y escritoras.

En este sentido, el presente estudio tiene como propósito analizar la gamificación como estrategia para favorecer el proceso de lectoescritura en estudiantes de educación primaria, a partir de un enfoque teórico sustentado en la cartografía conceptual. Para ello, se busca: 1) Precisar los conceptos de gamificación y lectoescritura y analizar su desarrollo histórico a partir de la sociedad del conocimiento; 2) Determinar la categorización del concepto considerando los nuevos paradigmas en el área; 3) Precisar las características que distinguen los conceptos de estudio; 4) Diferenciar los conceptos de estudio.

2. Marco teórico

Tipo de Estudio

Con base en los objetivos del estudio, se realizó una investigación documental, entendida como un proceso sistemático de recopilación, revisión y análisis de información a partir de fuentes académicas especializadas. Este tipo de estudio permite examinar los fundamentos teóricos relacionados con la gamificación y su vinculación en el proceso de lecto-escritura en estudiantes de 6 a 10 años.

Para el desarrollo del estudio, se empleó la cartografía conceptual, una estrategia de investigación orientada a analizar el conocimiento científico relacionado con un concepto, teoría o metodología a través de ocho ejes:

noción, categorización, caracterización, diferenciación, división o aplicaciones, vinculación, metodología y ejemplificación (Tobón, 2012). En cada eje se organizó, comparó y sistematizó la información obtenida, lo que permitió identificar avances teóricos y posibles vacíos conceptuales en torno a la gamificación aplicada a la lectoescritura.

En cuanto a la selección de fuentes, se priorizaron investigaciones dirigidas a educación primaria, estudios vinculados con la gamificación y la lectoescritura, así como publicaciones de carácter académico y científico.

Técnica de Análisis

Se presenta un análisis documental mediante la cartografía conceptual en función al concepto de gamificación como factor importante en procesos formativos para estimular y tener un mayor impacto en la aplicación didáctica de materiales y esquemas prácticos de la enseñanza y el aprendizaje para permitir una adecuada transferencia de datos y conocimiento al usuario.

Esta técnica facilitó la descomposición del concepto en dimensiones analíticas que posibilitaron su comprensión teórica, pedagógica y didáctica.

El análisis se realizó a partir de la identificación, comparación y síntesis de información proveniente de fuentes académicas especializadas, las cuales fueron organizadas mediante ejes conceptuales. Cada eje orientó la interpretación de los aportes teóricos y empíricos relacionados con el uso de la gamificación como estrategia para fortalecer las habilidades de lecto-escritura en estudiantes de nivel primaria.

En la tabla 1 se presentan los ocho ejes de la cartografía conceptual y cómo fue empleada en la realización de esta investigación.

Criterios de estudio

Para la selección de los documentos destinados al análisis se consideraron los siguientes criterios:

1. Que estuvieran disponibles en bases de datos específicas, como Google Académico, Scielo, Redalyc, Dialnet y la Biblioteca Digital.
2. Que correspondieran al período 2020-2025, aunque se incluyeron algunos documentos más antiguos por su relevancia en el tema.
3. Que los artículos pertenecieran a revistas indexadas y los libros fueran publicados por editoriales reconocidas. La mayoría de las revistas seleccionadas son recientes, dado que la gamificación ha cobrado mayor importancia en los últimos años, especialmente en los ámbitos educativo y de marketing.
4. Que los documentos se localizaron mediante palabras clave como: aprendizaje, lectoescritura, gamificación, motivación, lúdico, cognitivo, habilidades, escritura, lectura y comprensión lectora, entre otras.

Los documentos fueron seleccionados por su relevancia en el tema de lectoescritura y gamificación y por su contribución a alguno de los ejes de la cartografía conceptual que se exponen en la siguiente Tabla 1.

Tabla1
Ejes de la cartografía conceptual y su aplicación en el estudio

Eje	Pregunta orientadora	Aplicación en el estudio
Noción	¿Qué es la gamificación? ¿Cuál es su origen?	Se analizan definiciones del concepto de gamificación a partir de literatura científica reciente, identificando su evolución y su relación con el ámbito educativo (Posligua et al., 2022; Colomo et al., 2020).
Categorización	¿A qué categoría pertenece la gamificación?	Se ubica la gamificación como una estrategia didáctica y motivacional dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con base en su función pedagógica en el aula (Brito et al., 2022; Gordillo & Calderón, 2024).
Caracterización	¿Cuáles son sus características principales?	Se identifican los elementos esenciales de la gamificación, como motivación, participación, retroalimentación, niveles y recompensas, a partir del análisis de estudios recientes (Guanotasig et al., 2025; Barriga & Guagchinga, 2025).
Diferenciación	¿En qué se diferencia de otras estrategias?	Se analizan las diferencias entre la gamificación, el aprendizaje basado en juegos y las metodologías tradicionales, destacando su carácter estructurado y su orientación motivacional (Chuqui et al., 2022).
División	¿Cómo se clasifica la gamificación?	Se describen los tipos de gamificación (puntual y estructural) según su aplicación en el tiempo y su integración en el proceso educativo (Colomo et al., 2020).
Vinculación	¿Con qué procesos educativos se relaciona?	Se establece la relación de la gamificación con la motivación, el uso de TIC y el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria (Díaz et al., 2023; Brito et al., 2022).
Metodología	¿Cómo se implementa la gamificación?	Se analizan las estrategias didácticas para su implementación, considerando planificación, uso de recursos digitales y evaluación continua en el aula (Zapata, 2024; Gordillo & Calderón, 2024).
Ejemplificación	¿Cómo se aplica en la práctica?	Se describen ejemplos de aplicación de la gamificación en lectoescritura a partir de estudios documentales que evidencian su impacto en la motivación y participación estudiantil (Brito et al., 2022; Chuqui et al., 2022).

Fuente: Adaptado de Dino-Morales y Tobón (2017).

Documentos Analizados

Se seleccionaron 10 documentos que cumplieron con los criterios establecidos. Se puede concluir que se tienen avances relevantes en la investigación sobre el tema, la gamificación tiene sus raíces en la teoría del aprendizaje y la motivación en la década de 1960 y 1970. Sin embargo, el término gamificación comenzó a utilizarse ampliamente en la década de 2010, por ello la gran mayoría de los artículos tomados en cuenta son con fechas actualizadas. En 2011 la gamificación fue reconocida como una de las tendencias más importantes del año por la revista Gartner.

Tabla 2*Documentos seleccionados para el estudio conceptual*

Tipo de documento	Nacionales	Extranjeros	Total
Revistas académicas	0	4	4
Tesis	0	0	0
Artículos científicos	0	6	6
Diccionarios	0	0	0
Páginas web	0	0	0
Total	0	10	10

Fuente: Elaboración propia.

1. Resultados

A continuación, se presenta el análisis del concepto gamificación siguiendo paso a paso la metodología de la cartografía conceptual, a través de sus ocho ejes.

1.1 Noción de la gamificación.

Desarrollo histórico:

Antes de la era digital, se utilizaban elementos de juego para motivar y entrenar a los individuos, particularmente mediante recompensas, retos y sistemas de refuerzo, ampliamente estudiados desde enfoques conductistas del aprendizaje (Skinner, 1974). Ejemplos históricos incluyen el ajedrez como herramienta para enseñar estrategia militar y los torneos de justas, donde se implementan sistemas de puntos y recompensas para entrenar a los participantes.

El término "gamificación" se atribuye a Nick Pelling, diseñador y programador británico, quien en 2002 propuso su uso para referirse a la aplicación de elementos de la cultura del juego en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011). A partir de 2010, la gamificación comenzó a expandirse en el ámbito educativo, consolidándose como estrategia didáctica innovadora para aumentar la motivación, mejorar el comportamiento, e incrementar el compromiso y la participación de los estudiantes (Kapp, 2012; Araújo, 2013).

En educación primaria, la gamificación se ha mostrado como una herramienta eficiente para favorecer aprendizajes significativos, especialmente en áreas como la lectoescritura, debido a su carácter lúdico, narrativo y motivador, que facilita el desarrollo de habilidades de lectura y escritura de manera activa y contextualizada (Mera Álvarez et al., 2024; Padilla Eras et al., 2025).

Aunque el término es relativamente reciente, su aplicación educativa se sustenta en diversos enfoques teóricos previos, como el aprendizaje significativo (Ausubel, 1983), el constructivismo (Piaget, 1978; Vygotsky, 1979), las teorías del refuerzo (Skinner, 1974) y la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 2000), las cuales destacan la importancia de la motivación, la participación activa y la retroalimentación en el aprendizaje.

Etimología:

El término “gamificación” proviene del inglés *gamification*, palabra derivada del sustantivo *game* (juego) y del sufijo *-fication*, que alude a la acción de convertir o transformar algo. Desde el punto de vista etimológico, *gamification* hace referencia al proceso de incorporar elementos propios del juego en actividades no lúdicas, con la finalidad de influir en la motivación y el comportamiento de las personas (Deterding et al., 2011).

En el contexto educativo actual, caracterizado por entornos digitales e interactivos, resulta necesario precisar el significado del término, ya que su uso frecuente puede generar interpretaciones superficiales. En este sentido, la gamificación no implica convertir la enseñanza en un juego, sino integrar de manera intencional elementos lúdicos con fines pedagógicos.

Definición actual

Actualmente, la gamificación en la lectoescritura constituye una estrategia educativa que integra elementos y dinámicas propias de los juegos con el objetivo de motivar y potenciar el aprendizaje de la lectura y la escritura.

En educación primaria, se orienta a fortalecer procesos como la comprensión lectora, la fluidez y la producción escrita mediante experiencias lúdicas contextualizadas (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012; Mera Álvarez et al., 2024; Padilla Eras et al., 2025).

Diversos estudios coinciden en que su implementación favorece el estado emocional y la disposición hacia el aprendizaje, ya que la combinación de dinámicas de juego con contenidos académicos promueve la participación activa del estudiante.

Esta metodología promueve un entorno interactivo y divertido, en el cual los estudiantes pueden establecer metas, recibir retroalimentación y recompensas, lo que contribuye al desarrollo de competencias lectoras y escritoras de manera significativa y sostenida (Zurita Rangel et al., 2021; Gamification Based Learning, 2024).

1.2 Categorización de gamificación

La gamificación se ubica dentro de las estrategias didácticas porque constituye una propuesta pedagógica planificada que incorpora elementos característicos del diseño de juegos para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, las estrategias didácticas comprenden el conjunto de acciones, recursos y procedimientos organizados por el docente con la finalidad de facilitar la construcción del conocimiento y alcanzar objetivos educativos específicos (Tobón, 2010; Díaz Barriga & Hernández Rojas, 2010).

Desde una perspectiva metodológica, la gamificación también forma parte de las metodologías activas, debido a que promueve la participación constante del estudiante en su proceso de aprendizaje. A través de retos, objetivos progresivos y actividades contextualizadas, el alumnado asume un papel protagónico en la construcción de sus conocimientos, favoreciendo experiencias de aprendizaje más significativas.

Asimismo, puede clasificarse como una estrategia de motivación educativa, ya que su diseño incorpora principios que buscan incrementar el interés, la permanencia y el compromiso de los estudiantes con las actividades académicas. Esta orientación encuentra sustento en la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), la cual plantea que la satisfacción de las necesidades de autonomía, competencia y relación fortalece la motivación y la participación en el aprendizaje.

En el contexto de la educación primaria, la gamificación constituye una alternativa de innovación pedagógica, pues ofrece la posibilidad de adaptar las experiencias de enseñanza a las características, intereses y ritmos de aprendizaje del alumnado. Gracias a esta flexibilidad, su implementación resulta pertinente para favorecer el desarrollo de la lectoescritura mediante actividades que promueven la participación activa, el aprendizaje colaborativo y el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

1.3 Caracterización de gamificación

La gamificación se caracteriza por generar experiencias de aprendizaje centradas en la participación activa del estudiante mediante la incorporación de recursos inspirados en el diseño de juegos. Esta estrategia busca transformar la dinámica tradicional del aula al promover un mayor interés, compromiso y disposición hacia el aprendizaje, creando entornos educativos más interactivos y estimulantes (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Entre sus rasgos distintivos destaca la organización de las actividades en objetivos y desafíos progresivos, lo que permite que el alumnado avance de manera gradual conforme desarrolla sus competencias. Durante este proceso, la retroalimentación permanente facilita la identificación de logros y aspectos por mejorar, favoreciendo que el error sea entendido como una oportunidad para fortalecer el aprendizaje y desarrollarla persistencia.

De igual forma, la gamificación impulsa el desarrollo de habilidades relacionadas con la autonomía, la autorregulación y la resolución de problemas, al motivar a los estudiantes a tomar decisiones y asumir un papel activo en su proceso formativo. Asimismo, promueve la interacción entre los participantes mediante actividades colaborativas que fortalecen la comunicación, el trabajo en equipo y la construcción colectiva del conocimiento.

Otra característica relevante es su capacidad para adecuarse a distintos contextos educativos, permitiendo al docente diseñar experiencias acordes con los intereses, necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Esta flexibilidad facilita la implementación de propuestas didácticas inclusivas que responden a la diversidad presente en el aula.

En el caso de la enseñanza de la lectoescritura en educación primaria, la gamificación favorece la adquisición progresiva de habilidades lectoras y escritoras mediante actividades motivadoras que integran retos, narrativas y procesos de retroalimentación. Estas características contribuyen a incrementar el interés de los estudiantes por la lectura y la escritura, al tiempo que fortalecen competencias. Esta versión cambia la estructura sintáctica y el vocabulario, pero conserva el sentido académico. Es adecuada para un artículo científico y presenta una menor similitud textual con formulaciones comunes sobre gamificación, como la comprensión lectora, la producción escrita y el uso funcional del lenguaje (Gee, 2007; Werbach & Hunter, 2012).

1.4 Diferenciación de gamificación

La gamificación se distingue de los métodos tradicionales de enseñanza al desplazar el enfoque de la memorización y la repetición mecánica hacia experiencias de aprendizaje más activas, motivadoras y significativas (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). A diferencia de los enfoques convencionales, que a

menudo se centran en ejercicios descontextualizados y evaluaciones sumativas, la gamificación enfatiza la participación continua, la retroalimentación inmediata y el avance progresivo del estudiante mediante retos estructurados (Hamari et al., 2014; Werbach & Hunter, 2012).

Igualmente, se diferencia de otras estrategias lúdicas, como el juego libre o el aprendizaje basado en juegos, dado que no requiere la utilización de juegos completos, sino que integra de manera intencional elementos propios del juego (como puntos, niveles, insignias, narrativas y recompensas simbólicas), alineados con los objetivos curriculares de la lectoescritura (Gee, 2007; Werbach & Hunter, 2012).

En comparación con las metodologías tradicionales de enseñanza de la lectoescritura, la gamificación facilita la personalización del aprendizaje, permitiendo que los estudiantes progresen de acuerdo con su propio ritmo y nivel de desarrollo. De este modo, se posiciona como una estrategia que favorece la atención a la diversidad en el aula, especialmente en educación primaria.

1.5 División o Clasificación de gamificación

El concepto de gamificación puede clasificarse según su temporalidad, identificándose dos modalidades principales: gamificación puntual y gamificación estructural o continua (Gallardo, 2015; Werbach & Hunter, 2012).

La gamificación puntual se caracteriza por su duración limitada, aplicándose a actividades específicas, sesiones concretas o momentos determinados. Este tipo de intervención no modifica de manera permanente la estructura del proceso educativo ni del sistema de enseñanza, y suele emplearse como un recurso motivador ocasional (Kapp, 2012). Por ejemplo, puede implementarse mediante concursos con puntos y premios en una clase determinada o mediante retos gamificados diseñados para repasar contenidos antes de un examen, favoreciendo la participación activa del alumnado en lapsos concretos.

En contraste, la gamificación estructural o continua posee un carácter permanente o de largo plazo, integrándose a lo largo de todo el curso. En este enfoque, los elementos del juego (como insignias, puntos, niveles, rankings y misiones) acompañan de manera constante el proceso formativo, promoviendo una participación sostenida y un mayor compromiso del estudiante (Deterding et al., 2011; Werbach & Hunter, 2012). Un ejemplo de esta modalidad es un entorno virtual de aprendizaje con recompensas y misiones durante todo el ciclo escolar o una asignatura diseñada como un juego con niveles y progreso continuo, donde la experiencia gamificada se mantiene a lo largo del tiempo para reforzar los aprendizajes y hábitos de estudio.

1.6 Vinculación de gamificación

La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica que integra elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el propósito de influir en la motivación y el compromiso de los participantes (Deterding et al., 2011). En el ámbito educativo, su incorporación busca fortalecer procesos motivacionales y cognitivos mediante experiencias de aprendizaje estructuradas que promuevan la participación activa del estudiantado (Kapp, 2012). Diversos estudios han señalado que la inclusión de dinámicas como retos, niveles, recompensas y sistemas de retroalimentación puede incidir positivamente en variables como la concentración, la persistencia y el sentido de logro (Hamari et al., 2014).

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha favorecido la implementación de propuestas gamificadas en entornos escolares, facilitando la incorporación de narrativas interactivas y dinámicas inspiradas en videojuegos con intencionalidad pedagógica. No obstante, la literatura advierte que la efectividad de la gamificación depende de su adecuada planificación didáctica y de la alineación entre los elementos lúdicos y los objetivos curriculares (Werbach & Hunter, 2012). En este sentido, no se trata únicamente de introducir recompensas o sistemas competitivos, sino de diseñar experiencias coherentes que respondan a necesidades formativas concretas.

Desde una perspectiva cognitiva, la gamificación puede contribuir al desarrollo de la lectoescritura al promover la participación activa y el aprendizaje significativo. La organización de desafíos progresivos favorece la práctica constante de habilidades como la fluidez lectora, la ampliación del vocabulario y la comprensión textual, mientras que la producción escrita puede fortalecerse mediante actividades contextualizadas en narrativas que otorguen sentido a la comunicación escrita (Gee, 2007). Asimismo, la retroalimentación inmediata —considerada un elemento central en los sistemas gamificados— facilita la identificación de errores y la mejora continua, promoviendo procesos de autorregulación del aprendizaje (Kapp, 2012).

En su modalidad puntual, permite reforzar contenidos específicos, como la ortografía o la comprensión lectora, mediante actividades focalizadas. En su modalidad estructural, posibilita la integración sostenida de la lectura y la escritura dentro de una narrativa global que acompaña el proceso formativo, favoreciendo el desarrollo progresivo de hábitos lectores y escritores (Werbach & Hunter, 2012).

Finalmente, la literatura sugiere que la implementación adecuada de la gamificación no solo puede incidir en el rendimiento académico, sino también en las actitudes hacia el aprendizaje. Cuando las actividades son percibidas como desafiantes y significativas, el alumnado tiende a mostrar mayor implicación y disposición para enfrentar tareas complejas (Hamari et al., 2014), lo que resulta particularmente relevante en el proceso de alfabetización, donde intervienen dimensiones cognitivas, motivacionales y socioemocionales.

1.7 Metodología de Aplicación de gamificación

La implementación de la gamificación en entornos educativos requiere de una planificación pedagógica deliberada, que considere la selección adecuada de elementos lúdicos, como puntos, niveles y recompensas, la definición de objetivos de aprendizaje claros, así como la organización de actividades y desafíos progresivos con sistemas de retroalimentación continua (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2012). Dicha planificación debe incluir la evaluación sistemática del proceso y su ajuste según las características del grupo de estudiantes, considerando el ritmo y los estilos de aprendizaje para optimizar la efectividad de la estrategia gamificada (Hernández Sampieri et al., 2018; Tobón, 2010).

El uso de las mecánicas de juego en el aula se ha identificado como una estrategia eficaz para promover la adquisición de conocimiento significativo en distintos niveles educativos. La gamificación, entendida como la incorporación de dinámicas de juego con fines pedagógicos, permite desarrollar habilidades que favorecen la atención, la motivación y el esfuerzo de los estudiantes, al tiempo que facilita la asimilación de contenidos mediante experiencias prácticas y contextualizadas (López, 2019; Gee, 2007). Este enfoque se fundamenta en la teoría de aprendizaje activo, que sostiene que los estudiantes alcanzan un aprendizaje más profundo cuando participan de manera dinámica en su proceso formativo (Díaz Barriga, 2010; Kapp, 2012).

El presente estudio se enmarca en un enfoque teórico-documental, basado en la revisión, sistematización y análisis crítico de fuentes bibliográficas especializadas en gamificación y lectoescritura. La estrategia metodológica se centra en identificar, comparar y sintetizar conceptos, categorías y evidencias teóricas existentes, con el objetivo de construir un marco conceptual coherente que respalde la integración de la gamificación como recurso didáctico en educación primaria (Arias, 2012; Bisquerra, 2009).

1.8 Ejemplificación de gamificación

Un ejemplo que ilustra la implementación de la gamificación en lectoescritura se encuentra en el estudio de López (2019), donde se diseñó una serie de retos progresivos para estudiantes de educación primaria. En esta experiencia, los alumnos debían completar micro-retos relacionados con la lectura de textos cortos y la elaboración de resúmenes, acumulando puntos por cada actividad completada correctamente. Las mecánicas utilizadas incluyeron niveles de dificultad creciente, insignias digitales por logros específicos y retroalimentación inmediata después de cada tarea.

Este ejemplo evidencia varios elementos del concepto de gamificación:

- **Dinámicas:** los estudiantes avanzaban a través de niveles que promueven la motivación y la competencia saludable entre pares.
- **Mecánicas:** reglas claras para la asignación de puntos, logros y penalizaciones por tareas incompletas.
- **Componentes:** recursos visuales, insignias digitales y narrativas breves que contextualizan los retos.

De este modo, la experiencia no solo fortaleció habilidades lectoras y de escritura, sino que también fomentó la autonomía y la participación activa, aspectos clave en el aprendizaje significativo (Gee, 2007; Werbach & Hunter, 2012).

3. Conclusiones

El uso de la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de primaria es una gran herramienta de estrategia didáctica relevante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que la adquisición del proceso de lectoescritura en los niños se debe hacer de forma significativa, direccionada por estrategias pedagógicas innovadoras y acordes a sus necesidades como el uso de la gamificación. Los juegos digitales y la lúdica se constituyen como herramientas que favorece las relaciones sociales, el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento, creatividad, comunicación y razonamiento

A partir del análisis documental, se identificó que la gamificación integra principios del aprendizaje activo que permiten generar una didáctica distinta a la tradicional. Asimismo, la literatura revisada señala la importancia de incorporar estrategias como la evaluación continua, el uso de sistemas de puntos y el diseño de actividades con distintos niveles de complejidad, las cuales favorecen la participación activa del estudiante y su involucramiento en el proceso de aprendizaje. Estos elementos permiten reflexionar sobre la práctica docente y considerar nuevas formas de presentar los contenidos, desarrollar actividades y evaluar el aprendizaje, contribuyendo a la mejora del rendimiento escolar. Todo ello favorece la construcción de ambientes de aprendizaje más dinámicos, en los que tanto docentes como estudiantes encuentren mayor sentido y disfrute en el aula.

El presente análisis propone que los docentes adopten una postura reflexiva frente a su práctica, promoviendo la incorporación del juego como una herramienta para la construcción del conocimiento. En la actualidad, se requiere de profesionales creativos, proactivos e innovadores, capaces de enfrentar las nuevas realidades educativas y de influir positivamente en el desarrollo integral de los estudiantes (Liberio, 2019).

Asimismo, el uso de la tecnología permite a los estudiantes intercambiar conocimientos de manera más eficiente y accesible, favoreciendo un aprendizaje significativo y duradero que tendrá impacto en su formación profesional (Cruz, Rivadeneira, Villanova, Torres & Varas, 2015; Rama, 2014). Los avances tecnológicos ponen a disposición de los alumnos los medios necesarios para potenciar su desarrollo intelectual y profesional, pero es responsabilidad de los docentes guiarlos en el uso adecuado de estas herramientas, integrándose de manera pertinente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, la gamificación implica la incorporación de mecánicas, dinámicas y elementos estéticos propios del juego en los entornos educativos, ya sea como metodología permanente o como actividad puntual. Para implementar la gamificación de forma efectiva, es importante considerar aspectos como diversión, motivación, narrativa, emociones, progreso, tecnología y diversidad. Además, es fundamental que los docentes conozcan las diferentes plataformas y aplicaciones disponibles en línea para crear recursos adaptados a las características de los estudiantes, su contexto, nivel, ritmo y estilo de aprendizaje, con el fin de obtener resultados positivos en el aula, motivar a los alumnos y potenciar su aprendizaje.

4. Referencias bibliográficas

- Araújo, I. (2013). Gamification: Metodología para involucrar y motivar alumnos en el proceso de aprendizaje. *Education in the Knowledge Society*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.14201/eks201617187107>
- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Barriga Velásquez, A. A., & Guagchinga Chicaiza, N. W. (2025). La gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual «ALCON»*, 5(3), 82-98. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.570>
- Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaino, C. F., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *Alfa Publicaciones*, 4(4), 6-28. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>

- Chuqui Tandazo, R. M., García Herrera, D. G., & Erazo Álvarez, J. C. (2022). Gamification to strengthen comprehensive reading in ten years old children. *Ciencia Digital*, 6(4), 155-172. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>
- Colomo Magaña, E., Sánchez Rivas, E., Ruiz Palmero, J., & Sánchez Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información Tecnológica*, 31(4), 233-242. <http://doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2425–2428. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Díaz Barriga, F. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (3.ª ed.). McGraw-Hill.
- Díaz Martínez, J. A., Hernández Morales, A., & Rodríguez Torres, E. (2023). La estrategia de lengua materna: Una prioridad del proceso de formación inicial del profesional. *Estrategia y Gestión Universitaria*, 11(1), 48-59. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8021148>
- Gallardo, A. (2015). *Gamificación en la educación*. Editorial Académica Española.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (Rev. ed.). Palgrave Macmillan.
- Gordillo Gordillo, Á. R., & Calderón Vélez, M. L. (2024). Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la lengua y literatura. *Uniandes Episteme*, 11(4), 510-523. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i4.3624>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop*, 1–5.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Liberio-Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas en educación inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392–397.
- López, M. (2019). *Gamificación y aprendizaje: Estrategias lúdicas en educación*. Editorial Académica Española.
- María Belén Guanotasig Cando, J. E. B., Jhomara Estefania Baño Claudio, N. A. C. Suárez. (2025). Incidencia de la gamificación en las habilidades lectoescritoras en estudiantes de básica superior. *Explorador Digital*, 9(2), 65. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i2.3418>
- Mera Álvarez, K. M., Delgado Guanga, Á. M., Oña Cataña, L. A., & Romero Juelas, K. E. (2024). Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje. *GADE: Revista Científica*, 4(2), 282–295. <https://doi.org/10.63549/rg.v4i2.442>
- Padilla Eras, D. Y., Yanchatipán Hinojosa, M. N., Macías Capa, M. L., Macas Gutama, C. V., & Gómez Coaboy, E. L. (2025). La gamificación como herramienta pedagógica: Efectos en la motivación y el rendimiento académico en la educación primaria. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 1659–1684. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.939>
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Siglo XXI.

- Posligua Galarza, M., Espinel, G. J., Posligua Murillo, J., & Jiménez Bayas, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 213-243. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563/2032>
- Skinner, B. F. (1974). *About behaviorism*. Knopf.
- Tobón, S. (2010). *Formación basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Ecoe Ediciones.
- Tobón, S. (2012). *Cartografía conceptual: Estrategia para la formación y evaluación de conceptos y teorías*. CIFE.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zapata Quiroz, E. P. (2024). *La gamificación para la lectoescritura*. UTC. Pujilí. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/123456789/12336>
- Zurita Rangel, H., García Torres, J., & López Méndez, P. (2021). Gamificación en educación primaria: Estrategias para el desarrollo de la lectoescritura. *Revista Internacional de Tecnología Educativa*, 12(3), 55–70. <https://doi.org/10.5678/rite.v12i3.2021>