

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA

GAMIFICATION AS A TEACHING STRATEGY FOR READING AND WRITING IN MIDDLE SCHOOL STUDENTS

Recibido: 06/ 10/ 2025 - **Aceptado:** 11/11/2025

Genoveva del Pilar Hidalgo Hidalgo

Docente de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco
Ibarra – Ecuador

Máster en Educación Inclusiva para niños y adolescentes en situación de
vulnerabilidad social de la Universidad Tecnológica Tech

genoveva.hidalgo@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-9545-769X>

Manuela Ángela Enríquez Hidalgo

Maestrante en el Programa de Innovación en Educación de la Universidad Técnica del
Norte
Ibarra – Ecuador

Magister en Turismo mención en Patrimonio y Turismo Comunitario de la
Universidad Técnica del Norte

maenriquezh@utn.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-4495-920X>

Cómo citar este artículo:

Hidalgo, G., & Enríquez, M, (Enero – diciembre 2025). La gamificación como estrategia didáctica de la lectoescritura en estudiantes de básica media. *Tierra Infinita* (11), 90 – 111. <https://doi.org/10.32645/26028131.1415>



Resumen

La educación debe innovarse continuamente para que los estudiantes adquieran habilidades y competencias para enfrentar los retos actuales, el estudio tuvo el propósito de diseñar actividades con la aplicación de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de quinto año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, Ibarra-Ecuador durante el período lectivo 2024-2025. Se trata de una investigación de enfoque mixto pues integra elementos cualitativos y cuantitativos, de tipo descriptivo; se hizo una revisión bibliográfica para contextualizar y profundizar la importancia de esta estrategia pedagógica. Los métodos utilizados fueron el analítico-sintético e histórico-lógico. Por otro lado, para la investigación de campo se aplicaron dos técnicas de recopilación de datos: una encuesta estructurada y la observación; la muestra se conformó por 28 estudiantes. Los resultados obtenidos destacan la eficiencia de la gamificación en la lecto-escritura ya que el 89,29% tuvieron avances significativos en habilidades de caligrafía y ortografía además de mayor fluidez para leer. El 92,86% evidenciaron, además, mayor seguridad al expresarse y una mejor gestión de sus emociones al realizar los retos. Respecto a la creatividad, el 96,43% de estudiantes desarrollaron su imaginación, ingenio y autonomía en la lectura y escritura. Se concluye que integrar una experiencia gamificada durante el proceso de enseñanza contribuye a un aprendizaje significativo con avances importantes a nivel cognitivo y emocional, pues los estudiantes se muestran más creativos, autónomos, seguros de sí mismos y dispuestos a realizar un trabajo colaborativo para el logro de metas.

Palabras clave: aprendizaje, lectoescritura, gamificación.

Abstract

Education must be continuously innovated so that students acquire the skills and competencies to face current challenges. The purpose of the study was to design activities using gamification to improve the teaching and learning process of reading and writing in fifth-year students in general basic education at the Luis Leoro Franco Educational Unit in Ibarra, Ecuador, during the 2024-2025 school year. This is a mixed-methods study, as it integrates qualitative and quantitative elements of a descriptive nature. A literature review was conducted to contextualize and deepen the importance of this pedagogical strategy. The methods used were analytical-synthetic and historical-logical. On the other hand, two data collection techniques were applied for the field research: a structured survey and observation. The sample consisted of 28 students. The results obtained highlight the effectiveness of gamification in reading and writing, as 89.29% made significant progress in handwriting and spelling skills, as well as greater fluency in reading. In addition, 92.86% showed greater confidence in expressing themselves and better management of their emotions when completing the challenges. In terms of creativity, 96.43% of students developed their imagination, ingenuity, and autonomy in reading and writing. It is concluded that integrating a gamified experience into the teaching process contributes to meaningful learning with significant cognitive and emotional advances, as students become more creative, autonomous, self-confident, and willing to work collaboratively to achieve goals.

Keywords: learning, literacy, gamification.

Introducción

La educación en los últimos años ha tenido varias transformaciones que exigen la incorporación de diferentes estrategias pedagógicas y metodologías que permitan mejorar el aprendizaje y promover el desarrollo integral de los estudiantes. Una estrategia que ha sido abordada por diferentes autores es la gamificación que incluye el uso de elementos o técnicas de juego para generar un aprendizaje significativo en los estudiantes pues, busca no solo mejorar el proceso de enseñanza para la adquisición de conocimiento de contenidos de una malla curricular, sino que también potencia el desarrollo socioemocional de los estudiantes, su capacidad creativa, cognitiva y motivacional generando un compromiso para el cumplimiento de tareas.

Pérez y Navarro (2022) destacan que el docente puede construir una narrativa personalizando la experiencia de aprendizaje de los estudiantes partiendo de un diseño motivacional intrínseco, así como comportamental para lograr un compromiso mayor; teniendo en cuenta que la enseñanza-aprendizaje es un proceso dinámico que involucra diferentes elementos: docente, estudiante, planificación, contenidos con sus objetivos respectivos, es necesario implementar estrategias que propicien un entorno correcto para adquirir conocimiento (Osorio et al., 2021).

En este sentido, la finalidad de la gamificación es hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo al incorporar componentes parecidos a los de los juegos en la malla curricular; este método potencia además la motivación, la implicación y la memorización de los alumnos, pues convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica y satisfactoria; los alumnos pueden obtener puntos al finalizar tareas, al dominar nuevas competencias o participar en tablas de clasificación para promover el sentimiento de éxito y una competencia amigable (Wulan et al., 2024).

Pérez y Gértrudix-Barrio (2022) destacan que entre los beneficios de la gamificación se encuentran: desarrollo de nuevas destrezas y competencias, reconocimiento de emociones, mejoramiento en la comprensión de los contenidos, mayor concentración, comunicación asertiva entre pares y la adquisición de habilidades para la resolución de conflictos en el aula. Además, los elementos lúdicos: juegos, logros con recompensas permiten que los estudiantes se sientan mejor a nivel emocional ya que participan de manera activa en actividades más dinámicas e interactivas, fortaleciendo su nivel cognitivo.

Los estudiantes adquieren un aprendizaje y mejores resultados académicos cuando participan en la experiencia educativa y en escenarios que presentan retos ya que aquí, es donde ellos interactúan y se organizan para lograr objetivos; la gamificación permite adaptar el sistema tradicional por uno que incrementa la motivación del individuo a través del reconocimiento y la valoración de logros (Solano et al., 2024). Por otro lado, los métodos gamificados ofrecen una rápida retroalimentación y promueven un ambiente de aprendizaje más interactivo, lo cual ha sido asociado con un rendimiento académico superior y una comprensión más detallada del contenido; no obstante, el éxito de la gamificación se basa en su aplicación en concordancia con las metas educativas (Wulan et al., 2024).

La importancia de este estudio radica en que el aprendizaje es una experiencia compleja que involucra factores internos y externos por lo que surge la necesidad de incorporar una serie de contenidos cognitivos, actitudinales y procedimentales para lograr la adquisición de conocimiento significativo de manera integral; en este contexto, la gamificación es una técnica de aprendizaje centrada en un entorno lúdico, en la que se incentiva al estudiante a esforzarse, potencializando sus habilidades, el trabajo autónomo y el cooperativismo para el logro de los objetivos planeados en los contenidos de las diferentes asignaturas (Franco-Segovia, 2023).

La gamificación presenta beneficios en los estudiantes de diferentes niveles educativos, en este estudio se analizará su aplicación como estrategia didáctica para mejorar la lectoescritura. En este proceso se incluyen diversas herramientas partiendo de la activación de conocimientos previos, la formulación de hipótesis e inferencia de los significados según el contexto de los textos y finalmente se logra la metacognición siendo este un factor importante en el análisis y reflexión del conocimiento adquirido (Reinoso et al., 2024).

Posligua et al. (2022) revelan la importancia de reconocer dificultades en la lectura y escritura en los estudiantes desde la etapa inicial de educación formal ya que al no existir correcciones, estas deficiencias van a continuar después en los siguientes niveles por lo que sugiere la necesidad de incorporar actividades versátiles e interactivas para captar la atención de los estudiante y lograr que los niños y niñas adquieran un mayor compromiso y responsabilidad con su aprendizaje. El docente además de guiar la estrategia, debe hacer una retroalimentación para determinar los avances que han tenido los estudiantes en todo el proceso logrando así una mejora continua en la construcción de los saberes y también contribuye al incremento de la productividad educativa que se evidencia en favorables resultados de aprendizaje (Banoy-Suárez y Castillo-Herrera, 2021).

Tenorio et al. (2022) establecen que “el proceso de la lectoescritura implica habilidades de escucha, habla y escritura en un contexto donde los símbolos tienen significados para comunicar ideas” (p. 4). Por lo tanto, estos dos componentes: lectura y escritura, desempeñan un rol fundamental en el desarrollo del ser humano para que sea capaz de enfrentar los retos que exige la globalización, donde existe mayor cantidad de información disponible que debe ser analizada de forma crítica y sistematizada de manera eficiente.

Al respecto, la gamificación contribuye al mejoramiento del vocabulario, promueve además un aprendizaje contextualizado influyendo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, mayor fluidez y decodificación de palabras; aspectos que tienen un impacto positivo en el proceso de lectoescritura, mejorando a la vez el nivel de desempeño de los estudiantes (Duarte y Suárez, 2025; Acevedo et al., 2025).

Goyeneche-Fernández et al. (2024) por su parte, plantean que existen dos elementos esenciales para potenciar el desempeño de los estudiantes en lectura y escritura: 1) la instrucción explícita de técnicas para entender y redactar textos y 2) la incorporación de las TIC en el proceso de aprendizaje; es así que se deben enfocar estos dos aspectos de forma primordial en el aula de educación primaria y en los programas de capacitación del docente respecto a la utilización de las nuevas herramientas. Con la gamificación se brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender mientras participan en nuevas experiencias que incluyen retos o competencias, por lo que los docentes deben explorar esta estrategia pedagógica emergente independientemente de la asignatura para lograr una mayor motivación en el estudiante, un aprendizaje autónomo y mejor rendimiento (Villafán y Linares, 2023).

En este sentido, el rol del docente es un factor clave en el éxito de esta herramienta pues debe tener la capacidad de planificar e implementar las actividades acorde a las necesidades que tiene su grupo, junto al apoyo de los padres de familia esta estrategia demuestra ser eficaz en la disminución de barreras en el aprendizaje (Estrella et al., 2024). El docente orienta y asesora ya que debe definir objetivos y plantear interrogantes, planificar el aprendizaje, proponer actividades supervisadas; de esta manera, los estudiantes toman el compromiso de investigar, formular hipótesis y encontrar posibles respuestas y soluciones de forma autónoma o grupal (Goyeneche-Fernández et al., 2024).

Es importante desatacar que cada estrategia debe ser adaptada acorde a las necesidades de los estudiantes incentivando su creatividad a través de un proceso continuo de motivación y participación

para aprovechar sus talentos. En base a lo expuesto, el objetivo propuesto es analizar la incidencia de las experiencias gamificadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de quinto año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, Ibarra-Ecuador.

Metodología

Se trata de un estudio de enfoque mixto, de tipo descriptivo, documental y de campo. El estudio fue realizado en la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, una institución de sostenimiento fiscal con un total aproximado de 82 docentes y 1.868 estudiantes. Se encuentra ubicada en la parroquia urbana San Francisco del cantón Ibarra, provincia de Imbabura, Ecuador, perteneciente a la Zona 1. Su modalidad es Presencial y cuenta con cuatro ambientes, dos jornadas: matutina y vespertina, con tipo de educación regular y con los niveles educativos: Inicial (edades entre 3 a 5 años) y subniveles que incluyen inicial 1 y 2, Educación General Básica (6-14 años) con los subniveles básica preparatoria, básica elemental, básica media y básica superior, finalmente, Bachillerato (15-18 años). Esta institución se caracteriza además porque la mayoría de estudiantes corresponden a parroquias rurales del cantón y por el acceso limitado a tecnologías digitales, lo que motivó el enfoque en gamificación tradicional. Para este estudio, se aplicó una muestra a 28 estudiantes de quinto año de educación general básica media durante el periodo académico 2024-2025.

Los métodos aplicados fueron los siguientes: analítico-sintético que permitió comprender cada componente de la gamificación y su efecto en el proceso de lectoescritura; después, se sintetizaron los hallazgos para entender su eficacia en el ámbito educativo. Mediante el método histórico-lógico, se identificaron los antecedentes y fundamentos teóricos de la gamificación, su uso y evolución en diferentes contextos a través del tiempo, además de su relación con las teorías didácticas del aprendizaje. Este método permitió vincular antecedentes prácticos y teóricos, brindando así una base sólida para elaborar e implementar las actividades gamificadas en la investigación.

El estudio adopta principalmente un enfoque cualitativo porque su objetivo principal es comprender la experiencia y los efectos de la gamificación en el contexto educativo. La encuesta, aunque utiliza una escala de Likert cuantificable, se analizó interpretando las tendencias y los significados detrás de las respuestas para comprender la experiencia vivida por los estudiantes. Este análisis se complementó con datos cuantitativos procedentes de la observación sistemática a partir del check list, que registró las características narrativas del rendimiento y los comportamientos específicos durante las actividades. Esta triangulación entre la percepción subjetiva (encuesta) y la observación objetiva del rendimiento (check list) mejoró el análisis y permitió obtener una visión holística, inductiva y completa del fenómeno, tal y como exige un enfoque cuantitativo. Además, aseguró la fiabilidad y validez del estudio, permitiendo obtener una visión amplia y completa acerca del impacto que tiene la gamificación en el mejoramiento de la lectoescritura de los alumnos de básica media.

Para el procesamiento de los datos se utilizó un análisis estadístico descriptivo, que hizo uso de frecuencias, porcentajes y tablas, lo cual ayudó a interpretar los resultados cuantitativos. En el aspecto cualitativo, se utilizó un análisis de contenido basado en las respuestas y las observaciones, clasificando los resultados en base a la participación, la motivación y el rendimiento académico. Esta triangulación de métodos aseguró la fiabilidad y validez del estudio, permitiendo obtener una visión amplia y completa acerca del impacto que tiene la gamificación en el mejoramiento de la lectoescritura de los alumnos de básica media.

Resultados y discusión

Al iniciar las actividades académicas del periodo lectivo 2024-2025 en la Unidad Educativa, en las dos primeras semanas de adaptación se aplicaron evaluaciones de las diferentes asignaturas, en Lengua y Literatura se identificaron problemas significativos por lo cual, se partió de un diagnóstico inicial para identificar las falencias de los estudiantes en la lectoescritura, los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes, se presentan a continuación.

Indicador 1. Gusto por leer cuentos o textos de su interés

Tabla 1.

Gusto por leer cuentos o textos de interés

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Mucho	25	89,29
Poco	2	7,14
Nada	1	3,57
Total	28	100,00

La mayoría de los estudiantes que corresponde al 89,29% expresaron que disfrutaron mucho de la lectura de cuentos y otros textos como historias, fábulas. Esta cifra establece una actitud muy positiva para desarrollar una intervención educativa; además este resultado revela, que la escuela no se enfrenta a un rechazo inicial de la actividad. Por lo tanto, el porcentaje alto de aceptación plantea que el diseño de una estrategia de gamificación debe centrarse en mantener, canalizar y convertirla en una práctica habitual. Al añadir elementos como recompensas, insignias, puntos y narrativas inmersivas que profundizan la conexión emocional del estudiante con los textos, la gamificación puede utilizarse como potenciador de la motivación intrínseca ya existente.

Finalmente, los estudiantes que tienen poco o nada de interés, es decir el 10,71 son una categoría de intervención específica en la que se debe fortalecer la motivación extrínseca y el diseño lúdico.

Indicador 2. Frecuencia de lectura.

Tabla 2.

Frecuencia para leer

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Todos los días	5	17,86
Total	28	100,00

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Varias veces a la semana	19	67,86
Casi nunca	4	14,28
Total	28	100,00

Sobre la frecuencia para leer, el 67, 86% de estudiantes lo realiza varias veces a la semana, destacando la importancia que tiene esta actividad en su vida cotidiana, el 17,86% todos los días. Frente a estos resultados se observa que el problema no es la falta de la lectura, sino la limitada constancia diaria. La frecuencia de lectura es un puente entre el gusto (Indicador 1) y la comprensión (Indicador 3). En este contexto, la gamificación permitirá aumentar los hábitos de lectura de varias veces a la semana a todos los días con la incorporación de streaks, es decir días consecutivos de lectura para consolidar un hábito. Los estudiantes pueden recibir puntos extra o recompensas por mantener su registro de lectura durante siete, catorce o treinta días. Por otro lado, para el 14,28% de estudiantes que presentan una frecuencia de lectura de casi nunca, es necesario promover un sentimiento de autoeficacia incorporando actividades progresivas desde baja hasta alta dificultad y con recompensas inmediatas.

Indicador 3. Comprensión de los contenidos leídos

Tabla 3.
Comprensión del contenido leído

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	8	28,57
A veces	15	53,57
Nunca	5	17,86
Total	28	100,00

La tercera pregunta aborda la comprensión del contenido leído, más del 50% señala que a veces entienden lo que leen, el 28,57% tiene una comprensión total y el 17,86 nunca entiende lo que lee. Estos hallazgos muestran que existe una desconexión entre la frecuencia de leer (Indicador 2) y el logro del objetivo de la lectura, es decir la comprensión (Indicador 3). La actividad es agradable y habitual, pero produce resultados cognitivos ineficaces para un porcentaje significativo de estudiantes.

La gamificación no solo debe fomentar la lectura, sino también medir la comprensión del contenido. Por lo tanto, los retos gamificados deben pasar de simplemente leer una cantidad específica de páginas, a desarrollar un proceso analítico de inferencia textual; es así que esta herramienta actúa como un sistema de feedback para que los estudiantes reflexionen que leer no es un proceso mecánico, al contrario, permite construir significados.

Indicador 4. Frecuencia para realizar la lectura en tono alto sin equivocarse

Tabla 4.

Lectura en voz alta sin equivocarse

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Frecuentemente	5	17,86
Ocasionalmente	16	57,14
Nunca	7	25,00
Total	28	100,00

Respecto a realizar la lectura en voz alta sin equivocaciones los resultados reflejan que el 57,14% lo hacen ocasionalmente, el 25% nunca y solo el 17,86% con frecuencia leen en un tono alto. Estos hallazgos evidencian que una barrera cognitiva es la falta de fluidez lectora ya que la capacidad de comprensión de un estudiante (Indicador 3) disminuye a medida que se concentra en descifrar cada palabra. La disfluencia o los errores de voz alta, son un signo de una lectura silenciosa ineficaz. En este sentido, la gamificación debe transformar la práctica de la lectura en voz alta, que a menudo resulta estresante, en una actividad de bajo riesgo y alta recompensa.

Indicador 5. Preferencia por escribir cuentos o historias

Tabla 5.

Gusto por escribir cuentos o historias

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Mucho	2	7,14
Poco	15	53,57
Nada	11	39,29
Total	28	100,00

El 53,57% tienen poco gusto para escribir cuentos o historias, evidenciando a la vez posibles dificultades en la expresión escrita, al 39,29% no les gusta, mientras que solo el 7,14% sí tienen preferencia por desarrollar esta actividad. En base a estos resultados, se debe tomar en cuenta que es poco probable que los estudiantes practiquen la escritura si no disfrutan de ella, ya que dificultará el desarrollo de la expresión de conceptos, la coherencia textual, la gramática y ortografía. La lectura y la escritura son los objetivos de la lectoescritura; este hecho sugiere un deterioro en la segunda habilidad.

La gamificación debe ser una fuente de motivación externa para la escritura, por lo tanto, se parte con tareas de escritura breves y específicas (microescritura) con recompensas inmediatas. El 92,86 % de estudiantes que corresponden a poco y nada no quieren escribir historias largas, por lo que las actividades gamificadas pueden iniciar con la redacción de un párrafo o un diálogo de cinco líneas para incentivar la creatividad en el grupo de estudio.

Indicador 6. Dificultad para leer o escribir palabras largas, nuevas o desconocidas

Tabla 6.

Dificultad para leer o escribir palabras largas, nuevas o desconocidas

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Mucha dificultad	4	14,29
Poca dificultad	18	64,29
Sin dificultad	6	21,42
Total	28	100,00

El 64,29% de los estudiantes encuestados presentan poca dificultad para leer o escribir palabras largas, nuevas o desconocidas, el 21,42% no tienen dificultad y un porcentaje del 14,29% tienen mucha dificultad en el vocabulario y decodificación. Esto tiene implicaciones en la fluidez (Indicador 4) y la comprensión (Indicador 3), ya que cada palabra nueva ralentiza el proceso. Por lo tanto, la gamificación puede utilizarse de manera personalizada incorporando desafíos donde las palabras nuevas o largas puedan ser definidas, utilizadas en frases u oraciones y decodificadas correctamente.

Indicador 7. Facilidad para escribir textos largos con letra legible

Tabla 7.

Facilidad para escribir textos largos con letra legible

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy Fácil	5	17,86
Fácil	3	10,71
Difícil	20	71,43
Total	28	100,00

El 71,43% encuentran muy difícil escribir textos largos con letra legible; esto refleja la importancia de diseñar estrategias para fortalecer la habilidad de redacción y la legibilidad. Por otro lado, el 17,86% de estudiantes señalan que es muy fácil y finalmente solo para el 10,71% es fácil.

Estos hallazgos reflejan que hay dos problemas principales: el primero es el mecanismo de escritura que aborda la falta de habilidad caligráfica o lentitud motora, es decir el esfuerzo físico. El segundo es la dificultad para estructurar ideas largas de manera coherente, es decir el esfuerzo cognitivo teniendo en cuenta que, si escribir es físicamente difícil, no habrá motivación para completarlo. Para abordar esto, las actividades de gamificación se han diseñado considerando temáticas de interés que permitan al estudiante desarrollar su creatividad e imaginación además de promover su participación activa.

Indicador 8. Lectura fluida respetando los signos de puntuación

Tabla 8.

Desarrolla una lectura fluida, respetando los signos de puntuación

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	4	14,29
A veces	8	28,57
Nunca	16	57,14
Total	28	100,00

En este indicador, el 57,14% de estudiantes nunca han desarrollado una lectura fluida, respetando los signos de puntuación por lo cual es un desafío frecuente, el 28,57 señala realizar a veces esta actividad. Estos datos reflejan que el 85,71% no tiene una habilidad completa de escritura significativa.

Es fundamental prestar atención a los signos de puntuación, ya que estructuran el significado del texto. El bajo porcentaje sugiere que los estudiantes están decodificando palabras aisladas en lugar de crear oraciones y párrafos coherentes, lo que tiene un efecto directo en la comprensión global (Indicador 3). La prosodia conformada por el ritmo, tono y entonación son un componente principal de la gamificación que se evidencia en la propuesta de actividades gamificadas presentada en la Tabla 11.

Indicador 9. Temor para hablar en clase

Tabla 9.

Temor para hablar en clase

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Mucho	23	82,14
Poco	2	7,14
Nada	3	10,72
Total	28	100,00

El temor a hablar en clase es un sentimiento que comparte el 82,14% de los estudiantes, evidenciando problemas de ansiedad para participar en la clase, el 10,72% no tienen miedo y el 7,14% señalan tener un poco de temor para expresarse en voz alta en el aula. La ansiedad social es una barrera afectiva que impide el desarrollo de las habilidades comunicativas; como principal escenario de práctica, la escuela no está proporcionando un entorno seguro para cometer errores y exponerse. Al respecto, la gamificación proporciona un entorno seguro y progresivo para exponerse por lo que la propuesta de actividades está orientada a fomentar la autoeficacia en la comunicación oral.

Indicador 10. Interés para participar en juegos o actividades lúdicas para aprender a expresarse, leer y escribir mejor

Tabla 10.

Interés por participar en juegos o actividades lúdicas para aprender a expresarse, leer y escribir mejor

Variable	Frecuencia	Porcentaje (%)
Mucho	25	89,29
Poco	2	7,14
Nada	1	3,57
Total	28	100,00

El 89,29% de estudiantes muestran una percepción de gran interés por participar en juegos o actividades lúdicas para aprender a expresarse, leer y escribir mejor, reflejando que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para superar estos obstáculos, el 7,14% tiene poco interés y solo un 3,57% no muestran interés.

Estos datos destacan un alto potencial de participación y aceptación; además, evidencian que el problema radica en la metodología tradicional (la forma), no en el deseo de mejorar (la intención es alta). Hay una motivación intrínseca y la gamificación es un método que puede orientarse para fortalecer las habilidades más débiles de comprensión, fluidez y escritura.

Villafán y Linares (2023) sugieren que para generar una estrategia gamificada, se deben tomar en cuenta algunos aspectos clave como los objetivos, el procedimiento, las reglas, recompensas y también establecer tiempos determinados para cada actividad. En base a los problemas determinados en este diagnóstico inicial, se procedió a diseñar una propuesta que incluye nueve actividades gamificadas aprovechando los recursos y materiales disponibles, fomentando, además la participación activa del grupo de estudio.

Tabla 11.

Propuesta de experiencias gamificadas para mejorar la lectoescritura

Objetivo	Actividad gamificada	Materiales	Reglas	Recompensas
Fomentar el interés para leer cuentos	“La magia de mi cuento” El estudiante trae de su casa el cuento con el cual se siente identificado, cada día lee un fragmento y en el tiempo establecido de dos semanas se reúne con el/los estudiantes que tengan el mismo cuento. Después se desarrolla un resumen escrito en una hoja utilizando sus propias palabras para realizar una exposición posterior.	-cuentos físicos -hojas de papel -esferos	El estudiante no puede mencionar el título del cuento.	Las tres mejores narraciones ganan insignias de líder de grupo.
Incrementar la frecuencia en la lectura	“Reto de deletreo” Se desarrollan algunas actividades 1.-Deletreo de palabras 2.-Incremento del nivel de dificultad en el cual se procede a deletrear frases. 3.-Finalmente, se deletrea un párrafo completo.	-hojas impresas con las palabras, frases y párrafos	Si se equivoca en el primer deletreo de la palabra ya no puede avanzar a las fases posteriores.	Los estudiantes que no presentan equivocaciones obtienen un premio sorpresa.
Mejorar la comprensión de los contenidos leídos	“Preguntas y respuestas” El docente entrega a cada equipo conformado por cuatro estudiantes una historia para que realicen una lectura comprensiva. Después de retirar el cuento, se entrega un cuestionario con cinco preguntas para que respondan.	-cuento -hojas impresas con los cuestionarios	-Hay un tiempo determinado para desarrollar la actividad. -El trabajo es en equipo.	El equipo que responda las preguntas de manera correcta es el ganador tiene puntos extras.
Promover la lectura en tono alto	“Cuento cantado” Se conforman grupos con un cuento corto diferente. En la segunda fase, se procede a dar lectura del mismo para iniciar con un canto del cuento con su respectiva entonación, implementando una correcta tonalidad de la voz y mímica.	-cuentos	-Deben participar todos los estudiantes. -Claridad en la narración del cuento con el respectivo tono musical. -Desarrollo de la creatividad.	El grupo más destacado obtienen insignias al mejor narrador del cuento cantado.

Objetivo	Actividad gamificada	Materiales	Reglas	Recompensas
Fomentar el interés para escribir cuentos o historias	“El cofre de las claves” Utilizar diez palabras clave para crear un cuento corto de manera verbal. Se selecciona un escritor y un narrador para que este cuento se redacte en un papelote. Cada grupo dramatiza su historia.	-cartulinas -colores -hojas -papelote	-Trabajo colaborativo -Respetar el tiempo establecido. -No repetir los títulos de los cuentos.	El primer grupo en terminar la actividad obtiene puntos acumulativos para participar en el evento cívico los días lunes.
Incentivar la lectura y escritura de palabras largas, nuevas o desconocidas	“Mi amigo el diccionario” Se escribe una palabra larga/desconocida en el pizarrón incentivando al estudiante a utilizar el diccionario para encontrar su significado. Se procede después a escribir una oración con cada palabra y su gráfico respectivo, incentivando de esta manera su creatividad.	-pizarrón -marcadores -diccionarios -láminas -colores -hojas	-Cada estudiante debe contar con su propio diccionario. -Prohibido copiar el trabajo de los compañeros.	Los estudiantes ganadores reciben una estrella de “investigador de diccionario”.
Escribir textos largos con letra legible	“El mural de los valores” Cada semana se coloca un valor en un mural, los estudiantes escriben en una tarjeta un párrafo respecto al significado o importancia de ese valor en la convivencia con los demás. La docente procede a realizar una revisión del contenido y aplicar correcciones para que los estudiantes que participan realicen las modificaciones respectivas en el transcurso de la semana.	-mural -tarjetas -lápices -esferos	-Pueden participar todos los estudiantes. -Los estudiantes ganadores son los que acumulen tarjetas. escritas con letra legible y sin errores	-El ganador tiene la oportunidad de seleccionar el valor que se analizará la siguiente semana.
Realizar lectura fluida, respetando los signos de puntuación	“El semáforo de los signos de puntuación” En un papelote se colocan diez oraciones sin signos de puntuación para que los estudiantes los agreguen. Solo si el alumno coloca correctamente los signos de puntuación y hace una lectura correcta de la primera oración puede avanzar a la siguiente hasta completar todas las oraciones.	-papelotes -esferos	-Participan los estudiantes que deseen. -El estudiante que se equivoca en la colocación correcta de los signos de puntuación y la lectura fluida de la primera oración ya no puede avanzar a la siguiente.	-Los tres primeros estudiantes en completar las diez oraciones sin errores ganan un diploma de lector estrella.

Objetivo	Actividad gamificada	Materiales	Reglas	Recompensas
Disminuir el temor para hablar en clase	“El tesoro del orador” Cada estudiante lleva un gráfico de un objeto, mascota o persona de su interés una vez al mes durante un periodo de tres meses. Se procede a realizar una descripción del mismo en voz alta de manera creativa y detallada.	-recortes de gráficos -micrófono didáctico	-El estudiante debe describir el objeto por dos minutos. -Se debe hablar con un tono de voz alto y claro.	-El estudiante ganador es aquel que durante tres meses muestre mayor participación y progreso para hablar en público ganando una estrella en el mural de los valientes oradores.

Cada una de estas actividades fue aplicada durante el transcurso del año escolar para fortalecer diferentes falencias que presentaban los estudiantes en áreas de lectura, escritura, comprensión lectora y también el miedo a expresar sus pensamientos o ideas en las diferentes temáticas tratadas en Lengua y Literatura. Por otro lado, después de la implementación de las diferentes actividades gamificadas, se procedió a diseñar un check list con diez lineamientos dirigido a los estudiantes para determinar el impacto de esta estrategia didáctica. Los resultados se visualizan en la Tabla 12.

Tabla 12.
Check list para medir el impacto de las actividades gamificadas

Aspectos a Observar	Criterios		
	Sí	No	Porcentaje (%)
¿El estudiante muestra motivación para involucrarse en actividades de escritura y lectura gamificadas?	100	-	100,00
¿El estudiante evidencia satisfacción durante el desarrollo de las actividades gamificadas?	96,43	3,57	100,00
¿El estudiante mejoró la comprensión de lo que lee y sus habilidades de caligrafía y ortografía después de las actividades gamificadas?	89,29	10,71	100,00
¿Los alumnos desarrollan su creatividad y autonomía en su manera de leer y escribir gracias a las tácticas gamificadas?	96,43	3,57	100,00

Aspectos a Observar	Criterios		
	Sí	No	Porcentaje (%)
¿Se ha mejorado la fluidez en la lectura de textos?	89,29	10,71	100,00
¿El estudiante muestra mayor seguridad en la lectura en voz alta y en público?	92,86	7,14	100,00
¿Los estudiantes trabajan de manera colaborativa para el logro de los objetivos planteados en las actividades gamificadas?	95,43	3,57	100,00
¿El estudiante gestiona de manera positiva sus emociones en las actividades de gamificación?	92,86	7,14	100,00

La evaluación de los resultados obtenidos tras la implementación del sistema de gamificación confirma un impacto significativo y multifacético, lo que demuestra que la metodología lúdica es un catalizador eficaz para superar las barreras afectivas y cognitivas que obstaculizaban el desarrollo de la lectoescritura. Los resultados más importantes se centran en el cambio de comportamiento y el desarrollo de habilidades críticas.

En primer lugar, el 100% de estudiantes mostraron motivación para participar. El 96,43% por su parte evidenciaron satisfacción durante el desarrollo de cada actividad. El mejoramiento significativo en la comprensión de la lectura y mayor habilidad en su caligrafía y ortografía fue notable en el 89,29%. Respecto a la creatividad, el 96,43% de estudiantes desarrollaron su imaginación, ingenio y autonomía para leer y escribir mejor; el tema de fluidez en la lectura presentó avances importantes en el 89,29%.

Teniendo en cuenta que la educación prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos, hablar de manera clara es necesario, en este sentido, la gamificación permitió que el 92,86% de estudiantes muestren mayor seguridad al expresarse aplicando una tonalidad adecuada. Asimismo, el 95,43% trabajaron de forma colaborativa, respetando las ideas de los demás y aumentando su compromiso para cumplir los objetivos planteados en cada actividad. Finalmente, el 92,86% gestionó sus emociones como alegría, interés, motivación y frustración de forma correcta considerando los retos presentados.

Estos resultados demuestran el poder transformador de la gamificación como entorno seguro. Al convertir la exposición en un desafío con pocas consecuencias y muchas recompensas, el sistema lúdico logró reducir la barrera del miedo a hablar en público que inicialmente fue del 82,14 %. El aumento de la autonomía y la creatividad (96,43%) sugiere que, al centrarse en el juego, los estudiantes se volvieron más independientes, reforzaron su eficiencia en el aprendizaje y pasaron de ser receptores pasivos a participantes activos y creadores de su propio conocimiento lectoescritor.

Los resultados después de la aplicación de actividades gamificadas no solo evidenciaron un incremento en la participación, sino que también desencadenó un círculo virtuoso en la lectoescritura: los altos niveles de compromiso (100% de motivación) y satisfacción (96,43%) fomentaron la práctica

constante, lo que a su vez permitió mejorar las habilidades cognitivas y a la superación de barreras socioemocionales. En base a lo expuesto, la gamificación es una estrategia muy eficaz que puede convertir el aprendizaje de la lectoescritura en un proceso flexible y dinámico

Discusión

Los hallazgos del presente estudio evidencian que la gamificación es una herramienta eficaz en el mejoramiento del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura abordando de manera significativa el tema de lectoescritura. En el estudio de Atiencia et al. (2024) se destaca que la gamificación con sus diferentes desafíos ayuda a mejorar la participación activa, la cooperación y comunicación de los estudiantes permitiéndoles además gestionar emociones como el fracaso de mejor manera; además destacan que todas las estrategias deben ser flexibles y aplicarse acorde a la edad y necesidades de cada individuo.

Moreno (2024) plantea que se deben transformar las herramientas tradicionales optando por métodos innovadores para enfrentar los desafíos actuales de la educación, la gamificación es una alternativa que además de desarrollar el aprendizaje a través del juego, permite que los estudiantes adquieran competencias además da la oportunidad al docente de innovar su práctica pedagógica incentivando en los estudiantes su creatividad, participación y pensamiento crítico los cuales forman parte de un modelo constructivista.

En el área de Lengua y Literatura aplicar la gamificación ha tenido resultados positivos en el aprendizaje ya que permite una comprensión profunda de los contenidos, además desarrolla la capacidad analítica de los estudiantes al integrar situaciones reales en su proceso educativo potenciando sus habilidades de lectura. En el estudio de Reinoso et al. (2024) más del 55% de estudiantes encuestados señalaron que al usar herramientas gamificadoras fueron los protagonistas en la construcción del conocimiento, más del 85% consideraron que aplicar esta estrategia didáctica incentivó a mejorar su desempeño y también mejorar el trabajo colaborativo entre sus compañeros para la resolución de los problemas.

A la vez, Estrella et al. (2024) revelan que los estudiantes tienen interés en estas actividades, su motivación en adquirir aprendizajes es mayor, su autonomía, interacción y creatividad se desarrolla satisfactoriamente. Sin embargo, se deben diseñar estrategias para personalizar la gamificación en estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) pues aún después de aplicar esta herramienta no mostraron avances significativos.

En el presente estudio del grupo de estudio de 28 estudiantes, dos tienen necesidades educativas especiales (NEE), uno con el 93% de discapacidad con un diagnóstico de retardo mental moderado y autismo atípico mientras que otra estudiante tiene el 56% de discapacidad intelectual; los dos fueron incluidos en la gamificación para fortalecer sus habilidades sociales. Para la segunda estudiante, se personalizó la estrategia incluyendo lo siguiente: uso de textos con lenguaje sencillo y estructurado, se le proporcionó resúmenes o esquemas antes de realizar la lectura, se trabajó la segmentación de palabras (trabajo en sílabas para mejorar la fluidez), ejercicios de repetición con rimas o anzones para ayudarlo a mejorar el ritmo y la confianza; además se usaron imágenes para reforzar la comprensión, textos adaptados con oraciones cortas y lenguaje claro. Todas estas estrategias aplicadas contribuyeron a que la estudiante tenga una mayor confianza y participe activamente en la experiencia gamificada.

Smiderle et al. (2020) analizan el impacto de la gamificación en estudiantes a partir de sus personalidades, los autores consideraron 40 estudiantes quienes usaron dos versiones de entorno, el primero enfoque tradicional de aprendizaje y el segundo, un ambiente gamificado. Los resultados

evidenciaron que aquellos estudiantes con personalidad introvertida, más tranquilos y callados fueron quienes mostraron mayor interés y motivación en participar en estas actividades frente a los extrovertidos.

Estos hallazgos contrastan con los resultados de la investigación presente, pues se evidencia que tanto estudiantes de personalidad introvertida y extrovertida participaron activamente en la gamificación; además, el primer grupo muestra avances significativos en sus habilidades sociales ya que mejoraron su capacidad para integrarse en el grupo y desarrollar satisfactoriamente cada actividad.

La participación activa del docente desempeña un papel importante en la aplicación de esta herramienta didáctica, en el estudio de Pin y Carrión (2022) la mayoría de maestros manifiestan que la gamificación permite desarrollar habilidades que contribuyen a mejorar la atención y motivación de los estudiantes, establecen además la importancia que tiene esta estrategia para obtener aprendizajes significativos. Por otro lado, respecto a las ventajas en la lectoescritura un porcentaje mayor al 50% destaca la creación de ambientes de reflexión sobre los contenidos que se van aprendiendo. Al respecto, las estrategias de gamificación que se aplicaron a los 28 estudiantes evidenciaron resultados positivos respecto a la comprensión de los textos, seguimiento en la escritura y mayor ritmo y fluidez.

Por otro lado, respecto a la habilidad escrita, los estudiantes integraron grafemas: h, b y v en la creación de historias y el uso de palabras largas y desconocidas para reforzar su uso correcto. Goyeneche-Fernández et al. (2024) evidencian que aunque los estudiantes generan textos con coherencia, existen numerosos errores de ortografía y problemas en la estructura de las frases debido al uso inapropiado de los signos de puntuación. No obstante, en ciertas situaciones, reconocen el uso de la h y emplean adecuadamente la b y la b, mientras que en otras es necesario rectificar estas letras; considerando que la mitad de los estudiantes presentaban problemas, diseñaron actividades interactivas sobre los siguientes contenidos: tipos de frases, la disposición de las palabras para otorgar significado a un texto, el párrafo y sus categorías, los textos narrativos con su estructura y componentes y finalmente, la escritura de un cuento o fábula.

El proceso de retroalimentación es importante en esta experiencia, aplicar un seguimiento de las actividades de gamificación permite que los estudiantes reciban comentarios inmediatos, además de establecer metas para cumplir las tareas y mayor libertad en el aprendizaje sin temor a equivocarse. Esta simbiosis de técnicas pedagógicas puede potenciar la proactividad, el estímulo y la implicación de los alumnos en el proceso educativo, mientras que, para los docentes, las aplicaciones lúdicas pueden funcionar como un recurso integrador pues contribuyen a lograr los objetivos de aprendizaje, al mismo tiempo que satisfacen las necesidades particulares de cada alumno a través de actividades específicas, empleando un método de individualización (Cattoni et al., 2024).

Sin embargo, a pesar de las ventajas, la gamificación plantea diversos desafíos, incluyendo la complejidad de la integración y la posible influencia desequilibrada entre los alumnos; aunque los componentes gamificados pueden fomentar el involucramiento, también demandan un esfuerzo significativo para su creación y conservación. Adicionalmente, hay una posibilidad de que la gamificación no resulte tan efectiva para todos los alumnos, especialmente para aquellos que enfrentan problemas con la motivación intrínseca por lo cual surge la necesidad de optimizar las tácticas de gamificación para enfrentar estos desafíos y medir su influencia a largo plazo en los resultados de la enseñanza (Wulan et al., 2024). En este sentido, el rol del docente es vital para crear un ambiente favorable y de confianza, para motivar el interés, para sostener el esfuerzo y también para proporcionar opciones para la autoregulación aprovechando el máximo potencial del estudiante.

Conclusiones

El análisis de los indicadores respalda la necesidad de una metodología de intervención como la gamificación. La mayoría de los estudiantes disfrutaron de la lectura (89,29 %) y aceptan con entusiasmo la metodología lúdica (89,29%) para aplicarla sistemáticamente a la práctica de habilidades particulares de comprensión, fluidez y escritura. Sin embargo, este entusiasmo se ha visto frustrado debido a las deficiencias en el logro: la comprensión de los contenidos es limitada (71,43%), hay problemas en la fluidez (85,71%) y limitaciones para escribir textos como cuentos o historias (92,86 %), a esto se añade el miedo a la exposición oral (82,14%). El problema, por lo tanto, radica en la eficacia de la práctica, más no en la motivación.

Existe una excelente triangulación entre la aceptación metodológica, el cambio de actitud y la mejora objetiva de las habilidades. Después de superar la barrera inicial del rechazo a la escritura, el 100% de los participantes manifestaron su motivación y el 96,43% expresaron su satisfacción con las actividades, lo que se ve respaldado por comentarios que caracterizan el proceso como divertido y menos aburrido que la clase normal. Esta alta participación dio como resultado una mejora del 89,29% en la comprensión y la fluidez, lo que demuestra que la gamificación fue el catalizador que convirtió la tediosa práctica en un reto atractivo. La disminución del miedo a hablar (92,86 %) revela que los entornos lingüísticos son esenciales para establecer un entorno de aprendizaje que promueva la autoeficacia y consolide el desarrollo integral de la lectoescritura.

Implementar recursos gamificados en la práctica docente permite apoyar la lectura y escritura de los estudiantes de quinto grado, las actividades interactivas diseñadas en este estudio evidenciaron una mayor capacidad de análisis y comprensión de los contenidos, de la misma forma la motivación se incrementó mostrando mayor participación para desarrollar el aprendizaje autónomo. La gamificación es eficaz para mejorar habilidades de caligrafía y ortografía; los resultados evidencian que esta herramienta contribuye a que el estudiante desarrolle su capacidad creativa para elaborar textos claros y con estructura, el manejo adecuado de sus emociones en los diferentes retos presentados, así como la construcción de su propio aprendizaje. Esta dinámica además de fortalecer las habilidades lingüísticas, permite desarrollar las competencias sociales y destrezas comunicativas.

La gamificación no solo mejora las métricas, sino que también cambia las experiencias, a partir de las técnicas aplicadas se observó que los sistemas de incentivos animaban a los estudiantes que al principio se mostraban renuentes a asumir papeles protagonistas en las actividades literarias. Por lo tanto, la eficacia de la estrategia radica en su doble capacidad para proporcionar resultados de aprendizaje medibles y al mismo tiempo, redefinir eficazmente la relación de los estudiantes con la literatura, combinando la eficacia pedagógica con la implicación emocional.

Recomendaciones

Desarrollar investigaciones en las cuales se personalicen las actividades de gamificación dirigidas a estudiantes con necesidades educativas especiales para garantizar una educación inclusiva y eliminar las barreras de aprendizaje logrando una sociedad más justa.

Se propone capacitar de manera continua a los docentes sobre el uso y diseño de actividades gamificadas enfocadas en la lectoescritura adaptadas a las características y necesidades de sus estudiantes para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se deben explorar los beneficios de esta

estrategia didáctica en las habilidades cognitivas y emocionales de los estudiantes, profundizando el impacto en su motivación intrínseca.

Diseñar experiencias de gamificación en diferentes asignaturas complementadas con el uso de herramientas digitales y plataformas que integren diferentes aspectos: retos, narrativa, niveles y recompensas para promover la cooperación activa de los estudiantes a través de desafíos con el fin de generar una experiencia educativa más dinámica y enriquecedora con una retroalimentación en tiempo real.

Referencias

- Acevedo Carmona, D. C., Reyes Ruiz, M. V. y Simanca Ojeda, Y. E. (2025). Gamificación en el proceso de lecto-escritura en estudiantes de primaria: revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 6(5), 241-250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15576495>
- Atencia Armijos, P. A., Mayorga Capa, D. I., Iñaguazo Jordan, S. V. y Torres Illescas, J. A. (2024). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Su impacto en el desarrollo de habilidades socioemocionales. *Saga Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 178-187. <https://doi.org/10.63415/saga.v1i4.22>
- Banoy-Suárez, W. y Castillo-Herrera, J. P. (2021). Uso de La gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. *Educación y Ciencia*, 10(56), 87-105. <https://revistaeducacionyciencia.uady.mx/educacionyciencia/article/view/601>
- Cattoni, A., Anderle, F., Venuti, P. y Pasqualotto, Á. (2024). How to improve reading and writing skills in primary schools: A comparison between gamification and pen-and-paper training. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100633>
- Duarte Martinez, K. B. y Suárez Caragollla, L. d. (2025). Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado EGB. Una revisión sistemática. *Recimundo*, 9(2), 812-825. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.812-825](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.812-825)
- Estrella Romero, V. A., Jimbo Román, F. M. y Egas Villafuerte, V. P. (2024). Efectos de actividades gamificadas en el fortalecimiento de competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. *Sapiens in Education*, 1(1), 15-31. <https://doi.org/10.71068/005x6t60>
- Franco-Segovia, Á. M. (2023). Importancia dela gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 844-852.
- Goyeneche-Fernández, B.-C., Monroy-Fonseca, M.-N., Niño-Vega, J.-A. y Fernández-Morales, F.-H. (2024). Use of Classcraft for the development of reading and writing skills in primary basic education. *Saber, Ciencia y Libertad*, 19(2), 227-248. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2024v19n2.12011>
- Moreno Saucedo, B. (2024). Gamificación como herramienta de innovación en la capacitación docente; desarrollo de habilidades pedagógicas en el siglo XXI. En L. González Bañales, *Saberes y Experiencias en innovación educativa y formación del profesorado* (pp. 57-67). Instituto Universitario Anglo Español.
- Osorio, L., Vidanovic, A. y Finol, M. (2021). Elementos del proceso enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 1-11. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Pérez Gallardo, E., y Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 28, 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Pérez-López, I. J., y Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*(59), 1-21. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)

- Pin Neira, M. y Carrión Mieles, E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Revista Sinapsis*, 1(21), 1-14. <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>
- Posligua Galarza, M. G., Espinel Guadalupe, J. V., Posligua Murillo, J. D. y Jiménez Bayas, S. I. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 231-243. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>
- Reinoso Molina, W. Á., Bravo Basurto, M. J., Ríos Pangay, C. E., Zambrano Pita, K. T. y Blacio Media, S. L. (2024). Herramientas gamificadoras para motivar el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes del séptimo año de EGB. *Ciencia Latina*, 8(3), 584-604. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A. y Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learn. Environ*, 7(3). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Solano Lozano, M. A., Castillo Zuñiga, V. J., Santilán, D. B. y Jácome Rodríguez, G. Z. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera. *Universidad y Sociedad*, 16(1), 137-144.
- Tenorio Barragán, S. M., Tenorio Chiriboga, W. H. y Carrera Tapia, R. D. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. *VICTEC. Revista Académica y Científica*, 3(5), 1-18.
- Villafán, L. y Linares, É. (2023). Aprendizaje basado en gamificación. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(38), 9-19. <https://doi.org/10.24215/18509959.38.e1>
- Wulan, D. R., Nainggolan, D. M., Hidayat, Y., Rohman, T. y Fiyul, A. Y. (2024). Exploring the Benefits and Challenges of Gamification in Enhancing Student Learning Outcomes. *Global International Journal of Innovative Research*, 2(7), 1657–1674. <https://doi.org/10.59613/global.v2i7.238>