

GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2024/2025

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

La gamificación como herramienta para la lectoescritura en
Educación Infantil. Una propuesta didáctica.

Gamification as a tool for reading and writing in Early
Childhood Education. A didactic proposal.

Autor/a: Claudia Sarabia Prados
Director/a: María Belén Izquierdo Magaldi
Fecha: 9/07/2025

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
1. INTRODUCCIÓN	4
2. REVISIÓN TEÓRICA	5
2.1. Marco legislativo	5
2.2. Marco conceptual.....	7
2.2.1 Lectoescritura.....	7
2.2.2. Gamificación	11
3. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	14
3.1. Relación con el marco legislativo	14
3.2. Desarrollo de la propuesta	15
4. CONCLUSIONES	24
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	28
6. ANEXOS	31

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado aborda la aplicación de la gamificación como herramienta didáctica para favorecer el proceso de lectoescritura en Educación Infantil, centrándose en el alumnado de 4 años y relacionado con el currículo de Educación Infantil de Cantabria. El trabajo parte de una revisión teórica exhaustiva sobre el marco legislativo, los fundamentos de la lectoescritura en la infancia y los principios y beneficios de la gamificación en contextos educativos.

El marco teórico profundiza en la naturaleza compleja de la lectoescritura, abordando las principales teorías sobre la adquisición de la lectura y la escritura y la relación entre ambas. En cuanto a la gamificación, el trabajo recoge diferentes definiciones, destacando que consiste en la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos no lúdicos. Se revisan los beneficios de la gamificación, como el aumento de la motivación y la mejora de la actitud hacia el aprendizaje.

Por ello, se ha diseñado una propuesta didáctica titulada “La Isla de las Letras”, que consiste en una secuencia de actividades gamificadas para un aula de 4 años, distribuidas a lo largo de un trimestre. La propuesta transforma el aula en un espacio lúdico, dividido en zonas temáticas. Las actividades están planificadas para desarrollar habilidades fonológicas, el reconocimiento de letras y palabras, la producción oral y escrita, la cooperación y la creatividad. Se utilizan materiales manipulativos y sistemas de recompensas para mantener la motivación y el interés del alumnado. Finalmente, se realiza una evaluación continua y global, basada en la observación sistemática y la autoevaluación. Se valora tanto el progreso de las habilidades de lectoescritura como la participación, la autonomía, la creatividad y el trabajo en equipo.

Palabras clave: Gamificación, Educación Infantil, Lectoescritura, Motivación.

ABSTRACT

This Final Degree Project deals with the application of gamification as a didactic tool to promote the literacy process in Early Childhood Education, focusing on 4 years old students and related to the curriculum of Early Childhood Education in Cantabria. The work starts with an exhaustive theoretical review of the legislative framework, the fundamentals of literacy in early childhood and the principles and benefits of gamification in educational contexts.

The theoretical framework delves into the complex nature of literacy, addressing the main theories on the acquisition of reading and writing and the relationship between the two. Regarding gamification, the work gathers different definitions, highlighting that it consists of the incorporation of game elements in non-playful educational contexts. The benefits of gamification, such as increased motivation and improved attitude towards learning, are reviewed.

For this reason, a didactic proposal entitled “The Island of Letters” has been designed, which consists of a sequence of gamified activities for a 4-year-old classroom, distributed over a trimester. The proposal transforms the classroom into a playful space, divided into thematic areas. The activities are planned to develop phonological skills, letter and word recognition, oral and written production, cooperation and creativity. Manipulative materials and reward systems are used to maintain student motivation and interest. Finally, a continuous and global evaluation is carried out, based on systematic observation and self-evaluation. Progress in reading and writing skills, participation, autonomy, creativity and teamwork are evaluated.

Keywords: Gamification, Early Childhood Education, Literacy, Motivation.

1. INTRODUCCIÓN

En la etapa de Educación Infantil la lectoescritura es fundamental tanto para el éxito académico desde una edad temprana, como para el éxito personal. Asimismo, en esta etapa, el juego es el principal motor del desarrollo, por lo que, introducir la gamificación como herramienta para la lectoescritura puede resultar ser un aprendizaje significativo para los niños.

Por ello, el objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es explorar cómo el uso de metodologías lúdicas, concretamente la gamificación, puede favorecer el proceso de adquisición de la lectoescritura para los alumnos de 4 años de Educación Infantil. Es por ello que, relacionar la gamificación con la lectoescritura es un buen medio de aprendizaje para los niños, ya que, están en una etapa donde el juego es imprescindible. Por ello, atender a métodos activos hace que los alumnos despierten su motivación y su implicación al mismo tiempo que aprenden.

Para fundamentar esta propuesta, se incluye una revisión teórica donde se van a analizar los aspectos del currículo de Educación Infantil de Cantabria y el concepto de lectoescritura y gamificación, los cuales son los aspectos clave de este trabajo. Posteriormente, se diseña una propuesta didáctica donde se utiliza la gamificación como herramienta para la lectoescritura, dirigida a un aula de 4 años.

2. REVISIÓN TEÓRICA

2.1. Marco legislativo

Uno de los pilares del currículo de Educación Infantil vigente en Cantabria es el respeto a los ritmos de aprendizaje de los niños, de forma que se promuevan metodologías activas y lúdicas, como la gamificación.

En cuanto a la lectoescritura, el currículo señala la necesidad de favorecer la aproximación temprana al lenguaje escrito desde contextos funcionales y significativos, destacando la importancia de la oralidad, la exploración de textos y la interacción con la literatura infantil (BOC, 2022).

Asimismo, se impulsa el desarrollo de la alfabetización emergente, la cual se entiende como el conjunto de conocimientos previos que los niños desarrollan de forma natural antes de aprender a leer y a escribir formalmente (BOC, 2022).

En cuanto a la gamificación, aunque no se menciona de forma explícita, el currículo promueve el uso del juego como una metodología eficaz, por lo que aprueba el uso de estrategias gamificadas para desarrollar el aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. Asimismo, responde igualmente a la inclusión de las metodologías innovadoras para mantener el interés, el aprendizaje competencial y la participación activa de los niños.

Como señala el currículo, no se exige que el alumnado de Educación Infantil pase a Primaria sabiendo leer y escribir, pero sí que se aborda una iniciación hacia la lectoescritura. Es por ello que, el aprendizaje mediante el juego es una de las mejores formas de enseñar la lectoescritura, generando al mismo tiempo motivación e interés por parte del alumnado, lo cual es uno de los objetivos de esta propuesta.

Cabe destacar que las áreas que se desarrollan dentro del currículo de Educación Infantil son las siguientes (BOC, 2022):

- Área 1: “Crecimiento en Armonía”
- Área 2: “Descubrimiento y Exploración del Entorno”
- Área 3: “Comunicación y Representación de la Realidad”

Este trabajo pone el foco en las competencias que se trabajan dentro del área de “Comunicación y Representación de la Realidad”. Igualmente, es necesario abordar el resto de las áreas de manera globalizada para conseguir un aprendizaje significativo, ya que, *“La meta no es la mera adquisición de saberes, sino el desarrollo integral de niños y niñas, que deben aprender a movilizar lo aprendido para solucionar necesidades reales”* (BOC, 2022).

Centrándonos en el Área 3 “Comunicación y Representación de la Realidad) dentro de este trabajo, se pretende desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan comunicarse a través de diferentes lenguajes y formas de expresión como medio para construir su identidad, representar la realidad y relacionarse con las demás personas (BOC, 2022). Por ello, la enseñanza de la lectoescritura en edades tempranas es fundamental para que los niños puedan relacionarse de manera respetuosa y adecuada. Además, dentro de esta área, se persiguen tres aspectos fundamentales que se relacionan en gran medida con el presente trabajo: la expresión, la comprensión y la interacción.

En definitiva, la Educación Infantil dentro del currículo, se concibe como un continuo aprendizaje desde su nacimiento, por lo que, el interés y la curiosidad se despertarán al explorar los diferentes lenguajes y formas de expresión (BOC, 2022). Es por ello que, la propuesta didáctica que se presenta posteriormente trabaja las competencias y los aspectos relacionados con dicha área.

2.2. Marco conceptual

2.2.1 Lectoescritura

La propuesta didáctica que se explica posteriormente trata de favorecer la lectoescritura a través del juego. Sin embargo, existe una controversia que presenta la educación sobre cuándo empezar a trabajar la lectoescritura, lo cual se resolverá en el presente trabajo.

La lectoescritura se refiere a un proceso complejo que abarca tanto el aprendizaje de la lectura como de la escritura. Según Luna Álvarez (2019), el aprendizaje de la lectoescritura requiere un proceso que va desde la decodificación desde códigos convencionales hasta la utilización para producir nuevas informaciones. Asimismo, señala que la escritura sólo es posible si se ha aprendido a leer, por lo que están estrechamente relacionadas.

Por un lado, la lectura se comprende como un conjunto de habilidades que se asocian con la alfabetización, pues es un proceso estructurado de habilidades que se desarrollan desde lo más básico a lo más complejo (Maina y Papalini, 2021). Además, Fons (2006) define la lectura como un proceso donde se comprende un texto escrito, recalcando que se relaciona con la comprensión, de manera que defiende que cualquiera de las actividades de lectura que se realicen en el aula tienen que tener como objetivo dicha comprensión.

Además, la lectura se puede asumir de tres formas: la lectura como decodificación, la lectura como proceso interactivo y la lectura como proceso transaccional (Duque-Aristizábal y Vera-Márquez, 2010). La lectura como decodificación se refiere a una concepción del aprendiz como imitador. La lectura como proceso interactivo es un proceso psicolingüístico en el que interactúan el pensamiento y el lenguaje, y, la lectura como proceso transaccional es un suceso particular en el tiempo, que reúne un lector y un texto en una circunstancia particular.

Según Alegría et al. (2005), existen dos métodos de enseñanza de la lectura. En primer lugar, los métodos fónicos, los cuales dan prioridad a la enseñanza del principio alfabético, es decir, enseñan la relación sistemática entre grafemas y fonemas. Por otro lado, los métodos globales priorizan el significado que transmiten los mensajes escritos, es decir, centran la enseñanza en unidades significativas (palabras o frases), dejando atrás grafemas y fonemas.

A su vez, como señalan Sellés, Martínez y Vidal-Albarca (2012), existe una controversia entre la madurez lectora y la enseñanza precoz de la lectura. Es por ello que, se plantean dos posturas sobre el momento idóneo de adquisición de la lectura. Por un lado, consideran que hay que esperar a que el niño tenga suficiente nivel de maduración biológica para que esté preparado para leer, y, por otro lado, animan a que el contacto con la lectura ocurra lo más tempranamente posible, ya que, recogen justificaciones neurobiológicas afirmando que el cerebro es más receptivo a los dos años que a los seis. Ambas posturas pueden llegar a encontrarse, ya que, el peligro está tanto en esperar como en forzar el aprendizaje. Por tanto, debería buscarse el momento óptimo en que el aprendizaje se adquiriera eficientemente, lo más temprano posible para cada individuo. Para ello, es esencial que el niño haya adquirido habilidades básicas previas a la lectura para un aprendizaje exitoso (Sellés, Martínez y Vidal-Albarca, 2012).

Tras estos conceptos de lectura que señalan diferentes autores, podemos concluir que no se trata simplemente de un acto mecánico y repetitivo de decodificación, sino que, se desarrolla la imaginación, el pensamiento crítico además del aprendizaje de otros conocimientos. Por ello, la propuesta didáctica presente en este trabajo abarca todas aquellas habilidades comentadas dentro de las actividades, las cuales son necesarias para adquirir de forma efectiva la competencia lectora.

Por otro lado, la escritura, como se ha mencionado anteriormente, está estrechamente relacionada con la lectura (Alegría et al., 2005). Esto puede ser debido a las características que comparten, ya que, al leer se decodifica un

mensaje que procede de la lengua hablada y al escribir se codifica un mensaje desde esa misma lengua (Gutiérrez-Fresneda y Díez, 2018).

Por ello, la escritura se puede definir como la expresión del pensamiento por escrito o la letra con buena forma, para poder luego identificar qué es lo que hacen aquellos niños que no leen y escriben correctamente (Aguirre de Ramírez, 2000).

Por otro lado, Pisco-Román y Bailón-Panta, (2023) definen la escritura como una forma de expresión y representación prescrita por medio de signos y códigos que sirven para mejorar la comunicación.

Asimismo, la escritura es uno de los grandes retos a los que se enfrentan los niños, pues tienen que comprender la asociación entre las letras (grafemas) y los sonidos del habla (fonemas). Para ello, es necesario desarrollar las habilidades fonológicas puesto que son estas las que facilitan la reflexión y la capacidad de manipular las subunidades de las palabras del lenguaje hablado (Gutiérrez-Fresneda y Díez, 2018).

Asimismo, gracias al modelo desarrollado por Hayes y Flower (1980), la escritura de textos dejó de verse como un “producto” y comenzó a entenderse como un “proceso”. Este modelo es modificado por Berninger para dar cuenta de los procesos de escritura en las etapas tempranas del aprendizaje. La automatización de las habilidades básicas de la escritura permite liberar recursos de la memoria operativa que pueden destinarse a procesos de nivel superior, como la organización textual (Sánchez y Borzone, 2010).

Diversos estudios han evidenciado que en la producción escrita de los niños existen diferencias significativas entre las tareas de transcripción (escritura de palabras aisladas) y las de composición (producción de textos), ya que las demandas mecánicas y cognitivas de la escritura pueden limitar los recursos disponibles para la planificación y la coherencia textual (Sánchez, Borzone y Beatriz, 2007). Por ello, la enseñanza eficaz de la lectoescritura debe atender de

manera simultánea tanto a los procesos de transcripción como a los de composición, especialmente en las primeras etapas del aprendizaje.

En definitiva, podemos concluir que la escritura, al igual que la lectura, es un proceso complejo que consiste en la transcripción de palabras. Para ello, es necesario desarrollar la habilidad metalingüística para su aprendizaje, de forma que se comprenda la organización de la lengua oral y sean conscientes de los sonidos individuales fonológicos de las palabras.

Cabe destacar que antes de comenzar a leer y a escribir, se encuentra la alfabetización inicial, es decir, adquirir una adecuada competencia en comunicación lingüística. Según Rugerio y Guevara, (2019), la alfabetización inicial comienza con las primeras interacciones verbales en el entorno familiar, siguiendo a lo largo de las etapas escolares. Sin embargo, no es posible determinar el momento exacto en el que aparece la lectura y la escritura. Aun así, leer y escribir se convierten en la fórmula perfecta para incrementar el aprendizaje y el desarrollo en general.

Por otro lado, según Piaget (s.f.), el desarrollo cognitivo en la infancia implica una reorganización progresiva de los procesos mentales, donde la maduración biológica y la experiencia ambiental permiten la interacción entre procesos de bajo nivel, que incluyen la transcripción, el trazado de letras, reconocimiento gráfico y fonológico y procesos de alto nivel, como la comprensión lectora, la producción textual, la interpretación y la creación de significados.

Actividades diseñadas en la propuesta presente en este trabajo como el “mural de las palabras”, donde los niños trabajan principalmente en los procesos de bajo nivel, que implican la discriminación visual y auditiva, el trazo y la asociación grafema-fonema. Por otro lado, actividades como “El castillo de los Cuentos” y la elaboración de los “mini-libros”, se potencian los procesos de alto nivel, que requieren la comprensión de historias, la producción de textos orales y escritos, y la creación colectiva de relatos. Estas tareas complejas demandan la integración de la comprensión lectora, la expresión oral y la creatividad,

permitiendo a los niños experimentar la lectura y la escritura como procesos comunicativos y significativos, en un contexto que favorece el desarrollo de la competencia comunicativa global (Gutiérrez y Díez, 2015).

En línea con esto, autores como Vygotsky (1978) resaltan que el aprendizaje de la lectura y la escritura se producen en un contexto social, mediado por la interacción con adultos y compañeros. Vygotsky subraya el papel fundamental del docente como mediador y facilitador de estrategias que integran oralidad, lectura y escritura, destacando que la cooperación y la mediación social son esenciales para que el niño asuma el control de los diversos usos del lenguaje. Por ello, la adquisición de la lectoescritura no es un proceso aislado, sino que se construye en situaciones de comunicación real, donde el docente crea oportunidades para el diálogo, la reflexión y la apropiación de los instrumentos culturales del lenguaje.

Para que el aprendizaje de la lectoescritura sea eficaz, además de los maestros, es esencial la participación de las familias para contribuir en el proceso de enseñanza (Luna Álvarez, 2019).

2.2.2. Gamificación

Varios autores han tratado de explicar qué es la gamificación. Uno de los primeros en ofrecer una definición clara fue Deterding (2011), quien describe la gamificación como la incorporación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos que no son lúdicos.

Por otro lado, Toala (2023) propone una visión interesante, pues, para él, la gamificación implica usar componentes característicos de los juegos, junto con su diseño, en contextos que no se relacionan con el juego. Su objetivo es influir en el comportamiento de los estudiantes, haciendo que el proceso educativo sea más efectivo tanto para ellos como para los docentes.

Entre otras definiciones, se destaca la de Martínez et al., (2023), quienes ven la gamificación como una herramienta para promover una participación más activa y un aprendizaje más profundo y significativo.

Asimismo, existen distintos posicionamientos respecto a la gamificación. En primer lugar, los autores mencionados anteriormente han intentado definir la gamificación como una metodología efectiva. Sin embargo, Bogost (2015) afirma que la gamificación es simplemente una estrategia de marketing sin sentido que se utiliza para captar la esencia atractiva de los videojuegos para luego adaptarla y aplicarla en un entorno monótono.

Cabe destacar que la gamificación puede integrarse en diversas metodologías activas, como, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), flipped classroom, Aprendizaje Basado en Juegos, *desing thinking* y *visual thinking* (Navarro y Pérez, 2023). Esto afirma que la gamificación no es una metodología aislada, sino que puede integrarse con diversos enfoques pedagógicos con el objetivo de crear un aprendizaje motivador y dinámico.

Cabe destacar algunos resultados de investigaciones que comparan prácticas educativas con y sin gamificación. La mayoría de los estudios disponibles se centran en contextos de educación superior, lo que dificulta la exploración directa en la etapa de Educación Infantil. Aun así, muestran evidencias relevantes acerca de los efectos de la gamificación.

En primer lugar, Lampropoulos y Sidiropoulos (2024) llevaron a cabo una investigación comparada sobre la enseñanza gamificada, la enseñanza online y la enseñanza tradicional. Los resultados de esta investigación indicaron que el grupo que trabajó mediante la gamificación alcanzó mejores tasas de éxito académico y mayor retención de estudiantes.

Otro estudio relevante es el de Haque (2025), el cual comparó el uso de un juego gamificado frente a una clase tradicional para la enseñanza de la neuroanatomía.

Concluyó que el grupo utilizó el recurso gamificado mostró mejores resultados académicos y un pensamiento crítico más elevado.

Por último, una revisión sistemática realizada por Jaramillo-Mediavilla et al (2024) mostró que el uso de la gamificación tiende a tener un impacto positivo en la motivación del alumnado. De los estudios que se analizaron, un 33% encontró mejoras significativas en el rendimiento frente a métodos tradicionales. Sin embargo, otros estudios también señalaron actitud hacia el aprendizaje y beneficios en la implicación emocional.

Aunque inicialmente se ha señalado la escasez de estudios en Educación Infantil, revisiones recientes (Fadhli et al., 2020) afirman que la gamificación mejora significativamente habilidades de lectoescritura en esta etapa, superando métodos tradicionales.

Aun así, la mayoría de los estudios que comparan la gamificación y la enseñanza tradicional han sido realizados en educación superior. Esto resalta la importancia de explorar la gamificación como herramienta para trabajar la lectoescritura en Educación Infantil.

Asimismo, este trabajo afirma que el uso de la gamificación como herramienta para la lectoescritura es realmente efectiva para que los niños aprendan a leer y a escribir de forma significativa al mismo tiempo que se divierten.

Al concluir la revisión teórica, se ha destacado que la adquisición de la competencia lectoescritora en la infancia es un proceso complejo, que involucra tanto procesos de bajo nivel, como la transcripción y el trazado de letras, como procesos de alto nivel, como la comprensión lectora y la producción textual. Asimismo, se ha subrayado que la competencia lingüística en su totalidad se construye a través de la interacción de múltiples componentes: la oralidad, la conciencia fonológica, la comprensión, la expresión escrita, el pensamiento crítico y la creatividad. Todo ello requiere de un papel mediador activo del docente, quien planifica, desarrolla y pone en juego estrategias que integran

estos componentes, favoreciendo un aprendizaje global, significativo y contextualizado.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA

3.1. Relación con el marco legislativo

La propuesta didáctica presentada a continuación se fundamenta en el *Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria*. En este caso, la propuesta se centra principalmente en el área 3: “Comunicación y Representación de la Realidad”, pues es el área que más engloba la lectoescritura, la expresión y la comunicación. Las competencias específicas que se relacionan principalmente con la propuesta son:

- “Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno” (BOC, 2022).

El alumnado tiene que interactuar constantemente en situaciones comunicativas lúdicas para expresar ideas y resolver distintos retos lingüísticos.

- “Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas” (BOC, 2022).

Esta propuesta se centra principalmente en producir mensajes orales y escritos, así como utilizar el lenguaje plástico, corporal y musical, y explorar su potencial expresivo.

- “Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características” (BOC, 2022).

El objetivo de esta propuesta es la aproximación al lenguaje escrito, de forma que el alumno muestre interés y motivación por las letras, palabras y cuentos.

3.2. Desarrollo de la propuesta

Tras analizar el currículo de Educación Infantil he marcado una serie de objetivos que se van a abordar en la propuesta.

En primer lugar, el objetivo principal de esta propuesta es iniciar al alumnado en una aproximación a la lectoescritura mediante actividades que trabajen la gamificación basadas tanto en el lenguaje oral como en el lenguaje escrito.

El resto de los objetivos que se van a trabajar en la propuesta son los siguientes:

- Despertar el interés por la lectoescritura
- Desarrollar la conciencia fonológica y la discriminación auditiva.
- Reconocer y experimentar con el código escrito.
- Comprender la estructura de las palabras y fomentar la creatividad.
- Potenciar la producción de mensajes personales y la curiosidad por los textos escritos.
- Consolidar el aprendizaje y celebrar los logros.

Una vez definidos los objetivos, comenzamos con el desarrollo de la propuesta, la cual está planteada para realizarla en un aula de cuatro años de Educación Infantil durante el primer trimestre del curso. El centro de referencia que he escogido es el CEIP Cabo Mayor, donde el curso de cuatro años cuenta con dos líneas de 16 alumnos y alumnas. He elegido este centro dado que he realizado mis últimas prácticas en él. Asimismo, conozco en profundidad su funcionamiento y sus recursos, por lo que me parece un centro adecuado para realizar dicha propuesta.

Esta propuesta se basa en el desarrollo de la lectoescritura mediante una herramienta innovadora llamada gamificación. El desarrollo de la lectoescritura constituye uno de los pilares fundamentales para la integración plena en la vida escolar y social y para el aprendizaje posterior.

La situación que se va a plantear a los niños/as es: “La Isla de las Letras”. Esta propuesta tiene como objetivo principal introducir a los niños y niñas de 4 años en el mundo de la lectoescritura a través de una experiencia gamificada. A lo largo de un trimestre, el alumnado podrá convertirse en explorador de una isla, de forma que supere retos y misiones y descubra el valor de la comunicación desarrollando curiosidad e interés por los textos. Todo ello se trabajará de forma coherente con los saberes básicos del área de “Comunicación y Representación de la Realidad”.

A continuación, se presentan de forma detallada las actividades que van a conformar dicha propuesta, explicando su sentido didáctico y su vinculación con los contenidos curriculares establecidos.

La primera semana se dedica a la introducción de la narrativa gamificada, por lo que el aula se transforma en “La Isla de las Letras”, de forma que se decora con un gran mural con el mapa de la isla con zonas bien diferenciadas (Cueva de las Vocales, Bosque de las Consonantes, Río de las Palabras, Castillo de los Cuentos). Además, cada alumno recibe una “tarjeta de explorador” con su foto, nombre y espacio para ir pegando sellos a medida que superan cada reto. A continuación, el docente explica que, para avanzar por la isla, deben ir superando misiones, las cuales serán registradas en su tarjeta de explorador.

En el primer juego titulado “El cofre de los deseos” el alumnado se sienta en círculo y cada uno dice qué le gustaría encontrar en la isla (por ejemplo, “me gustaría encontrar letras divertidas”). El docente anota estos deseos y los

guarda en un cofre decorado que será utilizado en la última actividad del trimestre.

Posteriormente, los alumnos exploran el mapa y buscan pistas visuales como dibujos de letras, huellas o símbolos que anticipan retos de cada zona. Mientras tanto, el docente los anima a comentar lo que ven y a expresar sus expectativas.

En la segunda semana los alumnos se adentran en la Cueva de las Vocales, donde el docente se convierte en “el guardián de la cueva” y pronuncia sonidos vocálicos. Los niños deben repetir el eco y buscar por el aula tarjetas con la letra correspondiente. Cada vez que encuentren una, tienen que colocarla en el mural de la cueva.

Después, se colocan en corro e inventan rimas sencillas con cada vocal, como “A de araña que te acompaña”. Todo ello se acompaña con palmadas y saltos, de forma que se fomente la conciencia fonológica y el ritmo.

Una vez realizadas las rimas, cada niño recibe una ficha con dibujos de objetos que contienen las vocales, como, por ejemplo, “O” de “Oso”, “E” de “Elefante”, etc. De esta manera, el profesor dice una vocal y los alumnos marcan en su ficha la imagen correspondiente. Cuando completen la ficha, el docente les pegará un sello en su tarjeta de explorador. Gracias a las actividades realizadas esta semana, los alumnos habrán enriquecido el entorno visual y habrán reforzado la asociación sonido-letra.

La tercera semana consta de “El Bosque de las Consonantes”, donde el docente reparte unas tarjetas con consonantes y dibujos asociados, como, por ejemplo “M” con “Mano”. Los niños deben emparejar cada letra con su imagen y explicar a sus compañeros por qué lo han hecho.

Una vez interiorizadas las consonantes, se colocan pistas que contienen pequeñas adivinanzas o retos, como, “Busca un objeto que empiece por “S”

y tráelo al círculo”. Cada uno de ellos debe moverse y compartir sus hallazgos, desarrollando la escucha activa y la expresión oral. Con las palabras que hayan encontrado, por turnos, deben colocar las letras en una pizarra magnética para formar dichas palabras.

Por último, en un rincón del aula se coloca un árbol hecho con cartulina. Cada vez que aprendan una nueva consonante, los niños deben colgar una hoja con la letra y un dibujo de una palabra que la contenga.

En la semana cuatro, nos introducimos en “El Río de las Palabras”. En una piscina de cartón, hay unas tarjetas con sílabas escritas y pequeños imanes. Los niños con cañas de pescar imantadas “pescan” sílabas y, en grupo, intentan formar palabras sencillas, por ejemplo, “ma-ma” o “pa-to”.

En la siguiente actividad, se dibuja un río en el suelo y se colocan “piedras” (cartulinas con forma de piedra realista) con sílabas. Los niños deben saltar de piedra en piedra formando palabras al pisar las sílabas correctas. Si forman una palabra real, ganan un sello para su tarjeta de explorador.

Posteriormente, los alumnos se colocan por equipos y reciben un conjunto de tarjetas con letras, las cuales deben ordenar para formar una palabra previamente acordada. El equipo que primero la forme correctamente, la escribe en el mapa del río y la representa con un dibujo. De esta manera, se colocarán varias palabras con su dibujo correspondiente formando un diccionario visual de aula.

En la quinta semana, experimentamos la zona de “El Castillo de los Cuentos”, donde el docente presenta un saco con objetos y tarjetas con palabras. Cada niño saca un objeto o palabra y, entre todos, inventan una historia, añadiendo una frase por turno. El docente escribe la historia y la lee al final.

Después, cada alumno crea un pequeño libro con hojas dobladas y grapadas por el docente. En cada página, dibuja una letra, una palabra y una imagen

relacionada. Al final del trimestre, cada *mini-libro* se exhibirá en el aula, de forma que cada uno lo presente a sus compañeros.

Por último, hay un espacio en el aula con cojines y libros ilustrados. Los niños eligen cuentos para mirar imágenes o reconocer palabras conocidas de dichos libros. El docente fomenta la autonomía y la curiosidad por los textos escritos.

La sexta semana consta de la “Gran aventura final y celebración”. En primer lugar, el docente plantea un enigma final: encontrar una “palabra secreta” escondida en la isla, utilizando las letras y palabras aprendidas en las actividades previas. Los niños recorren todas las zonas, resuelven pistas y forman la palabra en equipo.

Para celebrar el éxito, se organiza una fiesta temática, donde se entregan diplomas personalizados, se exponen los murales, *mini-libros*, las tarjetas de exploradores y se invita a las familias a ver los logros del trimestre.

Finalmente, se abre el cofre de los deseos de la primera actividad y se repasan los deseos expresados al inicio. Los niños reflexionan sobre lo que han aprendido y comparten sus experiencias, cerrando así la aventura de la isla.

Cada una de las actividades garantiza un acercamiento de forma lúdica, participativa y significativa a la lectoescritura, adaptado a las necesidades e intereses de los alumnos de 4 años.

Cabe destacar que el docente es el encargado de diseñar todas las secuencias didácticas que integran actividades de bajo y alto nivel. Asimismo, selecciona materiales, organiza el espacio y crea un clima de confianza y motivación. Durante las actividades, el docente modela estrategias de comprensión lectora, apoya la producción textual, corrige y

orienta el trazo de letras, además de fomentar la reflexión metalingüística a través del diálogo y la interacción.

Además, la comprensión lectora se trabaja de manera transversal en todas las actividades, desde la interpretación de instrucciones y pistas en los juegos, hasta la comprensión de historias y la producción de relatos en grupo. El docente, como mediador, modela estrategias de comprensión, fomenta la anticipación, la inferencia y la reflexión sobre el significado de los textos, y apoya a los niños en la construcción de sentido a partir de sus propias experiencias y conocimientos previos.

En cuanto a la evaluación global, esta propuesta se entiende como un proceso continuo, formativo y global, en coherencia con el currículo de Educación Infantil de Cantabria y la propia naturaleza gamificada del proyecto. El objetivo principal es valorar no solo los resultados, sino, el progreso, la participación y el desarrollo integral del alumnado a lo largo del trimestre. Por ello, se hace una asamblea final para que todo el alumnado exprese sus opiniones acerca de la propuesta y para observar cuáles son las actividades que más y menos les han gustado.

Los criterios de evaluación que se han tenido en cuenta son:

- Interés y participación.
- Desarrollo de la comunicación.
- Conciencia fonológica y reconocimiento de letras.
- Producción de mensajes y creatividad.
- Trabajo en equipo y habilidades sociales.
- Curiosidad y autonomía.

Asimismo, los instrumentos de evaluación son los siguientes:

- Observación sistemática: El docente utiliza rúbricas sencillas para anotar cualquier avance o dificultad de cada niño durante cada actividad.
- Portafolio individual: Cada niño conserva su “tarjeta de explorador”, *mini-libros*, y sellos conseguidos, lo que permite observar su evolución a lo largo de la propuesta.
- Mural colectivo: El avance de las diferentes zonas de la isla muestra los logros de los equipos, favoreciendo la autoevaluación y la motivación.
- Implicación de las familias: Se informa a las familias del progreso de sus hijos mediante la plataforma digital “*Teams*”.

La evaluación global de la propuesta no se limita a comprobar la adquisición de conocimientos, sino que pone el foco en la creatividad y la capacidad de los niños para disfrutar y descubrir el mundo de la lectoescritura. Por ello, esta propuesta se mide en términos de participación, curiosidad y crecimiento personal.

De esta manera, la propuesta “La Isla de las Letras” no solo contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa y lectoescritora, sino que sienta las bases para un aprendizaje significativo.

En conclusión, el procedimiento de la propuesta sigue la siguiente estructura:

1. Bienvenida a la Isla.
2. La Cueva de las Vocales.
3. El Bosque de las Consonantes.
4. El Río de las Palabras.
5. El Castillo de los Cuentos.
6. Aventura final y celebración.
7. Evaluación y cierre.

A continuación, en la Tabla 1 se recogen todas las actividades realizadas en la propuesta junto con sus objetivos específicos y contenidos:

Tabla 1

Resumen de las actividades relacionadas con los objetivos y contenidos

Actividades	Descripción	Objetivos	Saberes/Contenidos
Bienvenida a la Isla	Ambientación del aula, presentación de la narrativa y reparto de tarjetas de explorador. Inicio del juego simbólico y de la motivación por descubrir el mundo de las letras.	Despertar el interés por la lectoescritura y la comunicación.	Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas, expresar necesidades e intenciones.
La Cueva de las Vocales	Juegos fonológicos, rimas y búsqueda de letras. Asociación de vocales con imágenes.	Desarrollar la conciencia fonológica y la discriminación auditiva.	Explorar el repertorio comunicativo, reconocer sonidos y letras.
El Bosque de las Consonantes	Juegos de asociación, tarjetas ilustradas y formación de palabras sencillas.	Reconocer y experimentar con el código escrito.	Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes.
El Río de las Palabras	Juegos de segmentación y unión de sílabas, pesca de palabras y construcción de palabras con tarjetas.	Comprender la estructura de las palabras y fomentar la creatividad.	Descubrir los códigos de los lenguajes y explorar sus posibilidades expresivas.
El Castillo de los Cuentos	Inventar y contar historias colectivas, crear mini-libros y exposición en el aula.	Potenciar la producción de mensajes personales y la curiosidad por los textos escritos.	Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, comprender su

			funcionalidad.
Aventura final y celebración	Resolución cooperativa de un enigma utilizando lo aprendido, fiesta de celebración y entrega de diplomas.	Consolidar el aprendizaje y celebrar los logros.	Responder a las exigencias del entorno, mostrar interés y curiosidad por los textos escritos.

A continuación, en la Tabla 2 se recogen a modo de resumen las actividades organizadas por semanas:

Tabla 2

Calendario trimestral de las actividades:

Semana	Actividad	Juegos
1	Bienvenida a la Isla	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de la tarjeta de explorador - Cofre de los deseos - Descubre el mapa
2-3	La Cueva de las Vocales	<ul style="list-style-type: none"> - Eco de las vocales - Rimas sencillas - Ficha dibujo
4-5	El Bosque de las Consonantes	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas ilustradas - Senda de las pistas - Árbol de las consonantes
6-7	El Río de las Palabras	<ul style="list-style-type: none"> - Pesca de sílabas - Puente de las sílabas - Mural de las palabras
8-10	El Castillo de los Cuentos	<ul style="list-style-type: none"> - Saco de las historias - Mini-libros de explorador - Rincón de los cuentos
11	Aventura final y celebración	<ul style="list-style-type: none"> - Enigma de la isla - Fiesta de exploradores - Cofre de los deseos
12	Evaluación y cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de tarjetas de explorador - Asamblea de reflexión final

4. CONCLUSIONES

El eje central de este trabajo ha sido el análisis y la aplicación de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la lectoescritura en Educación Infantil, por lo que se ha diseñado una propuesta didáctica para un aula de 4 años vinculada con el área de “Comunicación y Representación de la Realidad” del currículo de Cantabria. El recorrido a lo largo del trabajo, que va desde la fundamentación teórica hasta la concreción práctica, permite extraer distintas conclusiones tanto para la investigación educativa como para la práctica docente, así como para mi crecimiento personal y profesional como maestra.

En primer lugar, el marco teórico evidencia que la gamificación no solo es compatible con los principios y los fines de la Educación Infantil, sino que, al mismo tiempo, responde directamente a las demandas del currículo vigente en Cantabria. El currículo enfatiza en el respeto a los ritmos de aprendizaje, en la importancia de aproximar a los niños al lenguaje escrito desde contextos funcionales y significativos y en la necesidad de metodologías activas y lúdicas. Al incorporar juegos, retos y recompensas, la gamificación se convierte en una vía idónea para alcanzar dichos objetivos, de forma que se promueva un aprendizaje integral, inclusivo y centrado exclusivamente en el niño.

Uno de los aspectos clave en este trabajo ha sido comprender que la lectoescritura no es un fenómeno meramente mecánico y aislado, sino que es un fenómeno global que implica la interacción de múltiples competencias: comunicación oral, comprensión lectora, desarrollo psicomotor, conciencia fonológica, pensamiento crítico y creatividad, entre otras.

Asimismo, el análisis conceptual realizado en el marco teórico ha permitido profundizar en la naturaleza compleja de la lectoescritura. Se ha afirmado que la lectura y la escritura no son habilidades independientes, sino procesos interrelacionados que requieren la adquisición de competencias previas,

como la discriminación auditiva y visual, la conciencia fonológica y la comprensión del lenguaje oral.

Se ha confirmado que la gamificación es una estrategia eficaz para incrementar la motivación, el interés y la participación activa del alumnado en el proceso de lectoescritura. Al haber introducido elementos de juego, como desafíos o recompensas, se logra captar la atención del alumnado, favoreciendo la implicación emocional y generando un clima positivo en el aula. Los resultados de las distintas investigaciones recientes señalan que los entornos gamificados no solo mejoran el rendimiento académico, sino que al mismo tiempo promueven un aprendizaje más profundo, colaborativo y duradero. En la propuesta de este TFG, la gamificación ha permitido adaptar los contenidos y las actividades a los intereses y necesidades del grupo, facilitando la atención a la diversidad y la inclusión.

La experiencia de planificar y diseñar una propuesta gamificada ha destacado el papel activo y mediador del maestro. La gamificación requiere una preparación cuidadosa, la capacidad de adaptar las dinámicas a los ritmos de todo el grupo y la creación de materiales activos para captar la atención de los alumnos. La utilización de instrumentos como la autoevaluación y la observación sistemática permite observar de forma completa el progreso de los alumnos, identificando dificultades y ajustando la intervención educativa de manera individualizada.

Uno de los aspectos clave en este trabajo ha sido comprender que la adquisición de la competencia lectoescritura en la infancia es un proceso global, que requiere la interacción de múltiples competencias y niveles de pensamiento. El docente, como mediador activo, desempeña un papel fundamental en la planificación, desarrollo y puesta en práctica de estrategias que integran la oralidad, la lectura y la escritura, promoviendo un aprendizaje que va desde la transcripción y el trazado de letras, hasta la comprensión lectora y la producción de textos creativos y significativos. La propuesta diseñada busca precisamente facilitar esta interacción, favoreciendo el

desarrollo de habilidades de bajo y alto nivel en un entorno motivador y contextualizado.

Asimismo, es importante reforzar la coherencia entre el marco teórico y la propuesta didáctica, mostrando cómo los principios y competencias analizados se concretan en las actividades diseñadas. Las tareas, como la invención de cuentos y la elaboración de “mini-libros”, permiten a los alumnos experimentar la lectoescritura como un proceso global, creativo y significativo. Además, la propuesta favorece la motivación, la participación y el aprendizaje significativo, asegurando que todos los niños puedan avanzar en el desarrollo de la competencia lingüística a su propio ritmo y desde sus intereses.

Cabe destacar la repercusión directa en mi labor como profesora particular. En la realización de este trabajo, he tenido la oportunidad de poner en práctica algunos de los principios y estrategias analizados, adaptando juegos y dinámicas gamificadas con un alumno de Educación Infantil. Esta experiencia me ha permitido comprobar, en primera persona, los beneficios que tiene la gamificación para el aprendizaje de la lectoescritura, como, por ejemplo, la motivación, la implicación y el aprendizaje activo. Además, he podido comprobar cómo, a través del juego, el niño se siente protagonista de su aprendizaje, pues se atreve en mayor medida a experimentar con las letras y las palabras, y desarrolla una actitud positiva hacia la lectura y la escritura.

Sin embargo, he comprobado algunos retos y limitaciones. Por un lado, la gamificación necesita una inversión considerable de tiempo y esfuerzo en la planificación, seguimiento de las actividades o en la elaboración de materiales. También, es esencial adaptar las propuestas a las necesidades de cada alumno. Por otro lado, las investigaciones destacan la escasez de estudios sobre la gamificación en Educación Infantil, concretamente en el ámbito de la lectoescritura, lo que destaca la necesidad de investigar en mayor medida.

De cara al futuro, sería interesante plantear la combinación de la gamificación con otras metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos o el trabajo por rincones para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En definitiva, este TFG ha sido una oportunidad única para profundizar en la lectoescritura y la gamificación en Educación Infantil. El marco teórico y la realización de la propuesta didáctica me han permitido verificar el potencial de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la lectoescritura, así como para la motivación, la participación activa y la creatividad del alumnado.

He llegado a la conclusión de que el aprendizaje en Educación Infantil debe ser, ante todo, significativo, lúdico y adaptado a cada alumno. La gamificación no solo facilita la adquisición de habilidades básicas, sino que contribuye a la autonomía, el desarrollo integral, el disfrute y la confianza en sus propias capacidades.

Por todo ello, animo a que la educación se explore y se experimente utilizando la gamificación como vía para potenciar la enseñanza de la lectoescritura para transformar la experiencia educativa en una aventura significativa para todos los niños y niñas.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alegría, J., Carrillo, M., & Sánchez, E. (2005). La enseñanza de la lectura. *Investigación y ciencia*, 340(1), 6-14.

Aguirre de Ramírez, R., (2000). Dificultades de aprendizaje de la lectura y la escritura. *Educere*, 4 (11), 147-150.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601102>

Bogost, I. (2011). Gamification is Bullshit. *IAN BOGOST*.
http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/

Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Boletín Oficial de Cantabria, Núm. 135, miércoles, 13 de julio de 2022.

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: *Toward a definition*. In *CHI 2011 gamification workshop proceedings* (Vol. 12, pp. 1-79).

Duque-Aristizábal, C. P., & Vera-Márquez, Á. V. (2010). Exploración de la comprensión inferencial de textos narrativos en niños de preescolar. *Revista colombiana de psicología*, 19(1), 21-35.

Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A Meta-Analysis of Selected Studies on the Effectiveness of Gamification Method for Children. *International Journal of Instruction*, 13(1).

Flower, L., & Hayes, J. (1996). Textos en contexto. *Los procesos de lectura y escritura*. Buenos Aires: Asociación Internacional de Lectura.

Fons, M. (2006). Enseñar a leer para vivir. Universidad de Barcelona.

Gutiérrez Fresneda, R., & Díez Mediavilla, A. (2015). Aprendizaje de la escritura y habilidades de conciencia fonológica en las primeras edades. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 67(4), 43–59. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2015.67405>

Gutiérrez-Fresneda, R., & Díez Mediavilla, A. (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades.

Haque, AHA (2025). Comparación de enfoques gamificados y tradicionales en la formación en neuroanatomía: Efectos en el rendimiento académico y el pensamiento crítico. *Indus Journal of Bioscience Research* , 3 (1), 549-553.

Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M. y Casillas-Martín, S. (2024). Impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico: Una revisión sistemática. *Ciencias de la Educación*, 14 (6), 639.

Lampropoulos, G. y Sidiropoulos, A. (2024). Impacto de la gamificación en los resultados de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes: Un estudio longitudinal que compara el aprendizaje en línea, tradicional y gamificado. *Ciencias de la Educación*, 14 (4), 367.

Luna Álvarez, H. E., Ramírez Calixto, C. Y., Arteaga Rolando, M. A. (2019). Familia y maestros en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Una responsabilidad compartida. *Conrado*, 15(70), 203-208.

Maina, M. G., & Papalini, V. A. (2021). *Lectura (s): hacia una revisión del concepto*.

Martínez Domingo, J.A., Victoria Maldonado, J.J., Fernández Cerero, J., y Montenegro Rueda, M. (2023). Principales características de la metodología de gamificación en Educación Primaria. En J.J. Victoria

Maldonado B. Berral Ortiz, J.A Martínez Domingo y D. Camuñas García (Eds.), *Investigación en contextos educativos formales, no formales e informales: Descubriendo nuevos horizontes en la educación* (pp. 27-34). Dykinson.

Piaget, J. (s.f.). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Recuperado de <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Pisco-Román, J., Bailón-Panta, A., (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. *593 Digital Publisher CEIT, 8(1-1)*, 328 -347.

Rugiero, J., & Guevara, Y. (2019). Alfabetización inicial y su desarrollo desde la educación infantil. *España: Universidad de Castilla-La Mancha*.

Sánchez Abchi, V., Borzone, A., & Beatriz, D. (2007). La escritura de textos en niños pequeños: relación entre la transcripción y la composición. *Universitas psychologica, 6(3)*, 559-570.

Sánchez Abchi, V., & Borzone, A. (2010). Enseñar a escribir textos: desde los modelos de escritura práctica en el aula. *Lectura y vida, 31(1)*.

Sellés, P., Martínez, T., & Vidal-Albarca, E. (2012). Controversia entre madurez lectora y enseñanza precoz de la lectura: revisión histórica y propuestas actuales. *Aula abierta, 40(3)*, 3-14.

Teberosky, A. (2003). Alfabetización inicial: aportes y limitaciones. *Cuadernos de pedagogía, 330*, 42-45.

Toala, M. M. (2023). La Gamificación y su efectividad en el proceso enseñanza- aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 8(3)*, 852- 8

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Editorial Crítica*.

6. ANEXOS

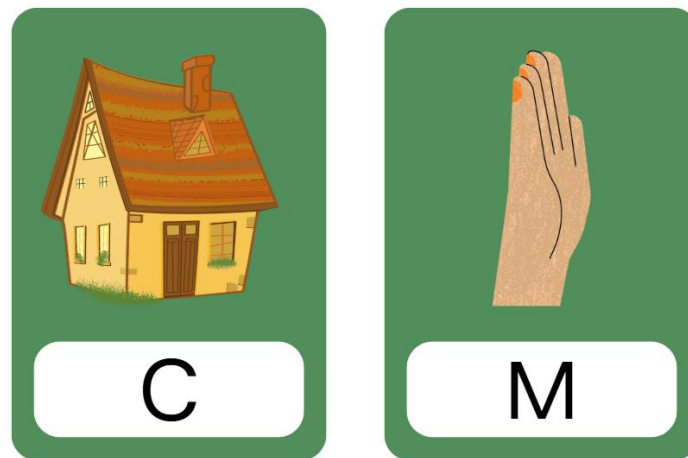
Anexo 1. *Mapa de la Isla.*



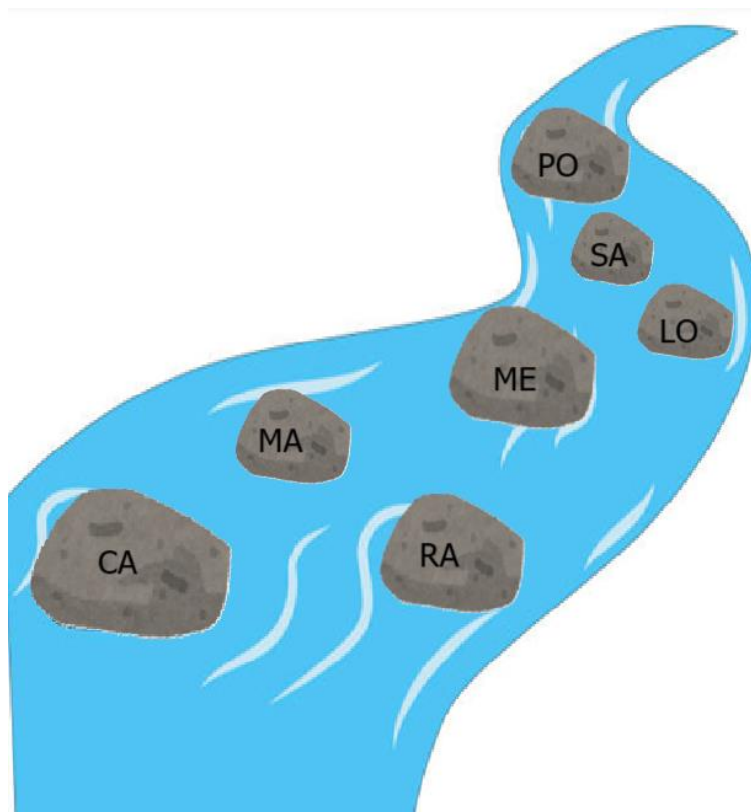
Anexo 2. *Tarjeta de explorador.*



Anexo 3. Tarjetas con consonantes.



Anexo 4. Ejemplo del río de las sílabas.



Anexo 5. Letras desordenadas con asociación de imágenes.

E	O	T	R	S	O

R	A	P	T	I	A

