



LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA INNOVADORA EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO

GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE METHODOLOGY IN TEACHING LANGUAGE AND LITERATURE TO SECOND-YEAR STUDENTS

Angie Andreina Barriga Velásquez ^{1*}

¹ Ingeniera en Contabilidad y Auditoría Cpa. Estudiante de la Unidad Académica de Posgrado. Maestría en Educación Básica. Universidad Técnica de Cotopaxi. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-5507-8547>. Correo: angie.barriga3055@utc.edu.ec

Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza ²

² Licenciado en Ciencias de la Educación mención Cultura Física. Licenciado en Ciencias de la Educación mención Inglés. Magister en la enseñanza del Idioma Inglés como Lengua Extranjera. Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9127-7563>. Correo: nelson.guagchinga5@utc.edu.ec

* Autor para correspondencia: angie.barriga3055@utc.edu.ec

Resumen

La investigación tuvo como objetivo principal conocer la efectividad de la gamificación para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes en Lengua y Literatura. Se llevó a cabo en una Unidad Educativa de Latacunga, Ecuador, donde se involucraron a estudiantes de segundo año de Educación Básica. La metodología incluyó la implementación de diversas herramientas digitales interactivas, como Kahoot y Genial.ly, y abarcó un período de 12 clases en las cuales se realizaron actividades gamificadas que integraron elementos lúdicos en el currículo de lengua y literatura. A través de evaluaciones comparativas antes y después de la intervención, así como encuestas que recogieron las percepciones de docentes y expertos, se evidenció un impacto positivo tanto en el rendimiento académico como en el compromiso de los alumnos. Los resultados mostraron un notable incremento en las calificaciones y una alta aceptación de la gamificación por parte de los participantes, quienes destacaron su potencial para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador. Esta investigación resalta la importancia de adoptar metodologías innovadoras como la gamificación en la enseñanza, no solo para mejorar el rendimiento, sino también para fomentar un ambiente educativo más dinámico y participativo.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Palabras clave: gamificación; lengua y literatura; metodología innovadora; educación básica

Abstract

The main objective of the research was to determine the effectiveness of gamification in improving academic performance and motivation of students in Language and Literature. It was carried out in an Educational Unit in Latacunga, Ecuador, where second-year students of Basic Education were involved. The methodology included the implementation of various interactive digital tools, such as Kahoot and Genial.ly, and covered a period of 12 classes in which gamified activities were carried out that integrated playful elements into the language and literature curriculum. Through comparative evaluations before and after the intervention, as well as surveys that collected the perceptions of teachers and experts, a positive impact was evident both on academic performance and on student engagement. The results showed a notable increase in grades and a high acceptance of gamification by the participants, who highlighted its potential to make learning more attractive and motivating. This research highlights the importance of adopting innovative methodologies such as gamification in teaching, not only to improve performance, but also to foster a more dynamic and participatory educational environment.

Keywords: gamification; language and literature; innovative methodology; basic education

Fecha de recibido: 16/01/2025

Fecha de aceptado: 08/03/2025

Fecha de publicado: 03/04/2025

Introducción

La enseñanza de la lengua y la literatura se erige como un pilar fundamental en el sistema educativo, dado que promueve la adquisición de habilidades comunicativas esenciales. Estas habilidades no solo incluyen la comprensión y la producción de textos, sino que también fomentan actitudes de respeto y responsabilidad en el uso del lenguaje (Paladines & Galeano, 2022). A través del desarrollo de la competencia comunicativa, los estudiantes aprenden a expresarse de manera efectiva y adecuada en diversas situaciones, enriqueciendo así su vocabulario y sus capacidades para interactuar con su entorno (Grimaneza & Roberto, 2023). Sin embargo, ante la rápida evolución de la tecnología y los cambios sociales, es necesario replantear las metodologías tradicionales utilizadas en el aula, buscando formas que se adapten a las nuevas realidades del aprendizaje (Benito, 2021).

En este contexto, la gamificación se presenta como una metodología innovadora que puede transformar la experiencia educativa (Casaus et al., 2020). Al incorporar elementos de juego en el proceso de enseñanza, se busca no solo captar la atención de los estudiantes, sino también aumentar su motivación y compromiso. La gamificación invita a los alumnos a participar activamente en su propio aprendizaje, creando un ambiente más dinámico y colaborativo. Esta metodología tiene el potencial de abordar las limitaciones de la educación tradicional, donde el enfoque en la memorización y la evaluación sumativa puede resultar poco estimulante



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

para los estudiantes (Menta et al., 2023). Al integrar dinámicas de juego, se pretende facilitar la asimilación de contenidos de lengua y literatura de manera más efectiva y atractiva.

La relación entre la gamificación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza de lengua y literatura representa un enfoque pedagógico que permite personalizar las experiencias de aprendizaje (Verdugo et al., 2023). Estas metodologías adaptan las actividades educativas a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, lo que propicia un ambiente donde el conocimiento se asimila de manera más efectiva y atractiva. La gamificación, entendida como la incorporación de dinámicas de juego en el contexto educativo, estimula la interacción y el compromiso del alumnado, facilitando no solo la comprensión, sino también la retención del contenido (Gurumendi-Alvarado et al., 2022). La evidencia sugiere que al convertir el aprendizaje en una experiencia lúdica, los estudiantes logran mejores resultados académicos y desarrollan habilidades que son cruciales para su futuro en un mundo laboral cada vez más digital y colaborativo (Padilla, 2023).

El concepto del juego se fundamenta en su capacidad para conectar a los niños con su imaginación, su entorno y su comunidad. A través del juego, los estudiantes no solo participan en actividades educativas, sino que también exploran sus emociones y establecen relaciones interpersonales (Lampropoulos et al., 2022). Las teorías sobre el juego, como las propuestas por autores destacados en el área como Piaget y Vygotski, subrayan la importancia de esta actividad en el desarrollo cognitivo y social de los niños (Mooney, 2025). El juego se presenta no solo como una forma de entretenimiento, sino como un medio esencial para la preparación para la vida adulta, donde se aprenden habilidades sociales y se fortalecen competencias emocionales (Oliveira et al., 2022). La gamificación, por lo tanto, se ancla en estas teorías, considerando el juego como el eje metodológico que enriquece la enseñanza de la lengua y literatura.

Dentro de este marco, el papel del educador se redefine, pasando de ser el único transmisor de conocimiento a convertirse en un facilitador del aprendizaje. En este contexto, el docente actúa como guía para crear un ambiente propicio donde el juego y la gamificación puedan florecer (Behl et al., 2022). Este enfoque exige que el educador establezca objetivos claros y seleccione las metodologías y herramientas más adecuadas para cada contexto. Al fomentar el aprendizaje social y emocional, el maestro no solo debe proporcionar recursos y tiempo para el juego, sino también permitir que los estudiantes experimenten y reflexionen sobre sus emociones durante el proceso (Ruiz-Bañuls et al., 2021). Con este apoyo, la implementación de la gamificación en el aula se convierte en una herramienta poderosa para desarrollar competencias comunicativas y literarias efectivas, preparándolos para enfrentar un futuro en un mundo en constante cambio.

Esta investigación, al centrarse en la efectividad de la gamificación en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año, busca no solo evidenciar los impactos en el rendimiento académico de los estudiantes, sino también explorar las oportunidades que esta metodología ofrece para su desarrollo integral. Al abordar las percepciones de los actores educativos y la motivación generada por el uso de dinámicas lúdicas, se espera contribuir al diseño de estrategias que favorezcan una educación más innovadora y alineada con las realidades contemporáneas. La integración de la gamificación en el currículo, por lo tanto, no solo tiene el potencial de transformar el aprendizaje, sino que también plantea un camino hacia prácticas pedagógicas que respondan a las expectativas de los estudiantes y las demandas del entorno laboral actual.



El objetivo general de esta investigación es conocer la efectividad de la gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de segundo año. Para alcanzar este objetivo, se plantean tres objetivos específicos:

1. Investigar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año en lengua y literatura, comparando los resultados antes y después de la implementación de esta metodología.
2. Recopilar las percepciones de los estudiantes y profesores sobre la implementación de la gamificación en las clases de lengua y literatura, evaluando su aceptación, beneficios y posibles áreas de mejora.
3. Analizar el nivel de motivación y compromiso de los estudiantes de segundo año en las clases de lengua y literatura tras la introducción de elementos de gamificación en el currículo.

Con estos enfoques, la investigación tiene como finalidad no solo evaluar la implementación de la gamificación en el aula, sino también contribuir al diseño de estrategias pedagógicas que favorezcan un aprendizaje más significativo y relevante para los estudiantes, adecuándose a un mundo educativo en constante transformación. Al centrarse en las experiencias de los alumnos y docentes, se espera generar un análisis que sirva de base para futuras iniciativas en la enseñanza de la lengua y la literatura, ofreciendo un camino hacia prácticas educativas más innovadoras y efectivas.

Materiales y métodos

La investigación se realizó en un aula de segundo año de Educación Básica de una Unidad Educativa en la ciudad de Latacunga, Ecuador. La metodología de esta investigación se basa en un enfoque cualitativo y cuantitativo, donde se implementará un diseño de intervención que incorpora elementos de gamificación en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año de educación básica. La investigación se desarrollará en cuatro etapas y se enfoca en la observación y evaluación del impacto de estas intervenciones en el rendimiento académico, así como en la recopilación de las percepciones de la docente y los alumnos. El diagnóstico inicial se llevará a cabo con una evaluación del nivel de competencias lingüísticas y la motivación de los estudiantes antes de la intervención.

Durante la implementación de la intervención educativa, se observarán las dinámicas del aula y el desempeño del alumnado a través de actividades gamificadas específicas. La evaluación final consistirá en comparar los resultados del rendimiento académico antes y después de la implementación, así como la aplicación de encuestas a la docente para obtener su perspectiva sobre el proceso. Adicionalmente, se convocó a un comité de expertos para validar los hallazgos de la investigación y se realizará una triangulación metodológica que considere los datos de las encuestas, las observaciones en clase y la fundamentación teórica de investigaciones previas.

Etapas de la investigación

1. Diagnóstico inicial:

- Análisis de las competencias lingüísticas en los estudiantes.
- Observación del aula para entender la dinámica de enseñanza y aprendizaje antes de la intervención.
- Entrevista a la docente para captar su percepción inicial sobre los niveles de motivación y compromiso de los estudiantes.



2. Implementación de las actividades gamificadas:

- Ejecución de las actividades gamificadas propuestas, como el juego de letras, lectura interactiva, bingo de vocabulario, caza del tesoro, narración creativa, y cuentacuentos musical.
- Observación no participativa para registrar la interacción docente-estudiante, participación y motivación.
- Registro de dificultades encontradas durante la implementación.

3. Evaluación post-implementación:

- Evaluar el rendimiento académico de los estudiantes en lengua y literatura luego de la intervención.
- Encuesta a la docente para recoger sus percepciones sobre la experiencia gamificada, los beneficios y desafíos observados.
- Análisis de las observaciones realizadas durante la implementación para evaluar el impacto de las estrategias en la participación y motivación de los estudiantes.

4. Validación y triangulación:

- Presentación de los resultados a un comité de expertos para su validación.
- Triangulación de datos mediante la comparación de las encuestas, observaciones y resultados de investigaciones previas.

Población y muestra: La población de estudio corresponde a los docentes y estudiantes de segundo año de Educación Básica de una Unidad Educativa en la ciudad de Latacunga. La muestra fue seleccionada por conveniencia, incluyendo a una docente de lengua y literatura y a los 27 estudiantes de su clase, quienes fueron observados durante las sesiones de enseñanza en las que se implementaron actividades gamificadas.

Encuesta: Se aplicó a una docente con el propósito de conocer su percepción sobre la gamificación en el aula, las estrategias utilizadas, las ventajas y desafíos de su implementación, y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

Observación no participativa: Se llevó a cabo en la clase de segundo año de Educación Básica, con el objetivo de registrar las interacciones entre los estudiantes y la docente durante la aplicación de actividades gamificadas. Se tomaron notas sobre el nivel de participación, el grado de motivación, la respuesta de los niños ante las actividades y los posibles retos que surgieron durante el proceso de enseñanza.

Para la evaluación antes y después de la intervención educativa, se tuvieron en cuenta los indicadores descritos en la tabla 1.

Tabla 1. Indicadores para la evaluación antes y después de la intervención educativa.

Indicador	Descripción del indicador	Domina los aprendizajes (A)	Alcanza los aprendizajes (B)	Está próximo a alcanzarlos (C)	No alcanza los aprendizajes (D)
Construcción de significados de un texto	Capacidad para relacionar partes del texto, identificar semejanzas y diferencias en contenido.	Comprende y relaciona todos los aspectos del texto.	Relaciona la mayoría de los aspectos del texto.	Relaciona algunos aspectos del texto, pero muchos son confusos.	No logra identificar relaciones en el texto.
Reconocimiento de	Habilidad para leer en voz alta reconociendo	Lee con fluidez,	Lee generalmente	Lee, pero presenta	Tiene grandes dificultades



fonemas y grafemas	fonemas y palabras adecuadamente.	entonación y reconocimiento preciso.	bien, con pocas fallas.	dificultades en la fluidez y entonación.	para leer y reconocer palabras.
Ampliación del vocabulario	Capacidad de entender e identificar palabras nuevas y usar sinónimos y antónimos.	Usa un vocabulario amplio y variado.	Usa un vocabulario apropiado, con algunas limitaciones.	Usa un vocabulario limitado, confunde términos.	No demuestra uso de vocabulario reconocido.
Evaluación de realidad y ficción	Capacidad para diferenciar entre hechos y opiniones dentro de un texto.	Distingue claramente entre realidad y ficción.	Distingue la mayoría de los hechos de las opiniones.	Tiene confusión ocasional entre hechos y opiniones.	No distingue entre realidad y ficción.
Compromiso y participación en actividades	Nivel de interés y participación activa durante las actividades de clase.	Siempre participa de manera activa y entusiasta.	Participa activamente la mayor parte del tiempo.	Participa de forma limitada, a veces muestra interés.	No participa ni muestra interés en las actividades.

Resultados y discusión

La enseñanza a través de juegos se ha consolidado como una metodología fundamental en el ámbito educativo, promoviendo un aprendizaje activo y significativo en los estudiantes. Para lograr una implementación efectiva de esta estrategia, es esencial contar con principios pedagógicos que guíen la práctica docente y ayuden a comprender la importancia de cada juego en el proceso educativo. Estos principios no solo facilitan la organización y ejecución del currículo, sino que también transforman la práctica docente al enfocarse en cómo y por qué aprenden los niños, asegurando la mejora continua de la calidad educativa.

En (Gaviria Millán, 2021) se estableció una serie de recomendaciones centradas en la enseñanza de los juegos, que son cruciales para maximizar su efectividad en el aula. Es fundamental que el educador conozca a fondo el juego que va a presentar, preparando adecuadamente el material y delimitando el espacio de juego. La motivación juega un papel clave y debe generarse tanto antes como después de la actividad. Es imprescindible ofrecer explicaciones claras y sencillas, fomentando la atención de todos los estudiantes mediante una disposición adecuada del aula. Además, la oportunidad de realizar preguntas y la demostración práctica del juego son elementos que garantizan una comprensión profunda del mismo (Gaviria Millán, 2021).

El seguimiento y ajuste constante son esenciales durante la implementación, permitiendo corregir errores en el momento adecuado y mantener la dinámica del grupo. Al presentar fundamentos y estrategias del juego, se facilita el desarrollo de habilidades y se promueve la participación activa de todos los estudiantes. El educador, involucrándose personalmente en la actividad, no solo refuerza su interés, sino que también asegura que cada niño tenga la oportunidad de participar, ya sea eliminando la monotonía de las actividades o adaptando los grupos para equilibrar habilidades. En última instancia, estos principios pedagógicos no solo enriquecen la experiencia del juego, sino que también fomentan un ambiente de aprendizaje cargado de diversión y aprendizaje efectivo. Cada una de estas recomendaciones se tuvo en cuenta para la ejecución de la presente investigación, así como las características principales de la gamificación (Gaviria Millán, 2021).



Las particularidades que deben presentar toda experiencia de aprendizaje que se basa en una estructura de gamificación, se aleja directamente de las metodologías tradicionales, siempre teniendo presente para su construcción las necesidades de los estudiantes (Pico & Martínez, 2021). A continuación, en la figura 2 se muestran las características principales de la gamificación.

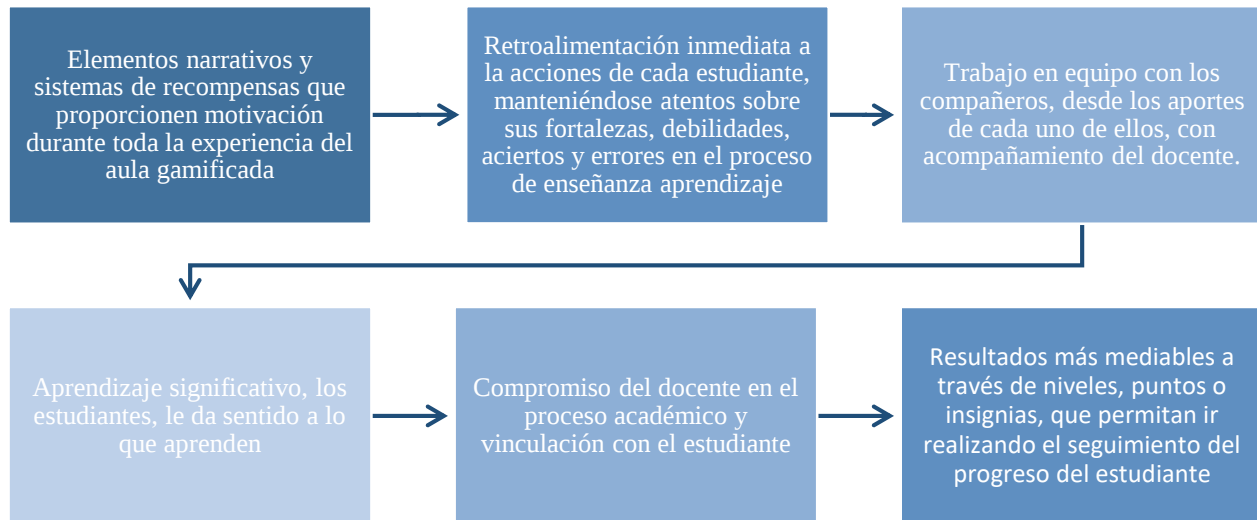


Figura 2. Características principales de la Gamificación.

Fuente: (Pico & Martínez, 2021)

Implementación de la intervención educativa

El procedimiento de implementación de la estrategia de gamificación se llevó a cabo con la colaboración de 27 estudiantes de la institución educativa, quienes participaron activamente en una serie de 12 clases diseñadas específicamente para integrar actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje. Para evaluar el impacto de estas actividades, se realizó una evaluación inicial antes de la implementación, y se programó una evaluación final al concluir las sesiones, permitiendo medir el progreso de los estudiantes. Durante las clases, se observaron diferentes dinámicas de gamificación que fomentaron la participación y el interés de los alumnos. Además, la docente jugó un papel fundamental en la implementación, apoyando y guiando a los estudiantes a lo largo de todo el proceso. Un panel de cinco expertos amablemente participó en las observaciones de clases, proporcionando comentarios y sugerencias que facilitaron la triangulación de resultados y la validación de la metodología empleada. Esto permitió obtener una visión integral de la eficacia de la estrategia de gamificación en el aula y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

En la intervención educativa se utilizaron diversas herramientas digitales que enriquecieron la experiencia de aprendizaje y fomentaron la participación activa de los estudiantes. Kahoot fue empleado para realizar cuestionarios interactivos, lo que permitió evaluar de manera divertida y dinámica los conocimientos previos y el aprendizaje de los alumnos en tiempo real. Genial.ly se utilizó para crear presentaciones visuales y recursos interactivos, facilitando la comprensión de conceptos complejos a través de un diseño atractivo y envolvente. Mundo Primario fue otra herramienta clave, proporcionando recursos didácticos y actividades adaptadas al nivel educativo, lo que ayudó a que los estudiantes se involucraran en su propio aprendizaje.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Educaplay también jugó un papel importante, al ofrecer la posibilidad de crear juegos interactivos y actividades en línea que hicieron que el aprendizaje fuera más lúdico y motivador. La combinación de estas herramientas digitales incentivó la participación, la colaboración y el interés entre los estudiantes, resultando en una intervención educativa más efectiva y atractiva.

La tabla 2 muestra el conjunto de actividades implementadas durante la intervención educativa. Estas actividades están diseñadas para ser dinámicas y participativas, aprovechando herramientas digitales que fomentan la interacción y el desarrollo de habilidades lingüísticas en lengua y literatura. Cada actividad se enfoca en objetivos claros que mejoran no solo el conocimiento técnico, sino también la creatividad y la motivación de los estudiantes en el aula de lengua y literatura. Cada actividad se ejecutó en dos iteraciones, en clases distintas, para lograr una mayor familiarización con la gamificación:

Tabla 2. Sistema de actividades implementadas durante la intervención educativa

Actividad	Descripción	Objetivos	Destrezas	Actividad gamificada	Herramienta digital
Juego de letras (2 iteraciones en clases distintas)	Los estudiantes jugarán a identificar y formar palabras usando letras sueltas en un entorno de juego.	Fomentar el reconocimiento de letras y crear palabras, desarrollando habilidades de escritura.	Construir significados de un texto basándose en objetos y atributos.	Kahoot - Juego competitivo de palabras.	Kahoot
Lectura interactiva	Lectura de cuentos a través de una presentación multimedia que incorpora preguntas interactivas.	Mejorar la comprensión lectora y fomentar la imaginación mediante preguntas sobre el texto leído.	Ampliar la comprensión del texto a través de significado de palabras (sinonimia y antonimia).	Educaplay - Lectura y cuestionario interactivo.	Genial.ly
Bingo de vocabulario	Dinámica de bingo donde se utilizan palabras clave de la unidad de estudio para fomentar el vocabulario.	Enriquecer el vocabulario con palabras específicas de léxico en lengua y literatura.	Emitir juicios sobre el contenido de un texto, identificando realidad y ficción.	Bingo interactivo en clase.	Mundo Primario
Caza del tesoro lectora	Realización de una búsqueda del tesoro donde se deben encontrar objetos relacionados con la lectura.	Estimular el hábito lector mediante la identificación de elementos del texto durante la actividad.	Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos.	Habita - Tareas gamificadas que motivan el avance.	Educaplay
Narración creativa	Los estudiantes crearán una	Desarrollar habilidades de	Elegir textos que satisfagan sus	Quizizz - Crear	Genial.ly



	historia simple utilizando imágenes presentadas digitalmente para guiarlos.	escritura y fomentar la creatividad a través de la narración visual.	necesidades e intereses personales.	historias interactivas.	
Cuentacuentos musical	Los estudiantes escuchan una canción y luego leen una historia que la complementa, realizando un análisis.	Combinar lectura y música para fomentar la creatividad y el análisis de contenidos literarios.	Leer de manera silenciosa en situaciones recreativas e informativas.	Socrative - Preguntas sobre la canción y la lectura.	Mundo Primario

Observación a clases durante la intervención educativa

Se llevó a cabo un proceso sistemático de observación de clases que involucró 12 sesiones en total. Durante estas observaciones, se utilizó un protocolo estructurado para enfocar la atención en diversos aspectos relevantes del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente aquellos relacionados con la implementación de actividades gamificadas. Se registró la participación de los estudiantes, la interacción docente-estudiante, el uso de recursos digitales y estrategias didácticas, así como el ambiente general de la clase. Después de cada observación, se realizó un análisis cualitativo que permitió evaluar el progreso y la efectividad de las metodologías aplicadas, documentando las observaciones en función de los indicadores predefinidos. La tabla 3 muestra los resultados de la observación a clases:

Tabla 3. Evaluación de indicadores en la observación de clases.

Clases observadas	Participación de los estudiantes	Interacción docente-estudiante	Uso de recursos	Ambiente de aprendizaje
Clase 1	Mejorable	Mejorable	No logrado	No logrado
Clase 2	No logrado	No logrado	Mejorable	No logrado
Clase 3	Mejorable	No logrado	Mejorable	No logrado
Clase 4	Mejorable	Mejorable	Mejorable	No logrado
Clase 5	Mejorable	Mejorable	Mejorable	Mejorable
Clase 6	Logrado	Mejorable	Mejorable	Mejorable
Clase 7	Logrado	Logrado	Mejorable	Logrado
Clase 8	Mejorable	Logrado	Logrado	Logrado
Clase 9	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado
Clase 10	Logrado	Logrado	Mejorable	Logrado
Clase 11	Mejorable	Logrado	Logrado	Mejorable
Clase 12	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado

Esta tabla refleja el avance en la evaluación de los indicadores observados durante las clases, mostrando una mejora progresiva a medida que se realizaron más sesiones de observación. Durante las observaciones de las clases, se identificaron varios logros y desafíos en la implementación de estrategias gamificadas. Entre los



logros más relevantes, se destaca el aumento en la participación activa de los estudiantes, quienes mostraron un entusiasmo notable por las actividades lúdicas y se involucraron de manera más efectiva en el proceso de aprendizaje. Además, se mejoró la interacción entre el docente y los alumnos, creando un ambiente más colaborativo y motivador, lo que fomentó el aprendizaje en conjunto.

No obstante, también surgieron desafíos que se manifestaron de manera recurrente. Un aspecto crucial fue la dificultad en establecer reglas claras para los juegos y actividades, especialmente al inicio de la implementación. Esto generó confusiones que afectaron temporalmente la dinámica del aula. Además, en algunas clases, se observó la necesidad de optimizar el uso de recursos y herramientas, ya que no siempre estaban alineados con los intereses o necesidades de los estudiantes, lo cual podría haber limitado la efectividad de las experiencias gamificadas. El desafío fundamental fue la falta de competencias TIC para el uso fluido de las herramientas digitales empleadas. A pesar de estos desafíos, el progreso realizado a lo largo de las sesiones sugiere que, con ajustes adecuados y una mejor planificación, la gamificación tiene el potencial de transformar positivamente el aprendizaje.

Resultados de la implementación de la intervención educativa

Los resultados de la evaluación demostraron un notable incremento en el rendimiento de los estudiantes tras la intervención, evidenciando la efectividad de las actividades implementadas. En cada uno de los indicadores analizados, incluyendo la construcción de significados de un texto, el reconocimiento de fonemas y grafemas, la ampliación del vocabulario, la evaluación de la realidad y la ficción, así como el compromiso y participación en las actividades, se observó una mejora significativa. La mayoría de los estudiantes avanzaron hacia categorías más altas de logro, con un aumento en la cantidad de alumnos que dominan y alcanzan los aprendizajes, mientras que se redujo el número de aquellos que están por debajo de los niveles esperados. Este progreso resalta la influencia positiva que la gamificación puede tener en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura. Estos resultados son reflejados en la siguiente tabla:

Tabla 4. Resultados de la evaluación antes y después de la intervención.

Indicador	Antes de la intervención				Después de la intervención			
	(A)	(B)	(C)	(D)	(A)	(B)	(C)	(D)
Construcción de significados de un texto	6 (22.2%)	11 (40.7%)	2 (7.40%)	8 (29.6%)	9 (33.3%)	10 (37.03%)	3 (11.1%)	5 (18.5%)
Reconocimiento de fonemas y grafemas	4 (14.8%)	8 (29.6%)	6 (22.2%)	9 (33.3%)	14 (51.8%)	2 (7.40%)	5 (18.5%)	6 (22.2%)
Ampliación del vocabulario	8 (29.6%)	14 (51.8%)	3 (11.1%)	2 (7.40%)	17 (62.9%)	7 (25.9%)	1 (3.7%)	2 (7.40%)
Evaluación de realidad y ficción	12 (44.4%)	6 (22.2%)	5 (18.5%)	4 (14.8%)	18 (67.0%)	7 (25.9%)	-	2 (7.40%)
Compromiso y participación en las actividades	13 (48.14%)	2 (7.40%)	7 (25.9%)	5 (18.5%)	19 (70.3%)	4 (14.8%)	2 (7.40%)	2 (7.40%)

Donde: A= Domina los aprendizajes; B= Alcanza los aprendizajes; C= Está próximo a alcanzar los aprendizajes; D= No alcanza los aprendizajes. n=27 estudiantes



Validación de la investigación

Para validar la investigación, se recurrió a un panel de cinco expertos en educación y metodologías de enseñanza, quienes fueron seleccionados por su vasta experiencia en el ámbito de la gamificación y el aprendizaje activo. Este panel estuvo compuesto por docentes universitarios con un mínimo de diez años de experiencia en la enseñanza, un especialista en pedagogía con enfoque en innovaciones educativas, un psicólogo educativo especializado en motivación y aprendizaje, un experto en tecnología educativa y un investigador en educación con publicaciones en revistas académicas de prestigio. El procedimiento para la validación incluyó la presentación de los objetivos y el marco teórico de la investigación, seguido de la aplicación de un cuestionario en el que los expertos evaluaron los indicadores relacionados con la gamificación y su implementación en el aula. Las reuniones se llevaron a cabo de manera virtual, permitiendo un intercambio de ideas y la recolección de sus impresiones, lo que enriqueció la calidad de la investigación. La figura 2 muestra los resultados de la validación:

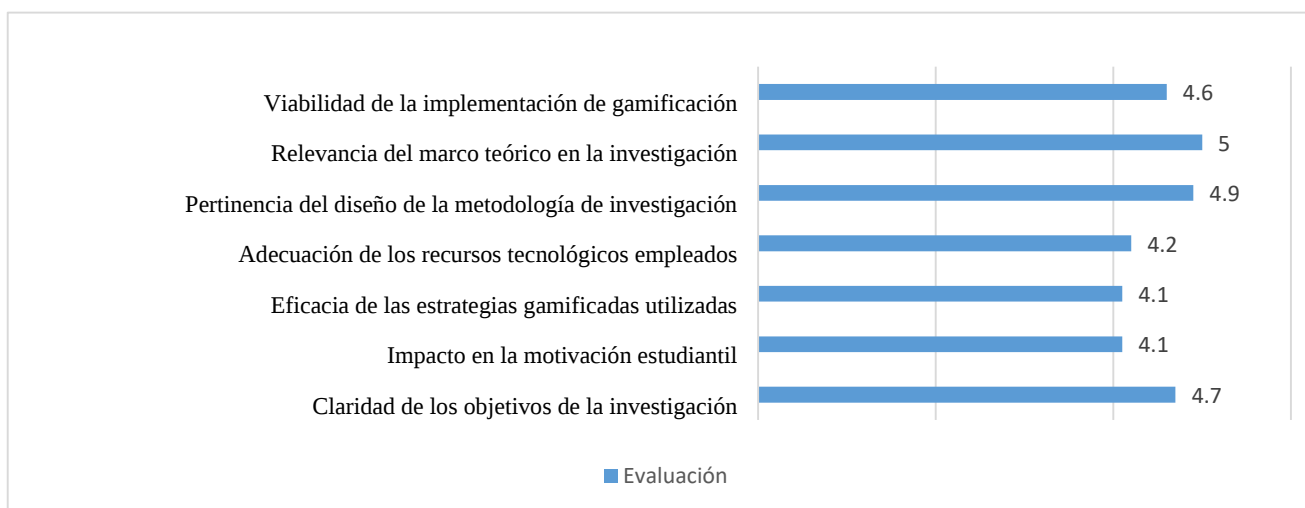


Figura 2. Resultados de la validación de la investigación sobre la gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura.

Nota: 1: Nada pertinente; 2: Poco pertinente; 3: Mejorable; 4: Pertinente; 5: Muy pertinente.

La evaluación general de los resultados obtenidos en la validación por parte del panel de expertos fue altamente favorable, lo que sugiere una sólida fundamentación y pertinencia de la investigación. Los expertos manifestaron un consenso positivo sobre la claridad de los objetivos planteados y la relevancia del marco teórico en el desarrollo de la investigación. Asimismo, destacaron la eficacia de las estrategias gamificadas utilizadas, señalando su impacto positivo en la motivación estudiantil y en el aprendizaje. La adecuación de los recursos tecnológicos empleados también fue valorada como pertinente, lo que reafirma la viabilidad de implementar la gamificación en el aula. En conjunto, los expertos coincidieron en que los hallazgos y metodologías propuestas son significativos y aportan valor al campo educativo, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo. Este respaldo por parte de profesionales del área refuerza la credibilidad de la investigación y su potencial aplicación en contextos educativos diversos.

Triangulación de los resultados

La siguiente tabla resume la triangulación entre la percepción de la docente, la observación a clases y la literatura científica.

Tabla 5. Comparación de los hallazgos

Dimensión	Encuesta (Docente)	Observación en el aula	Sustento teórico
Concepto de Gamificación	La docente define la gamificación como el uso de actividades lúdicas para motivar el aprendizaje, enfatizando su relación con la lectoescritura.	Se observó que los juegos ayudaron a los estudiantes a asociar sonidos y formar palabras, promoviendo un aprendizaje activo.	(Castillo-Mora et al., 2022) afirman que la gamificación mejora la motivación y facilita la adquisición de habilidades cognitivas.
Estrategias utilizadas	La docente menciona el uso de juegos físicos, TIC y videos interactivos para reforzar la enseñanza.	Se evidenció el uso de videos, aplicaciones y dinámicas físicas para reforzar contenidos.	(Pico & Martínez, 2021) sostienen que las herramientas digitales y juegos físicos fortalecen el aprendizaje significativo.
Participación y motivación de los estudiantes	Se afirma que los estudiantes disfrutaban las actividades gamificadas y se muestran más motivados para aprender.	Todos los estudiantes participaron activamente, mostrando entusiasmo y colaboración.	(Deci & Ryan, 2013) indican que la motivación intrínseca mejora cuando las actividades son divertidas y desafiantes.
Dificultades en la implementación	La docente menciona que la principal dificultad es establecer reglas claras para los juegos y adaptar estrategias.	No se observaron problemas en el seguimiento de reglas; los estudiantes comprendieron las instrucciones.	(Barona et al., 2023) indican que la estructuración de reglas es clave para el éxito de la gamificación.
Interacción docente-estudiante	La gamificación permite mejorar la conexión con los estudiantes y hacer las clases más dinámicas.	Se observó que el docente brindó retroalimentación positiva y mantuvo un ambiente de aprendizaje motivador.	(Vygotsky, 1978) señala que el aprendizaje ocurre de manera efectiva en entornos interactivos y socialmente enriquecidos.
Impacto en el aprendizaje	La docente señala que la gamificación facilita la comprensión de conceptos y promueve un aprendizaje más significativo.	Se observó que los estudiantes reconocieron sonidos y palabras con mayor facilidad a través de las actividades.	(Páez, 2022) afirma que la gamificación potencia la concentración, el trabajo en equipo y la comprensión conceptual.

La triangulación de datos sugiere que la gamificación ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, respaldado tanto por las percepciones de la docente como por observaciones en el aula. Además, las teorías consultadas apoyan estos hallazgos, evidenciando que la implementación de estrategias lúdicas es efectiva para incrementar la motivación, participación e interacciones en el marco educativo.

- Sobre la gamificación como estrategia dinamizadora del aprendizaje: La gamificación se presentó como una metodología transformadora en el aula, promoviendo la participación activa de los



estudiantes y un aprendizaje más interactivo. Tanto la docente como la observación corroboraron que el uso de elementos de juego incrementó la motivación y facilitó la retención del conocimiento, alineándose con las afirmaciones de (Castillo-Mora et al., 2022). Además, los estudiantes mostraron un notable entusiasmo y colaboración en las actividades gamificadas, contrastando con opiniones de (Cardoso & Ramos, 2021), quienes critican la educación tradicional por su enfoque represivo y memorístico.

- Sobre el papel de la motivación en el aprendizaje gamificado: La docente subrayó que la gamificación genera un ambiente de aprendizaje atractivo que motiva a los estudiantes. Esta observación se reflejó en la actitud positiva de los alumnos, quienes participaron con sonrisas, entusiasmo y comentarios alentadores sobre las actividades. Según la teoría de la autodeterminación de (Deci & Ryan, 2013), la percepción de autonomía y disfrute en las actividades potencia la motivación intrínseca. Esta teoría halló respaldo en las observaciones, donde los estudiantes demostraron disposición y alegría al participar en los juegos didácticos.
- Sobre las estrategias gamificadas y su impacto en la comprensión del contenido: La implementación de estrategias gamificadas por parte de la docente favoreció la asimilación de conceptos lingüísticos, como evidenció la observación, en la que los estudiantes mostraron habilidades para identificar sonidos y formar palabras. Esto sugiere que la gamificación no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también refuerza las habilidades en lectoescritura. Estas observaciones se alinean con las orientaciones de (Pico & Martínez, 2021), quienes sostienen que la gamificación facilita la retención del aprendizaje al vincular conocimientos con experiencias lúdicas.
- Sobre los desafíos en la aplicación de la gamificación: Un desafío notable en la triangulación fue la dificultad expresada por la docente en establecer reglas claras para los juegos. Sin embargo, la observación reveló que los estudiantes siguieron las instrucciones con claridad. Este contraste puede explicarse desde la perspectiva de la experiencia docente: en las fases iniciales de la implementación, los educadores pueden percibir dificultades en la estructuración de las reglas, pero a medida que los estudiantes se familiarizan con las dinámicas, su capacidad para seguirlas mejora. (Barona et al., 2023) enfatizan que el éxito de la gamificación depende de la claridad en las reglas y de alinear las actividades con los intereses de los estudiantes.

Discusión

Las nuevas metodologías y tecnologías educativas representan un cambio paradigmático en la forma en que se imparte el conocimiento y se gestionan los procesos de aprendizaje. Al integrar herramientas digitales y enfoques innovadores, se promueve una enseñanza más activa y participativa, en la cual los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje. Estas estrategias permiten personalizar la educación, adaptándose a las necesidades y ritmos de cada alumno, lo que se traduce en una mayor motivación y en mejores resultados académicos. Además, el uso de tecnologías educativas facilita el acceso a información y recursos diversos, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje y preparando a los estudiantes para un entorno laboral cada vez más digital y colaborativo (Benito, 2021).

La educación innovadora tiene un impacto significativo en el aprendizaje de lengua y literatura, al fomentar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes. Las metodologías activas, como la gamificación, no solo hacen que los contenidos sean más accesibles, sino que también promueven la construcción de



conocimientos a través de la colaboración y la interacción entre los alumnos (Deci & Ryan, 2013). Al dinamizar el proceso educativo, estas prácticas contribuyen a desarrollar habilidades comunicativas efectivas y un profundo aprecio por la lectura y la escritura. En este sentido, se busca que la lengua y la literatura no sean percibidas como asignaturas rígidas, sino como instrumentos vivos para la expresión y comprensión del mundo, alineando el aprendizaje con las realidades sociales y culturales de los estudiantes.

En el contexto específico de la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año, la gamificación se ha evidenciado como un recurso valioso que transforma la experiencia educativa en el aula. Al introducir elementos lúdicos en el aprendizaje, se observa un aumento notable en la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que facilita su participación activa y el desarrollo de habilidades críticas. A través de dinámicas de juego, los alumnos no solo adquieren conocimientos sobre la estructura y el uso del lenguaje, sino que también desarrollan competencias emocionales y sociales. Esta metodología no solo mejora el rendimiento académico, sino que también genera un ambiente positivo en el aula, donde el aprendizaje se convierte en una experiencia compartida y enriquecedora.

El aprendizaje de lengua y literatura en el segundo año de educación básica es un proceso que requiere tiempo y paciencia, ya que abarca el reconocimiento de letras, números, palabras y símbolos. Es vital que los estudiantes asimilen estos nuevos códigos a su propio ritmo y de acuerdo con sus estilos de aprendizaje individuales. Para que el proceso de aprendizaje en esta área, especialmente en la lectura, sea efectivo, debe ser creativo y motivador. Los estudiantes necesitan recibir información de manera que puedan captar visualmente, procesarla y reconocerla, respetando sus tiempos y necesidades personales.

De manera general, la implementación de metodologías innovadoras y tecnologías educativas, como la gamificación, tiene el potencial de revolucionar la enseñanza de lengua y literatura. Al centrarse en el estudiante y promover un entorno interactivo y creativo, estas estrategias contribuyen a formar individuos más reflexivos, críticos y capaces de enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo. La investigación resalta la necesidad de que los educadores continúen explorando y adoptando estas aproximaciones, asegurando así que la educación se mantenga relevante y efectiva en un entorno en constante evolución. Al hacerlo, no solo se contribuirá a mejorar la calidad de la educación, sino que también se preparará a las futuras generaciones para navegar y prosperar en un mundo cada vez más complejo y dinámico.

Conclusiones

Los resultados del estudio reflejan un impacto positivo de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año en lengua y literatura, evidenciado por la notable mejora en los resultados obtenidos tras la implementación de esta investigación. Al comparar las evaluaciones antes y después de la intervención, se observó un incremento significativo en el desempeño de los alumnos, lo que sugiere que los elementos lúdicos lograron captar su interés y facilitar la comprensión de los contenidos. Además, las percepciones tanto de la docente como de los expertos fueron mayormente favorables, destacando la gamificación como una estrategia efectiva que no solo genera entusiasmo en el aprendizaje, sino que también potencia la participación activa en clase.

Sin embargo, se identificaron áreas de mejora, como la necesidad de una planificación más rigurosa, la adaptación de algunos juegos a los diferentes ritmos de aprendizaje, así como el desarrollo de competencias



tecnológicas. El análisis del nivel de motivación y compromiso reveló que los elementos de gamificación contribuyeron significativamente a crear un ambiente de aprendizaje estimulante, en el que los estudiantes se sintieron más involucrados y motivados, lo que refuerza la importancia de incorporar estas dinámicas en las clases de lengua y literatura para favorecer un aprendizaje más efectivo y significativo.

Referencias

- Barona, E., García, M., & López, R. (2023). Claves para una gamificación efectiva en entornos educativos. *Revista de Innovación Educativa*, 15(1), 45-60.
- Behl, A., Jayawardena, N., Pereira, V., Islam, N., Del Giudice, M., & Choudrie, J. (2022). Gamification and e-learning for young learners: A systematic literature review, bibliometric analysis, and future research agenda. *Technological Forecasting and Social Change*, 176, 121445. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0040162521008763>
- Benito, E. N. d. (2021). El componente emocional en la enseñanza de la lengua y la literatura según los estudiantes de magisterio de educación primaria y su relación con el entorno virtual. *Innovación docente e investigación en educación: nuevos enfoques en la metodología docente*, 421-429. <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=5242391&publisher=FZ1825>
- Cardoso, A. P. G., & Ramos, E. S. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Cienciamatria*, 7(12), 962-975. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7915387>
- Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/0>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media. https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=M3CpBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1938&dq=Intrinsic+Motivation+and+Self-Determination+in+Human+Behavior.+&ots=uonCiR6XX2&sig=KL4-Wa674yyy7OV_LwBICN5CzN8
- Gaviria Millán, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Universidad Católica de Pereira. <http://hdl.handle.net/10785/8803>
- Grimaneza, C. R. E., & Roberto, T. P. S. (2023). Aprendizaje colaborativo aplicado en la enseñanza de la lengua y literatura: potenciando la participación y el desarrollo de competencias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 3266-3282. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6408>



- Gurumendi-Alvarado, F. A., Laz-Carreño, M. Y., & Sabando-Rodriguez, J. J. (2022). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura. *Maestro y Sociedad*, 19(4), 1883-1890. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>
- Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., Diamantaras, K., & Evangelidis, G. (2022). Augmented reality and gamification in education: A systematic literature review of research, applications, and empirical studies. *applied sciences*, 12(13), 6809. <https://www.mdpi.com/2076-3417/12/13/6809>
- Menta, J. L. U., Gualán, M. R. A., Gualán, F. F. A., Solorzano, S. E. M., Solórzano, L. M. E. S., & Rivera, J. M. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586560>
- Mooney, C. G. (2025). *Teorías sobre la infancia, segunda edición: Una introducción a Dewey, Montessori, Erikson, Piaget y Vygotsky: Theories of Childhood, (Spanish Version)*. Redleaf Press. <https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=0Q0OEQAQBAJ&oi=fnd&pg=PT14&dq=teor%C3%ADas+sobre+el+juego+%2B++Piaget+y+Vygotski&ots=VS2WgMxmGE&sig=BPeiAzptLNe m2pL6aIDjWBFOqOo>
- Oliveira, W., Hamari, J., Joaquim, S., Toda, A. M., Palomino, P. T., Vassileva, J., & Isotani, S. (2022). The effects of personalized gamification on students' flow experience, motivation, and enjoyment. *Smart Learning Environments*, 9(1), 16. <https://link.springer.com/article/10.1186/s40561-022-00194-x>
- Padilla, Y. Y. C. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7011>
- Páez, K. O. S. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(01), 125-140. <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>
- Paladines, L., & Galeano, M. F. Á. (2022). La enseñanza de la Lengua y la Literatura en tiempos de pandemia en la Región Sur de Ecuador. *Revista de educación*(25.1), 379-395. http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/5863
- Pico, J., & Martínez, L. (2021). Impacto de la gamificación en la creatividad y el pensamiento crítico. . *Revista de Estudios Educativos*, 33(4), 78-95.
- Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Rico-Gómez, M. L. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom. *Heliyon*, 7(6). [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(21\)01477-8](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(21)01477-8)
- Verdugo, A. L. M., Camacho, A. D. M., Bonilla, M. F. S., & Coles, G. L. V. (2023). Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes del área de Lengua y Literatura. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(1), e33-e33. <https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/33>





Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: the development of higher psychological process*. Cambridge, MA: MacMillan Publishing Company.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com