



ANTHONY JARA

GAMIFICACIÓN

LECTOESCRITURA

2026





Metodología



1

Fase de Diagnóstico: Se realizó un diagnóstico inicial para identificar el nivel de competencia lectoescritora de los estudiantes, sus necesidades y motivaciones. Esto permitió personalizar las estrategias de gamificación según las características del grupo.

2

Fase de Diseño de Estrategias: En esta fase, se diseñaron las actividades lúdicas basadas en la gamificación utilizando herramientas como Canva para crear recursos visuales interactivos, que facilitarían el aprendizaje y aumentarían la motivación de los estudiantes.

3

Fase de Capacitación Docente: Se capacitó a los docentes sobre el uso de las estrategias gamificadas, asegurando su comprensión y dominio de las herramientas y recursos diseñados, para garantizar una correcta implementación en las aulas.

4

Fase de Implementación: Las actividades diseñadas fueron implementadas en el aula, donde los estudiantes participaron activamente en juegos educativos, retos y ejercicios de lectura y escritura, adaptados a sus necesidades y niveles de competencia.



5

Fase de Seguimiento: Durante la implementación, se realizó un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes a través de observaciones, entrevistas y retroalimentación directa, ajustando las actividades en tiempo real según fuera necesario.





UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CHIMBORAZO



Estrategias para la lectoescritura

CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO



HISTORIAS INTERACTIVAS

Las historias interactivas permiten que los estudiantes tomen decisiones que afectan el curso de la narrativa, estimulando su imaginación y habilidades de escritura. Los estudiantes eligen el rumbo de una historia y, posteriormente, escriben su versión final, trabajando en su comprensión lectora y habilidades narrativas. Según Jácome (2021), la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura tiene una dimensión cognitiva que potencia los procesos de comprensión profunda y producción escrita cuando se integra en actividades narrativas con sentido comunicativo real.

Objetivo

Estimular la creatividad y mejorar las habilidades narrativas de los estudiantes a través de la interacción con textos.

Materiales

Primera

Historia base (puede ser digital o impresa).

Segunda

Herramientas para redactar la versión final de la historia.

Proceso de la actividad

1

Primero

Proporcionar una historia interactiva con decisiones que los estudiantes deben tomar.

2

Segundo

Permitir que los estudiantes escriban el desenlace basado en sus elecciones.

3

Tercero

Evaluar las habilidades de escritura y comprensión lectora de los estudiantes mediante sus versiones finales.



HISTORIAS INTERACTIVAS

NIVEL
1



Misión:
Ayuda a Leo a
vivir una gran
aventura tomando
buenas decisiones.



¡Tú decides la aventura!

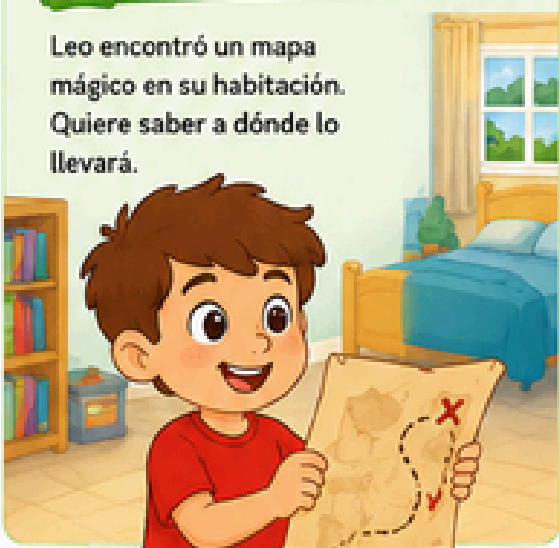


Nombre: _____

Fecha: _____

1 INICIO DE LA HISTORIA

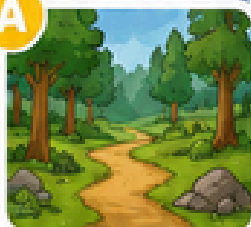
Leo encontró un mapa mágico en su habitación. Quiere saber a dónde lo llevará.



2 TOMA UNA DECISIÓN

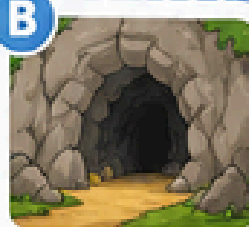
¿Qué debe hacer Leo?

A



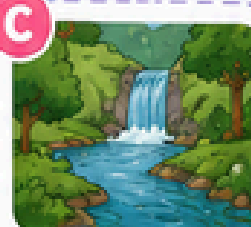
Seguir el camino del bosque.

B



Entrar a la cueva misteriosa.

C



Cruzar el río brillante.

3 DESCUBRE QUÉ PASA

Marca el resultado de tu elección.

A



Encontró una ardilla amiga que le dio pistas del tesoro.



B



Conoció un murciélago que le enseñó un atajo secreto.



C



El río lo llevó a una isla mágica llena de sorpresas.



4 ¿CÓMO SE SINTIÓ LEO?

Colorea la carita que muestra cómo se sintió.



FELIZ



SORPRENDIDO



ASUSTADO



EMOCIONADO

5 ORDENA LA HISTORIA

Escribe 1, 2 y 3 según cómo pasó.



Leo encontró el mapa.



Leo tomó una decisión.



Leo encontró un tesoro.

6 DIBUJA TU FINAL

¿Qué crees que pasó al final?

Dibuja tu propio final.



¡MISIÓN COMPLETADA!

Eres un gran narrador.



¿QUÉ APRENDISTE HOY?

Marcar ✓

Tomar decisiones cambia las historias y hace que sean únicas.

¡Sigue creando historias increíbles!



BINGO DE LECTURA

El Bingo de Lectura es una estrategia divertida para motivar a los estudiantes a leer diferentes tipos de textos, mejorando su comprensión lectora. Los estudiantes deben leer textos de diferentes categorías (cuento, artículo, poema, etc.) para completar las casillas de su tablero de bingo. Catagña y Alulema (2024) comprobaron que el uso de herramientas gamificadas en estudiantes del subnivel elemental mejora significativamente la competencia lectora, especialmente en los componentes de decodificación y comprensión de textos, cuando se combinan con una planificación docente intencionada.

Objetivo

Fomentar el hábito lector y mejorar la comprensión de diversos géneros literarios.

Materiales

Primera

Carteles de bingo con categorías de lectura.

Segunda

Marcadores o fichas para cubrir las casillas.

Tercera

Marcadores o fichas para cubrir las casillas.

Proceso de la actividad

1

Primero

Entregar los tableros de bingo con categorías de lectura.

2

Segundo

Establecer qué textos deben leerse para completar las casillas.

3

Tercero

Evaluar la comprensión de los textos mediante preguntas de reflexión y discusión.





Lee diferentes textos, completa tu bingo y conviértete en un ¡SÚPER LECTOR!

¡Leemos, comprendemos y jugamos!



Nombre: _____

Fecha: _____

1 ELIGE TU TABLERO

Elige el tablero de bingo que más te guste.

TABLERO A

TABLERO B

¡Marca tu elección! → A B



2 LEE Y MARCA

Lee los textos. Si entiendes de qué trata, marca la casilla con la imagen correspondiente en tu tablero.

1 Un cuento sobre un perro que pierde su hueso.

2 Un artículo sobre el planeta Tierra.

3 Un poema sobre las estrellas y la noche.

4 Una noticia sobre un robot que ayuda a las personas.

5 Un cuento de un dragón que vive en un castillo.

6 Un texto que enseña sobre los animales del bosque.

7 Una historia sobre un viaje en cohete.

8 Un artículo sobre cómo cuidar el medio ambiente.

9 Un texto que habla sobre un cumpleaños especial.

💡 Pide ayuda a tu docente si lo necesitas.



3 CUBRE LAS CASILLAS

Usa marcadores o fichas para cubrir las casillas que vayas completando.

¡Si completas una línea, grita: **BINGO!**!

4 PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

Responde las preguntas pintando la carita.

¿Entendí de qué trataban los textos que leí?

¿Me gustaron los textos que leí?

¿Quiero seguir leyendo más textos?

5 ¿QUÉ APRENDÍ?

Completa las oraciones.

Hoy leí sobre _____.

Lo que más me gustó fue _____.

Lo que aprendí fue _____.



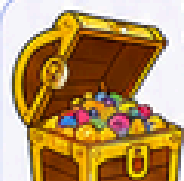
6 CREA TU TEXTO

Elige una imagen de tu tablero y escribe un pequeño texto o historia sobre ella.



¡MISIÓN COMPLETADA!

Eres un gran lector. Sigue leyendo y descubriendo historias increíbles.



¡RECÓGE TU TESORO!

Por cada bingo completado, gana una estrella. ¡Colecciona 5 estrellas y obtén tu diploma de

MIS ESTRELLAS



JUEGOS DE PALABRAS

Los juegos de palabras ayudan a mejorar la ortografía, el vocabulario y la comprensión de los estudiantes mediante actividades divertidas y competitivas. A través de juegos como Scrabble o Boggle, los estudiantes forman palabras y frases, mejorando su escritura y vocabulario. Manzano et al. (2023) demostraron que el juego como recurso para trabajar la lectoescritura genera efectos positivos en la motivación, la conciencia fonológica y la comprensión lectora, convirtiendo la actividad lúdica en una experiencia de aprendizaje genuinamente significativa.

Objetivo

Reforzar la ortografía y el vocabulario mientras los estudiantes se divierten.

Materiales

Primera

Juegos de palabras (Scrabble, Boggle, o apps educativas similares).

Segunda

Tarjetas con palabras o letras para formar.

Proceso de la actividad

1

Primero

Dividir a los estudiantes en grupos pequeños.

2

Segundo

Proporcionar el juego de palabras y explicar las reglas.

3

Tercero

Observar la formación de palabras y premiar la correcta ortografía y el uso de vocabulario adecuado.





JUEGOS DE PALABRAS

NIVEL 1

Nombre: _____
Fecha: _____

¡Divertidos, desafiantes y llenos de letras!

1 ¡A JUGAR EN EQUIPO!

Forma equipos pequeños y jueguen a crear la mayor cantidad de palabras posibles con estas letras.

A L E R T A

Escribe aquí tus palabras:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



2 ¿QUÉ SIGNIFICA?

Une cada palabra con su significado.

CASA	•	• Persona con la que puedo compartir y jugar.
LIBRO	•	• Lugar donde aprendemos y estudiamos.
AMIGO	•	• Estrella que nos da luz y calor.
ESCUELA	•	• Lugar donde vivimos con nuestra familia.
SOL	•	• Conjunto de hojas con historias y dibujos.



3 TARJETAS PARA FORMAR

Usa las tarjetas de letras y forma la palabra correcta para cada imagen.

	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4 ORTOGRAFÍA EN ACCIÓN

Observa cómo se escriben estas palabras. ¿Cuál está bien escrita? Pinta la opción correcta.

	gato <input type="radio"/>	gado <input type="radio"/>
	luna <input type="radio"/>	lunna <input type="radio"/>
	autobus <input type="radio"/>	auto-bus <input type="radio"/>

5 ¡DESAFÍO SCRABBLE!

Observa las letras disponibles y forma la palabra que puedes.

P ₂	E ₁	R ₁	O ₁	Escribe todas las palabras que encuentres.
S ₁	L ₁	I ₁	A ₁	



6 CREA TU FRASE

Elige 3 palabras de las que formaste y crea una frase divertida.

Palabra 1 + Palabra 2 + Palabra 3

Escribe tu frase: _____



7 ¿CÓMO ME FUE?

Colorea la carita que muestra cómo te sentiste jugando y aprendiendo.

¡FÁCIL!	PUEDO MEJORAR	ME COSTÓ



¡GRAN TRABAJO!

Cada palabra que aprendes es un paso para ser un **SÚPER LECTOR.**

MIS PALABRAS FAVORITAS

Escribe 3 palabras nuevas que aprendiste hoy.

- _____
- _____
- _____





MISIONES DE ESCRITURA

Las misiones de escritura proponen retos donde los estudiantes deben redactar textos bajo ciertas condiciones, estimulando su creatividad y habilidades de expresión escrita. Los estudiantes completan misiones de escritura donde deben crear relatos, descripciones o ensayos sobre temas específicos. Caiza (2021) señala que la gamificación aplicada a la escritura, cuando adopta la forma de retos con condiciones específicas, incrementa significativamente la producción textual de los estudiantes en términos de extensión, coherencia y creatividad.

Objetivo

Mejorar las habilidades de redacción, creatividad y coherencia en los textos.

Materiales

Primera

Instrucciones claras de la misión.

Segunda

Espacios para escribir (pueden ser digitales o en papel).

Tercera

Herramientas para la revisión de textos.

Proceso de la actividad

1

Primero

Asignar una misión de escritura que los estudiantes deban completar en un tiempo determinado.

2

Segundo

Evaluar la creatividad, la estructura y la coherencia del texto.

3

Tercero

Premiar los textos mejor elaborados y brindar retroalimentación.





¡Misión: Escribir mi historia!

Eres un súper escritor. Completa cada reto y crea tu propia historia.



Usa tu imaginación y diviértete escribiendo.



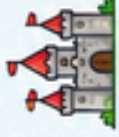
1 ELIGE TU HÉROE

¿Quién será el protagonista?



2 ¿DÓNDE PASA?

Elige el lugar de tu aventura.



3 ¿QUÉ PASA?

Elige el problema.



4 ¿CÓMO TERMINA?

Elige el final.



5 DIBUJA TU HISTORIA

Dibuja lo que pasa en tu aventura.



6 ESCRIBE TU HISTORIA

Escribe tu historia con ayuda.



¡MISIÓN COMPLETADA!

Colorea tus estrellas.



¡Eres un súper escritor!

Cada historia es única y especial.





DESAFÍO DE VOCABULARIO

El Desafío de Vocabulario motiva a los estudiantes a ampliar su léxico y mejorar sus habilidades de escritura a través de competencias divertidas. Los estudiantes participan en competencias donde deben utilizar nuevas palabras en oraciones y textos, desarrollando su vocabulario. Reyes et al. (2025) destacan que la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora en educación básica, transformando la experiencia de aprendizaje en un proceso más motivado y reflexivo, especialmente cuando se trabaja el vocabulario como componente central.

Objetivo

Ampliar el vocabulario de los estudiantes y mejorar su capacidad para usar palabras en diferentes contextos.

Materiales

Primera

Lista de palabras nuevas.

Segunda

Espacios para escribir oraciones o textos.

Proceso de la actividad

1

Primero

Proporcionar una lista de palabras nuevas para los estudiantes.

2

Segundo

Los estudiantes deben escribir oraciones o textos usando esas palabras.

3

Tercero

Evaluar el uso adecuado del vocabulario en los textos escritos.





AVENTURAS DE ESCRITURA DIGITAL

Las Aventuras de Escritura Digital permiten a los estudiantes escribir y publicar sus propios textos en plataformas digitales, mejorando su redacción y creatividad. Los estudiantes escriben y publican sus textos en plataformas digitales, donde reciben retroalimentación en tiempo real y comparten sus historias. Lampropoulos et al. (2022) destacan que las herramientas digitales gamificadas no solo incrementan la motivación del estudiante, sino que también facilitan el seguimiento del progreso individual y grupal mediante registros en tiempo real, convirtiendo a la tecnología en un aliado de la evaluación formativa continua.

Objetivo

Desarrollar las habilidades de escritura mediante la publicación digital y la retroalimentación instantánea.

Materiales

Primera

Plataforma digital para escritura (Google Docs, plataformas educativas).

Segunda

Herramientas para retroalimentación.

Proceso de la actividad

1

Primero

Los estudiantes escriben textos en plataformas digitales.

2

Segundo

Publican sus historias y reciben retroalimentación de compañeros y docentes.

3

Tercero

Revisan y mejoran sus textos según la retroalimentación recibida.



★ MISIÓN:

Escribe tu propia historia digital, compártela y mejora con tus compañeros.



★ AVENTURAS DE ESCRITURA DIGITAL



¡Escribe, publica y mejora tu historia!

Nombre: _____

Fecha: _____

1 ELIGE TU AVENTURA

¿De qué quieres escribir tu historia? Elige una opción.

A

Un viaje al espacio

B

Un tesoro escondido

C

Un dragón amigo

Mi elección:



2 ESCRIBE TU HISTORIA

Completa los pasos para crear tu historia digital.



Dibuja tu historia:



3 ¿QUÉ HERRAMIENTA USARÁS?

Marca las herramientas que puedes usar para escribir tu historia.

Google Docs

Plataformas educativas

Notas en línea

Imágenes

Grabaciones de voz

Videos

4 ¿CÓMO TE SIENTES AL PUBLICAR?

Colorea la carita que muestra cómo te sientes.



FELIZ



EMOCIONADO



NERVIOSO



ORGULLOSO

Porque: _____



5 MEJORA TU HISTORIA

¿Qué te dijeron tus compañeros? Marca.

★ Me gustó mucho tu historia.

💡 Puedes agregar más detalles.

💖 Muy creativa tu idea.

¿Qué mejorarás en tu próxima versión?



6 ORDENA EL PROCESO

Numera del 1 al 4 el orden correcto.

- Publico mi historia digital.
- Escribo mi historia en la plataforma.
- Recibo retroalimentación de mis compañeros.
- Pienso en una idea para mi historia.



¡MISIÓN COMPLETADA!

Has creado tu historia digital y sigues mejorando como escritor.



¿QUÉ APRENDÍ HOY?

- Marca las estrellas que has logrado:
- ★ Escribir mi historia
 - ★ Publicarla
 - ★ Recibir comentarios
 - ★ Mejorarla

¡Sigue escribiendo historias increíbles!





DETECTIVE DE PALABRAS

Esta actividad convierte a los estudiantes en detectives lingüísticos que deben buscar, identificar y clasificar palabras dentro de un texto proporcionado por el docente. Los alumnos exploran vocabulario nuevo, reconocen patrones ortográficos y amplían su comprensión lectora mediante la investigación activa de palabras clave, sinónimos, antónimos o categorías gramaticales, fomentando la curiosidad y el aprendizaje autónomo en un ambiente lúdico y motivador. Ulloa et al. (2023) señalan que las estrategias gamificadas potencian la participación activa del estudiante al convertir tareas ordinarias en experiencias retadoras y significativas, lo cual es especialmente efectivo en actividades de análisis léxico y textual.

Objetivo

Desarrollar la comprensión lectora y ampliar el vocabulario de los estudiantes mediante la identificación, clasificación y análisis de palabras dentro de textos, fortaleciendo sus habilidades de reconocimiento ortográfico y semántico.

Materiales

- Textos impresos o proyectados (cuentos, artículos, fragmentos literarios)
- Fichas de registro o cuaderno de notas
- Lápices de colores o resaltadores
- Tablero de puntuación (pizarra o cartulina)
- Tarjetas con categorías de palabras (sustantivos, verbos, adjetivos, etc.)
- Cronómetro o reloj
- Diplomas o insignias de "Detective Estrella"

Proceso de la actividad

1

Primero

1.El docente selecciona un texto acorde al nivel de los estudiantes y define las categorías de palabras a buscar (por ejemplo: sustantivos, verbos, palabras con tilde, sinónimos de una palabra dada).

2

Segundo

1.Se organiza a los estudiantes en equipos de 3 a 4 integrantes y se les entrega el texto junto con las fichas de registro.

3

Tercero

1.El docente explica las reglas: cada equipo debe encontrar la mayor cantidad de palabras que cumplan con las categorías indicadas en un tiempo determinado (entre 10 y 15 minutos).

4

Cuarto

1.Los equipos leen el texto detenidamente y utilizan los resaltadores para marcar las palabras encontradas, registrándolas en sus fichas clasificadas por categoría.

5

Quinto

1.Al finalizar el tiempo, cada equipo presenta sus hallazgos al grupo. El docente valida las respuestas y asigna puntos por cada palabra correctamente identificada y clasificada.

6

Sexto

1.Se suman los puntos en el tablero de puntuación y se otorgan insignias o diplomas al equipo ganador y reconocimientos a participaciones destacadas.

¡MISIÓN DETECTIVE DE PALABRAS!

SÚPER DETECTIVE

Ayuda al detective a encontrar las palabras y ganar su insignia.

NOMBRE: _____

FECHA: _____

1 ELIGE TU CATEGORÍA

Elige la categoría que vas a buscar.



SUSTANTIVOS



VERBOS



ADJETIVOS

3 CLASIFICA LAS PALABRAS

Arrastra cada palabra al cofre correcto.

perro

baila

feliz

casa

come

grande

jugar

rojo

SUSTANTIVOS

VERBOS

ADJETIVOS

2 LEE Y ENCUENTRA

Lee el texto y busca las palabras de tu categoría.

En el bosque mágico, un conejo rápido salta y juega con sus amigos.

Ellos son muy alegres y valientes.

El sol brillante ilumina el día hermoso.



Escribe las palabras que encontraste:

★ 1. _____ ★ 4. _____

★ 2. _____ ★ 5. _____

★ 3. _____

4 MARCA CON COLOR

Vuelve a leer el texto y marca las palabras de tu categoría con el color indicado.

● Sustantivos

● Verbos

● Adjetivos

Usa tu color de detective.

5 PUNTÚA TU MISIÓN

Completa cada reto para ganar estrellas.



¿Encontré al menos 5 palabras?



¿Clasifiqué las palabras correctamente?



¿Usé mi color de detective en el texto?



★ ¡Cada estrella te acerca a tu insignia!

6 AVANZA EN EL TABLERO

Colorea el camino y ayuda al detective a llegar a su insignia.

INICIO



¡INSIGNIA CONSEGUIDA!

¿QUÉ APRENDÍ HOY?

Dibuja algo que te gustó de la actividad.

¡MISIÓN COMPLETADA!

Eres un detective experto en palabras.

¡Sigue así!



CAMBIA EL FINAL

En esta actividad los estudiantes leen un cuento o historia corta y, al llegar al desenlace, deben crear un final alternativo utilizando su imaginación y creatividad. Esta estrategia fomenta la comprensión profunda del texto, ya que para modificar el final coherentemente los alumnos deben comprender la trama, los personajes y el conflicto. Calderón et al. (2022) evidenciaron que la gamificación aplicada a la comprensión lectora genera aprendizajes más duraderos y transferibles, especialmente cuando los estudiantes asumen un rol activo como co-creadores del texto, superando la lectura pasiva y descontextualizada.

Objetivo

Fortalecer la comprensión lectora y la producción escrita creativa de los estudiantes mediante la reescritura del desenlace de una historia, promoviendo la coherencia textual, la imaginación y el pensamiento crítico.

Materiales

- Cuentos o historias cortas impresos (sin el final o con el final incluido para comparar)
- Hojas de papel o cuaderno de escritura
- Lápices y bolígrafos
- Rúbrica de evaluación (creatividad, coherencia, ortografía)
- Tablero de estrellas o sistema de puntos
- Caja decorada para depositar los finales escritos ("Cofre de Historias")

Proceso de la actividad

1

Primero

El docente selecciona una historia corta adecuada al nivel educativo y la lee en voz alta hasta un punto cercano al desenlace, generando expectativa en los estudiantes.

4

Cuarto

Cada estudiante o equipo lee su final alternativo ante la clase. Los compañeros pueden hacer comentarios constructivos sobre la creatividad y coherencia del nuevo desenlace.

2

Segundo

Se entrega a cada estudiante o equipo una copia del texto leído (sin el final) y se les explica que deben crear su propio desenlace original.

5

Quinto

El docente evalúa los finales según la rúbrica establecida (creatividad, coherencia narrativa, ortografía y gramática) y asigna puntos o estrellas.

3

Tercero

Los estudiantes disponen de 15 a 20 minutos para escribir su final alternativo, cuidando la coherencia con la trama, los personajes y el conflicto presentado.

6

Sexto

Los mejores finales se depositan en el "Cofre de Historias" y se comparte el final original para comparar y reflexionar sobre las diferentes posibilidades narrativas.



DIARIO DE 5 MINUTOS

El Diario de 5 Minutos es una actividad de escritura libre y rápida en la que los estudiantes escriben durante exactamente cinco minutos sobre un tema propuesto o de libre elección. Esta práctica diaria busca desarrollar la fluidez escritora, reducir el miedo a la página en blanco y fomentar el hábito de la escritura como forma de expresión personal. Gómez y Ávila (2021) documentaron que la gamificación puede transformar gradualmente la motivación extrínseca en intrínseca, siendo la práctica diaria estructurada con reconocimiento progresivo uno de los mecanismos más efectivos para generar un hábito escritor autónomo y sostenido.

Objetivo

Desarrollar la fluidez y el hábito de escritura en los estudiantes mediante la práctica diaria de escritura libre cronometrada, fortaleciendo la expresión escrita, la organización de ideas y la confianza en la producción textual.

Materiales

- Cuaderno exclusivo para el diario (personalizado por cada estudiante)
- Lápices o bolígrafos
- Cronómetro o temporizador visible para todos
- Lista de temas o prompts de escritura (opcional)
- Tabla de seguimiento individual (registro de días de escritura)
- Stickers o sellos motivacionales
- Cartelera de "Escritores Constantes" para reconocimiento grupal

Proceso de la actividad

1

Primero

El docente establece un momento fijo del día para la actividad (inicio de clase recomendado) y presenta el tema o prompt de escritura. También puede dar libertad de tema.

2

Segundo

Se activa el cronómetro de 5 minutos visible para todos los estudiantes. Durante este tiempo, los alumnos deben escribir sin detenerse, sin preocuparse por errores ortográficos o de formato.

3

Tercero

La regla principal es no dejar de escribir: si el estudiante no sabe qué decir, puede escribir "no sé qué escribir" hasta que surjan nuevas ideas. El objetivo es mantener el flujo de escritura continuo.

4

Cuarto

Al finalizar los 5 minutos, los estudiantes cierran sus cuadernos. De manera voluntaria, algunos pueden compartir fragmentos de su escrito con la clase.

5

Quinto

El docente registra la participación diaria en la tabla de seguimiento y coloca stickers o sellos en los cuadernos como reconocimiento.

6

Sexto

Semanalmente se revisan los avances: se otorgan puntos por constancia (escribir todos los días), por mejora en extensión y calidad, y se actualiza la cartelera de "Escritores Constantes".



LECTURAS CON PREGUNTAS

Esta actividad combina la lectura comprensiva con un sistema de preguntas gamificado tipo trivia o concurso. Los estudiantes leen un texto y luego responden preguntas de diferentes niveles de complejidad (literal, inferencial y crítico) que otorgan distintos puntajes. Gutiérrez et al. (2024) concluyeron que el uso de misiones, retroalimentación continua, niveles progresivos y recompensas dentro de estrategias gamificadas puede ayudar a superar barreras tradicionales y estimular el pensamiento crítico de los estudiantes, siendo especialmente efectivo cuando las preguntas están graduadas por nivel de dificultad.

Objetivo

Mejorar la comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y crítico mediante un sistema gamificado de preguntas y respuestas que motive la lectura atenta, el análisis textual y la participación activa de los estudiantes.

Materiales

- Textos seleccionados según el nivel educativo (narrativos, informativos, expositivos)
- Tarjetas de preguntas clasificadas por nivel de dificultad y color (verde: literal, amarillo: inferencial, rojo: crítico)
- Tablero de puntuación grupal o individual
- Campana o timbre para respuestas rápidas
- Premios simbólicos (puntos extra, insignias, privilegios)
- Proyector o pizarra para mostrar preguntas (opcional)
- Hojas de respuesta para registro individual

Proceso de la actividad

1

Primero

El docente selecciona un texto apropiado y lo distribuye a los estudiantes, quienes lo leen de manera individual o grupal según la dinámica elegida

2

Segundo

Se organizan equipos de 3 a 5 estudiantes. El docente explica el sistema de puntuación: preguntas verdes valen 1 punto, amarillas valen 2 puntos y rojas valen 3 puntos.

3

Tercero

El docente presenta las preguntas una a una. Cada equipo tiene un tiempo determinado para discutir y acordar su respuesta antes de presentarla usando la campana o levantando la mano.

4

Cuarto

El equipo que responda primero y correctamente obtiene los puntos correspondientes. Si la respuesta es incorrecta, otro equipo puede intentar responder.

5

Quinto

Se registran los puntajes en el tablero visible para todos. El docente retroalimenta cada respuesta explicando por qué es correcta o incorrecta, reforzando la comprensión del texto.

6

Sexto

Al finalizar todas las preguntas, se suman los puntos y se reconoce al equipo ganador con premios simbólicos. Se reflexiona grupalmente sobre las estrategias de lectura utilizadas.

PALABRAS MISTERIOSAS

Palabras Misteriosas es una actividad lúdica en la que los estudiantes deben descifrar palabras ocultas a partir de pistas contextuales, definiciones, sinónimos o fragmentos de oraciones incompletas. Esta estrategia estimula el razonamiento verbal, la ampliación del vocabulario y el uso del contexto para deducir significados. Castillo et al. (2022) explican que una gamificación bien diseñada involucra el diseño intencionado de experiencias que activan el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y la colaboración entre estudiantes, elementos todos presentes en la dinámica de descifrar palabras a través de pistas graduadas.

Objetivo

Ampliar el vocabulario y fortalecer la capacidad de inferencia contextual de los estudiantes mediante el desciframiento de palabras a partir de pistas lingüísticas, promoviendo el razonamiento verbal y la comprensión semántica.

Materiales

- Tarjetas con palabras misteriosas y sus respectivas pistas (3 pistas por palabra, de menor a mayor claridad)
- Pizarra o papelógrafo para escribir las pistas
- Cuaderno o fichas de respuesta para los estudiantes
- Tablero de puntuación visible
- Sobres decorados o caja misteriosa para las tarjetas
- Diccionarios (físicos o digitales) para verificación
- Medallas o certificados de "Maestro de Palabras"

Proceso de la actividad

1

Primero

El docente prepara tarjetas con palabras clave del vocabulario que desea reforzar, cada una con tres pistas ordenadas de la más difícil a la más fácil (por ejemplo: pista 1 - sinónimo poco común, pista 2 - definición parcial, pista 3 - oración con espacio en blanco).

2

Segundo

Se organizan equipos o se trabaja de manera individual. El docente saca una tarjeta de la caja misteriosa y lee la primera pista. Los estudiantes que crean saber la respuesta la escriben en su ficha.

3

Tercero

Si nadie acierta con la primera pista, se lee la segunda. Los puntos disminuyen con cada pista adicional: 3 puntos si acierta con la pista 1, 2 puntos con la pista 2 y 1 punto con la pista 3.

4

Cuarto

Una vez descubierta la palabra, el docente la escribe en la pizarra y se construye colectivamente su significado completo, se identifican sinónimos y antónimos, y se crean oraciones de ejemplo.

5

Quinto

Se repite el proceso con varias palabras durante la sesión (entre 5 y 8 palabras según el tiempo disponible). Se registran los puntos acumulados en el tablero.

6

Sexto

Al finalizar, se reconoce al equipo o estudiante con mayor puntaje como "Maestro de Palabras" y se les invita a registrar las nuevas palabras aprendidas en su cuaderno de vocabulario personal.



ORDENA LA HISTORIA

En esta actividad los estudiantes reciben los fragmentos desordenados de una historia o texto narrativo y deben organizarlos en la secuencia lógica y cronológica correcta. Este ejercicio desarrolla la comprensión de la estructura narrativa (inicio, desarrollo, desenlace), el reconocimiento de conectores temporales y causales, y la capacidad de análisis secuencial. Posligua et al. (2022) encontraron que la gamificación colaborativa genera mejores resultados en el desarrollo de habilidades lectoescritoras, dado que el trabajo conjunto permite que los estudiantes con mayores fortalezas apoyen a sus compañeros generando una dinámica de aprendizaje entre pares altamente efectiva.

Objetivo

Desarrollar la comprensión de la estructura textual y la secuencia narrativa en los estudiantes mediante la organización lógica de fragmentos desordenados, fortaleciendo el reconocimiento de conectores y la coherencia textual.

Materiales

- Fragmentos de historias impresos en tarjetas individuales
- Sobres con los fragmentos desordenados
- Superficie de trabajo amplia (mesa o piso) para organizar las tarjetas
- Cronómetro para medir el tiempo de cada equipo
- Texto original completo para verificación
- Tablero de tiempos y puntuación
- Pegamento y cartulina para pegar la historia ordenada

Proceso de la actividad

1

Primero

El docente selecciona una historia apropiada y la divide en fragmentos de 6 a 10 partes, asegurándose de que cada fragmento contenga suficiente información contextual para facilitar el ordenamiento. Imprime y recorta las tarjetas.

2

Segundo

Se forman equipos de 3 a 4 estudiantes. Cada equipo recibe un sobre con los fragmentos desordenados de la misma historia. Se explican las reglas: deben ordenar la historia correctamente en el menor tiempo posible.

3

Tercero

A la señal del docente, todos los equipos abren sus sobres simultáneamente y comienzan a leer los fragmentos, discutir el orden y organizar las tarjetas sobre la superficie de trabajo.

4

Cuarto

Cuando un equipo considera que ha terminado, levanta la mano y el docente detiene su cronómetro. El equipo lee su historia ordenada en voz alta para verificar la coherencia y secuencia.

5

Quinto

El docente evalúa el orden de cada equipo: se otorgan puntos por el ordenamiento correcto y bonificaciones por el tiempo empleado. Los errores de secuencia restan puntos.

6

Sexto

Se lee la historia en su orden original, se reflexiona sobre las pistas textuales que ayudaron al ordenamiento (conectores temporales, referencias, causa-efecto) y se reconoce al equipo ganador.



ESCRITURA CREATIVA CON IMÁGENES

Esta actividad utiliza imágenes como estímulo visual para la producción escrita. Los estudiantes observan una o varias imágenes (fotografías, ilustraciones, pinturas) y a partir de ellas deben crear un texto narrativo, descriptivo o poético. Duarte y Suárez (2025) documentan que las estrategias gamificadas son especialmente efectivas porque convierten la escritura en una actividad con propósito comunicativo real, activando procesos de producción más profundos cuando el estudiante cuenta con un detonante visual que facilita la generación de ideas y reduce el bloqueo ante la página en blanco.

Objetivo

Estimular la producción escrita creativa de los estudiantes utilizando imágenes como recurso detonante, fortaleciendo la capacidad descriptiva, narrativa y la expresión de ideas con coherencia, originalidad y riqueza léxica.

Materiales

- Imágenes variadas impresas o proyectadas (fotografías, ilustraciones, obras de arte, escenas cotidianas)
- Hojas de escritura o cuadernos
- Lápices, bolígrafos y colores
- Rúbrica de evaluación
- Tarjetas de desafío extra (escribir en primera persona, incluir diálogo, usar mínimo 5 adjetivos, etc.)
- Urna de votación para el "Premio del Público"
- Mural o tendedero para exhibir los trabajos

Proceso de la actividad

1

Primero

El docente selecciona imágenes evocadoras y las presenta a los estudiantes (proyectadas o impresas). Se da un momento de observación silenciosa de 2 a 3 minutos para que los alumnos analicen los detalles.

2

Segundo

Se explica la consigna: los estudiantes deben escribir un texto (cuento, descripción, poema o crónica imaginaria) inspirado en la imagen. Opcionalmente, pueden tomar una tarjeta de desafío extra para obtener puntos adicionales.

3

Tercero

Los estudiantes disponen de 20 a 25 minutos para escribir su texto. El docente circula por el aula brindando orientación y motivación, sin interrumpir el proceso creativo.

4

Cuarto

Al finalizar, los estudiantes leen sus textos ante la clase o los intercambian con un compañero para lectura cruzada. Se fomenta la retroalimentación positiva y constructiva entre pares.

5

Quinto

Se realiza una votación grupal para elegir los textos más creativos, más emocionantes y mejor escritos ("Premio del Público"). El docente también evalúa según la rúbrica establecida.

6

Sexto

Los textos destacados se exhiben en el mural o tendedero del aula. Se asignan puntos por participación, cumplimiento de desafíos extras y reconocimientos obtenidos.



PREGUNTA AL PERSONAJE

En esta actividad, después de leer un texto narrativo, los estudiantes formulan preguntas dirigidas a los personajes de la historia como si pudieran entrevistarlos. Luego asumen el rol del personaje y responden las preguntas basándose en la información del texto y su propia interpretación. Roa et al. (2021) observaron que las estrategias gamificadas que involucran roles activos generan un aumento significativo del compromiso académico y la autoeficacia de los estudiantes, pues al asumir el papel de un personaje el aprendiz debe movilizar simultáneamente la comprensión lectora, la inferencia y la expresión oral y escrita.

Objetivo

Profundizar la comprensión lectora y el análisis de personajes mediante la formulación de preguntas y la dramatización de respuestas en rol, desarrollando el pensamiento inferencial, la empatía lectora y la expresión oral y escrita.

Materiales

- Texto narrativo leído previamente por los estudiantes (cuento, novela corta, leyenda)
- Fichas de personaje (con nombre, características y datos relevantes del texto)
- Hojas para escribir preguntas y respuestas
- Micrófono de juguete o improvisado para las entrevistas
- Silla especial designada como "silla del personaje"
- Tablero de puntuación para calidad de preguntas y respuestas
- Accesorios simples para caracterización

Proceso de la actividad

1

Primero

El docente selecciona un texto narrativo previamente leído por los estudiantes y guía una breve revisión grupal de los personajes principales, sus características, motivaciones y acciones dentro de la historia.

2

Segundo

Se asignan roles: algunos estudiantes serán "periodistas" y otros asumirán el papel de los personajes del texto. Los periodistas deben preparar entre 3 y 5 preguntas escritas para su personaje asignado.

3

Tercero

Las preguntas deben ser variadas: algunas literales (basadas directamente en el texto), otras inferenciales (sobre motivaciones o sentimientos no explícitos) y algunas creativas (situaciones hipotéticas).

4

Cuarto

Se inicia la ronda de entrevistas: el estudiante-personaje se sienta en la "silla del personaje", se caracteriza brevemente y los periodistas realizan sus preguntas. El personaje debe responder manteniéndose fiel al texto y al carácter del personaje.

5

Quinto

El docente y los demás compañeros evalúan tanto la calidad de las preguntas como la coherencia de las respuestas. Se asignan puntos por preguntas profundas y respuestas bien fundamentadas.

6

Sexto

Al finalizar las entrevistas, se reflexiona grupalmente sobre lo aprendido de los personajes y se registran las mejores preguntas y respuestas en un mural de "Entrevistas Literarias".



CARRERA DE HISTORIAS

La Carrera de Historias es una actividad colaborativa y competitiva donde los equipos deben escribir una historia completa por relevos. Cada miembro del equipo escribe una parte de la historia en un tiempo limitado y pasa el texto al siguiente compañero, quien debe continuar la narración de forma coherente. Egas et al. (2023) enfatizan que las estrategias gamificadas que combinan competencia y colaboración simultáneamente generan mayor motivación y rendimiento en los estudiantes, pues el componente temporal añade presión creativa que activa la producción escrita fluida y la responsabilidad con el equipo.

Objetivo

Fortalecer la producción escrita colaborativa y la coherencia narrativa mediante la creación de historias por relevos en equipos, desarrollando la capacidad de escritura bajo presión temporal, la creatividad y el trabajo cooperativo.

Materiales

- Hojas de papel o cuadernos (uno por equipo)
- Lápices o bolígrafos para cada participante
- Cronómetro visible para todos los equipos
- Tarjetas con elementos obligatorios para la historia
- Campana o señal sonora para indicar cambios de turno
- Rúbrica de evaluación
- Tablero de clasificación final
- Premios para categorías: historia más creativa, más divertida, mejor escrita

Proceso de la actividad

1

Primero

Se forman equipos de 4 a 5 estudiantes y se sientan en fila o círculo. Cada equipo recibe una hoja y una tarjeta con elementos obligatorios que deben aparecer en su historia (por ejemplo: un anciano, una montaña, una llave dorada y una tormenta).

2

Segundo

El docente explica las reglas: cada estudiante tendrá 3 minutos para escribir su parte de la historia. Al sonar la campana, debe pasar la hoja al siguiente compañero, quien debe continuar la narración desde donde quedó.

3

Tercero

El primer estudiante de cada equipo comienza escribiendo el inicio de la historia, introduciendo el escenario y los personajes. Al sonar la campana, pasa la hoja al segundo compañero.

4

Cuarto

Los siguientes estudiantes leen rápidamente lo que se ha escrito y continúan la historia, asegurando la coherencia narrativa. El penúltimo desarrolla el clímax y el último debe cerrar la historia con un desenlace.

5

Quinto

Una vez que todos los equipos terminan, cada equipo lee su historia completa en voz alta ante la clase. Los compañeros y el docente evalúan según la rúbrica.

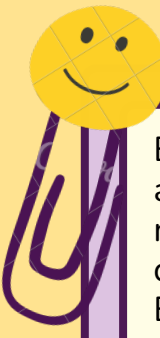
6

Sexto

Se asignan puntos y premios por categorías. Se reflexiona sobre las estrategias utilizadas para mantener la coherencia y se destacan los elementos más creativos de cada historia.


CONCLUSIONES

La adaptación de las mecánicas lúdicas a las necesidades del grupo es crucial para reducir la frustración y elevar el compromiso intrínseco de los estudiantes. Al personalizar las estrategias según el diagnóstico inicial, se logra que los desafíos pedagógicos sean percibidos como metas alcanzables, potenciando la eficacia del aprendizaje



El fomento de la participación activa y el trabajo colaborativo mediante juegos como el Bingo de Lectura o las Misiones de Escritura fortalece el tejido social del aula. Estas dinámicas incentivan el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento, elementos esenciales para el éxito educativo

La integración de herramientas digitales y retroalimentación instantánea en las estrategias de escritura mejora significativamente la coherencia y creatividad de los textos producidos. El seguimiento continuo y el uso de recursos interactivos permiten ajustar la instrucción en tiempo real, garantizando el desarrollo integral de las competencias comunicativas



RESUMEN

Esta estrategia pedagógica se fundamenta en la gamificación como eje innovador para transformar la enseñanza de la lectoescritura en la Unidad Educativa "Fe y Alegría". Su objetivo principal es superar las barreras de aprendizaje tradicionales mediante la integración de mecánicas de juego que motiven y enganchen a los estudiantes en su proceso formativo. La metodología contempla fases de diagnóstico, diseño personalizado con herramientas visuales, capacitación docente, implementación de retos lúdicos y seguimiento continuo. A través de actividades prácticas como historias interactivas, bingos de lectura, misiones de escritura y desafíos digitales, se busca desarrollar habilidades narrativas, ortográficas y de comprensión lectora de manera dinámica. Este enfoque no solo promueve la participación activa y el aprendizaje colaborativo, sino que también adapta los contenidos al contexto socioeconómico y nivel educativo específico del grupo, asegurando un aprendizaje significativo y efectivo.

BIBLIOGRAFÍA

- Caiza, E. (2021). La estrategia de gamificación en el desarrollo de la competencia escrita. Universidad Central del Ecuador.
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 1-15.
- Castillo, M. J., Escobar, M. G., Barragán, R., & Cárdenas, M. Y. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1).
- Catagña, J., & Alulema, L. (2024). Development of reading competence through gamification in elementary school students. *Journal Scientific*, 8(3).
- Duarte, K. B., & Suárez, L. (2025). Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado EGB. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2).
- Egas, V. P., Vinueza, O. O., Pazmiño, W. R., & Alfaro, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(12).
- Gómez, L. J., & Ávila, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(3). Gutiérrez, C., Card, L., Álvarez, H., & Montero, L. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura crítica en la educación superior. *Sophia*, 20(2).
- INEVAL. (2024). Informe preliminar de rendición de cuentas.
- Jácome, Y. (2021). El trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., Diamantaras, K., & Evangelidis, G. (2022). Augmented Reality and Gamification in Education: A Systematic Literature Review. *Applied Sciences*, 12(13).
- Manzano, A., Abdellah, H. A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. M. (2023). Play as a Learning Resource for Literacy Skills. *Brazilian Journal of Educational Technology*, 16(4). L
- Pisco, J. W., & Bailón, A. L. (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1).
- Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 9(2).
- Reyes, K. L., Achig, M. A., Reyes, M. L., Macas, W. S., & Rivas, M. M. (2025). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria. *Revista Científica Arandú*, 12(2).
- Roa, J., Sánchez, A., & Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *REIDOCREA*, 1(12), 135-149.
- Ulloa, J. L., Arteaga, M. R., Arteaga, F. F., Martínez, S. E., Solórzano, M. E., & Moreira, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5).
- UNESCO. (2025). Alfabetización: qué debe saber. Instituto de Estadística de la UNESCO.
- UNICEF. (2022). Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple.



ANTHONY JARA

GAMIFICACIÓN

LECTOESCRITURA

MUCHAS GRACIAS

