

Incidencia de la gamificación en las habilidades lectoescritoras en estudiantes de básica superior

Impact of gamification on reading and writing skills in higher education students

- ¹ María Belén Guanotasig Cando  <https://orcid.org/0009-0000-0776-6162>
Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC), Latacunga, Ecuador.
Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y la Literatura
maria.guanotasig0224@utc.edu.ec
- ² Jhomara Estefanía Baño Claudio  <https://orcid.org/0009-0006-8278-8111>
Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC), Latacunga, Ecuador.
Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y la Literatura
jhomara.bano5147@utc.edu.ec
- ³ Nelson Arturo Corrales Suárez  <https://orcid.org/0000-0003-0175-5707>
Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC), Latacunga, Ecuador.
nelson.corrales@utc.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 13/03/2025

Revisado: 08/04/2025

Aceptado: 28/05/2025

Publicado: 20/06/2025

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i2.3418>

Cítese:

Guanotasig Cando, M. B., Baño Claudio, J. E., & Corrales Suárez, N. A. (2025). Incidencia de la gamificación en las habilidades lectoescritoras en estudiantes de básica superior. *Explorador Digital*, 9(2), 65-81.
<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i2.3418>



EXPLORADOR DIGITAL, es una Revista electrónica, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://exploradordigital.org>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons en la 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Palabras claves:

Gamificación,
habilidades
lectoescritoras,
lúdico.

Resumen

Introducción: la educación en general, atraviesa por cambios constantes en cada una de sus etapas, más aún con el avance tecnológico, donde el ir anudado la ciencia con la innovación, fomentan el desarrollo significativo de habilidades en estudiantes, más aún cuando la persona debe comunicarse o escribir textos, por tal motivo, los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la ciudad de Latacunga, presentan niveles muy bajos de comprensión lectora y de escritura clara, lo cual repercute en el bajo rendimiento académico en esta área. Por tal razón, el abordar las habilidades de lectura y escritura desde el empleo de la gamificación, y con fundamento en anteriores investigaciones, favorece de manera positiva en el aprendizaje, donde el aprender jugando y superar retos y desafíos, motiva al estudiante y genera interés. **Objetivo:** Analizar la incidencia de la Gamificación en las habilidades lectoescritoras de los estudiantes de 8vo B de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Sagrado Corazón de Jesús”. **Metodología:** El paradigma de la investigación es cuantitativo con diseño cuasiexperimental a un sólo grupo de trabajo, con corte transversal, con métodos del nivel teórico, empírico y matemáticos. Se emplea un muestreo no probabilístico, con intencionalidad de las investigadoras, misma que está conformada por 20 estudiantes de octavo año de educación general básica paralelo “B”. **Resultados:** dentro de la intervención a través de un cuestionario de diez preguntas validado a juicio de expertos y analizado su confiabilidad, arrojan percepciones favorables por parte de los estudiantes hacia el empleo de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje orientado hacia la adquisición de habilidades de lectura y escritura. En otro sentido, luego de aplicado el pretest y el post test al grupo de estudio, refleja una mejora del 13.58% en la comprensión de textos y su posterior escritura. **Conclusión:** La gamificación al igual que las diversas estrategias innovadoras existentes, incide de manera positiva en las habilidades lectoescritoras, ya que, al integrar la tecnología en el proceso de aprendizaje, los estudiantes obtienen mejores resultados frente a métodos tradicionalistas de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura, donde el combinar elementos lúdicos como el entretenimiento, los retos y desafíos conjugado con los contenidos curriculares, convierten a la gamificación en una estrategia capaz

de fomentar en los estudiantes mejores habilidades y destrezas tanto en la comprensión lectora como en la producción escrita.

Área de estudio general: Educación, **Área de estudio específica:** Legua y Literatura. **Tipo de estudio:** Artículos originales.

Keywords:

Gamification, reading and writing skills, playful.

Abstract

Introduction: education in general, goes through constant changes in each of its stages, even more so with technological advancement, where the linking of science with innovation, encourages the significant development of skills in students, even more so when the person must communicate or write texts, for this reason, eighth-year students of basic general education at the "Sagrado Corazón de Jesús" Educational Unit in the city of Latacunga, present very low levels of reading comprehension and clear writing, which impacts low academic performance in this area. For this reason, addressing reading and writing skills from the use of gamification, and based on previous research, positively favors learning, where learning by playing and overcoming challenges, motivates the student, and generates interest. **Objective:** to analyze the impact of gamification on the reading and writing skills of 8th grade students of Basic General Education at the "Sagrado Corazón de Jesús" Private Educational Unit. **Methodology:** the research paradigm is quantitative, with a quasi-experimental design for a single work group, cross-sectional, and using theoretical, empirical, and mathematical methods. A non-probability sample, with the intention of the researchers, is used, consisting of 20 eighth-year students in parallel basic general education "B". **Results:** within the intervention, through a ten-question questionnaire validated by experts and analyzed for reliability, students showed favorable perceptions toward the use of gamification in the teaching and learning process aimed at acquiring reading and writing skills. In another sense, after administering the pretest and posttest to the study group, a 13.58% improvement was seen in text comprehension and subsequent writing. **Conclusion:** gamification, like the various existing innovative strategies, has a positive impact on reading and writing skills, since, by integrating technology into the learning process, students obtain better results compared to traditional teaching and learning methods in Language and Literature, where the combination of playful elements such as entertainment, challenges and challenges combined with curricular

content, turn gamification into a strategy capable of fostering better skills and abilities in students both in reading comprehension and written production. **General Area of Study:** Education. **Specific area of study:** Language and Literature. **Type of study:** Original articles.

1. Introducción

El mundo sufre constantes cambios agigantados, aún más cuando la tecnología en la educación reanima el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional, donde estrategias como la gamificación motivan y comprometen a los estudiantes a aprender.

Dentro de este aprendizaje, el ser humano al trasladarse en diferentes contextos presenta la necesidad de comunicarse de manera efectiva, desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo para interactuar de manera clara y significativa con el mundo que los rodea. (Pinargote et al., 2024)

Sin embargo, las brechas digitales existentes en países subdesarrollados, permiten evidenciar una deficiente incorporación de recursos tecnológicos en las metodologías empleadas, mismos que dificultan el aprendizaje de ciertas áreas del conocimiento, por ejemplo, en las habilidades lectoras, donde los estudiantes se desmotivan por el poco interés y atención, debido a que se torna tradicionalista la educación; en relación a lo expuesto, para Herrera (2024) menciona que: “trece países de Latinoamérica presentan un 20% de los niveles generalizados de lectura entre sus estudiantes, equivalente a un nivel bajo” (p. 11), datos que desalientan en virtud que las políticas públicas en educación están deterioradas en una de las áreas más importante del conocimiento como la Lengua y Literatura.

A nivel global, la gamificación se ha convertido en una herramienta valiosa en el ámbito educativo, especialmente para estudiantes de educación básica superior. Esta estrategia ha influenciado de manera positiva e innovadora en el mejoramiento del proceso de lecto – escritura, ha revolucionado la manera en que los estudiantes se involucran y participan en la clase; además, al transformar el aprendizaje en un juego, se fomenta la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades esenciales, ya que existe una interacción dinámica entre el docente y el estudiante haciendo de la clase un entorno dinámico y próspero. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) enfatizó la importancia de integrar las tecnologías en la educación como parte de su Agenda Educativa 2030:

La tecnología aparece en seis de las diez metas del cuarto objetivo de Desarrollo Sostenible sobre educación. Estas referencias reconocen que la tecnología afecta a la educación a través de cinco canales distintos, como insumo, medio de entrega, habilidad, herramienta para la planificación, y proporcionando un contexto social y cultural. (p. 1)

En Ecuador, la iniciativa para desarrollar y modernizar las herramientas educativas se ve limitada, lo que repercute en la calidad de la educación en todos sus niveles. Esta situación en el contexto de las instituciones educativas públicas y privadas que se hallan regentados por el Ministerio de Educación, existe la falta de inversión para infraestructura tecnológica, razón por la cual, se reduce la integración de metodologías innovadoras que fomenten aprendizajes significativos por medio de IA o herramientas virtuales.

Así la iniciativa de algunos docentes se ven afectadas por este importante punto, sin embargo, existen instituciones que sí potencian las tecnologías como parte esencial de un aprendizaje moderno, y son precisamente innovadores, pero el cuerpo docente no tiene metodología capaz de captar todas las herramientas virtuales y mejorar la aplicación de contenidos en los estudiantes.

De manera general los docentes se enfrentan a múltiples formas de educar según los contextos determinados, y es considerable mencionar que en la actualidad se ha agravado más la situación en cuanto a las materias del tronco común como Lengua y Literatura, ya que existen falencias en las áreas de comprensión lectora enfatizando que estas habilidades han disminuido drásticamente en los estudiantes de básica elemental y media, en concordancia con esto, para Herrera (2024) en el país “los niños de 6 a 8 años tienen un porcentaje de 7.3 en problemas en la lectura” (p. 12).

Por esta razón, en la provincia de Cotopaxi el uso de herramientas tecnológicas va en creciente uso, sin embargo, aún no es vital el uso de gamificaciones en la práctica docente de básica superior.

El uso de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura se presenta como una estrategia pedagógica innovadora que impacta significativamente en el proceso de aprendizaje, debido a que se crea un ambiente participativo y emocionante garantizando innovación en el método didáctico, con base a lo expuesto Ortiz (2022): “en la provincia de Cotopaxi, dentro del campo educativo, las TIC han transformado los Procesos de Enseñanza – Aprendizaje (PEA), pues proporcionan herramientas que se orientan a modernizar los métodos de enseñanza tradicional” (p. 19).

De este modo en el área de la lengua y literatura cuando se trabaja la lectoescritura, las metodologías tradicionales están perdiendo peso en la planificación micro curricular debido al alcance de los nuevos modelos pedagógicos en el país, así se establecen

alternativas que ayuden a facilitar los procesos lectores desde inicial, como sostiene Obando et al. (2018) “la enseñanza de la lectoescritura es uno de los procesos más importantes en la educación temprana, por cuanto es el momento en que los niños desarrollan habilidades” (p. 14).

Cabe señalar que en la Unidad Educativa Particular “Sagrado Corazón de Jesús”, la práctica docente se ve notablemente afectada por el uso de herramientas didácticas que incentiven la motivación del estudiantado para ciertas áreas más pesadas, en particular la de Lengua y Literatura en básica superior. El estudiantado tiene niveles muy bajos de comprensión lectora y de escritura clara, por ello, la gamificación se adapta a las diversas necesidades educativas que posee este subnivel de educación, facilitando que cada estudiante avance a su propio ritmo, lo que es particularmente relevante en un contexto donde la cultura de la lectura en el hogar puede ser limitada.

Razón por la cual, se plantea el problema de investigación: ¿Cómo incide la gamificación en las habilidades lectoescritoras de los estudiantes de octavo “B” de la Unidad Educativa Particular “Sagrado Corazón de Jesús”?

Para mejorar estas habilidades lingüísticas, investigaciones promueven el uso de la gamificación como una estrategia innovadora mediadas por las TIC, gracias a los aprendizajes que se evidencia en estudiantes al momento de leer y escribir, es así que para Novianti (2024) fundamenta como el aprendizaje mediante la gamificación enriquece las habilidades de lectura y escritura en estudiantes.

En este sentido Guzmán et al. (2025) dentro de sus resultados indica que existen mejoras significativas en la comprensión lectora en el nivel literal e inferencial y en la lectura crítica un avance ligero; también el aporte de Wang et al. (2024) proponen la aplicación de la gamificación dentro de la lectura, por su favorable potencial de influir en la comprensión lectora y la motivación del estudiante; dentro del contexto latino, las investigaciones también presentan resultados favorables del uso de la gamificación.

Es por ello que para Polisgua et al. (2022) el empleo de la gamificación mejora el desempeño académico debido a que crece el interés en la lectura y escritura, en este mismo sentido Calle & Castro (2022) y Brito et al. (2022) concuerdan que la gamificación estimula el aprendizaje y la atención de niños y niñas en la lectoescritura.

En síntesis los beneficios a nivel de atención, participación y motivación que ofrece la gamificación aportan de manera significativa en el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes, por tal motivo, el objetivo de esta investigación es: analizar la incidencia de la Gamificación en las habilidades lectoescritoras de los estudiantes de 8vo B de educación general básica de la Unidad Educativa Particular “Sagrado Corazón de Jesús”.

2. Metodología

La investigación presenta un paradigma cuantitativo, ya que permite analizar el objeto de estudio con datos numéricos buscando relaciones de causalidad de manera objetiva, en consecuencia para Pérez & García (2023) la investigación cuantitativa “se caracteriza por sostener la existencia de relaciones causales, desarrollando el conocimiento a través de la observación y la medición de la realidad de una manera lo más objetiva u objetivable posible” (p. 121), en vista que el estudio busca analizar el uso de la gamificación en el desarrollo de las habilidades lectoescritoras en estudiantes de educación básica superior.

El diseño es de carácter cuasiexperimental, debido a que no se pudo realizar asignaciones aleatorias en el estudio, ya que existen grupos de investigación donde se buscan las relaciones de causalidad entre las variables, para Bärnighausen et al. (2017) los diseños cuasiexperimentales permiten inferencias causales fuertes sin experimentos controlados aleatorios. Por ello, se realizará un pretest y post test dentro de la investigación con un solo grupo, el corte es transversal con la realización de tres secuencias pedagógicas en base a la lectura “el nacimiento del Rey de los Monos”. El desarrollo de la gamificación se realizó en la aplicación en línea Storyjumper.

Para el diagnóstico se emplea la técnica de la encuesta, con su instrumento el cuestionario a fin de identificar el uso de la gamificación en el desarrollo de las habilidades lectoescritoras, mismo que consta de diez preguntas con respuestas en escala de Likert. Los instrumentos son validados por expertos en el área, ya que según Vigueras-González & Sanchez-Trujillo (2023) la validación de un instrumento “es garantizar la precisión y validez de los datos recopilados a partir de investigaciones científicas, encuestas y evaluaciones” (p. 17), también se determina su confiabilidad a través de Alpha de Cronbach.

En el desarrollo del cuasiexperimento se emplea el pretest y el post test, como instrumento se realiza una prueba pedagógica para luego analizar la incidencia de la gamificación en las habilidades lectoescritoras.

La población son los estudiantes de octavo año de educación general básica superior de la Unidad Educativa Particular “Sagrado Corazón de Jesús”; se aplica un muestreo no probabilístico con intencionalidad del investigador, debido a la disponibilidad de tiempo para trabajar de manera ininterrumpida con la investigación, considerando que para Ezezi (2023) se puede utilizar tanto en estudios cualitativos como cuantitativos y se emplea cuando la población objetivo es pequeña y de fácil acceso.

Por tal motivo, la muestra está constituida por 20 estudiantes del 8vo EGB “B” de la Unidad Educativa Particular “Sagrado Corazón de Jesús”.

3. Resultados

Los resultados que se obtiene del cuestionario de diez preguntas, fue validado por tres expertos en el área de Lengua y Literatura, que en promedio de años de experiencia tienen cinco años, quienes aprueban el instrumento sin correcciones, mientras que, al medir la confiabilidad del cuestionario mediante Alfa de Cronbach, el valor es de 0,977, al ser el valor de $p > 0,80$ las preguntas presentan un grado de consistencia interna elevado (**Tabla 1**); por otro lado no se considera la redundancia de preguntas debido a que fue validado también por expertos.

Tabla 1

Análisis de confiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,977	10

Nota: análisis realizado con SPSS v.26

Del cuestionario aplicado a veinte estudiantes de octavo año, se obtienen los siguientes valores porcentuales de respuesta presentados en la **tabla 2**.

Tabla 2

Resultados de la encuesta

Preguntas	Escala de Likert					Total
	Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Frecuentemente	Siempre	
1.- ¿Se sentiría entusiasmado con actividades gamificadas para el desarrollo de la clase de lectura y escritura?	0%	0%	30%	35%	35%	20
2.- ¿La implementación de actividades educativas gamificadas le ayudarían a participar activamente en la clase?	0%	10%	15%	50%	25%	20
3.- ¿Considera que las actividades gamificadas deben estar adaptadas a su nivel de comprensión en cuanto a la lectoescritura?	0%	0%	15%	40%	45%	20
4.- ¿Las actividades de gamificación debería fomentar la unión y colaboración entre todos los compañeros?	0%	10%	25%	30%	35%	20
5.- ¿Se debería fomentar el uso de actividades gamificadas para reforzar y mejorar las habilidades lectoescritoras?	0%	10%	40%	30%	20%	20

Tabla 2
Resultados de la encuesta (continuación)

Preguntas	Escala de Likert					Total
	Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Frecuentemente	Siempre	
6. ¿Le parecería importante el uso de la gamificación para poder generar ideas sobre lecturas asignadas por el docente?	0%	5%	5%	30%	60%	20
7.- ¿Se sentiría a gusto trabajar en el aula de clases con actividades gamificadas?	0%	0%	10%	35%	55%	20
8 ¿Cree que la implementación de actividades gamificadas, le ayudarían en su proceso educativo?	0%	0%	10%	40%	50%	20
9.- ¿Se entusiasmaría al experimentar actividades gamificadas para mejorar de lectura y/o escritura en clases?	0%	0%	5%	10%	85%	20
10.- ¿Le agradaría la implementación de actividades gamificadas en el área de trabajo?	0%	5%	15%	35%	45%	20

Los estudiantes presentan un nivel de percepción respecto a la gamificación satisfactoria, debido a que el trabajar de manera lúdica en base a desafíos motiva e impulsa al desarrollo de habilidades lectoescritoras. En tal virtud, se considera viable la estrategia dentro del proceso investigativo.

La investigación continúa con el desarrollo de un cuasiexperimento, para lo cual, se trabaja con un solo grupo, a quien se le aplica una prueba objetiva (pretest) constituida de 10 preguntas en base a una secuencia didáctica tradicional de la lectura del cuento “El nacimiento del Rey de los Monos”, donde se miden las habilidades lectoescritoras, y se obtienen los siguientes resultados de la **Tabla 3**.

Tabla 3
Resultados obtenidos del pretest

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
6,0	2	10.0
7,0	5	25.0
7,3	1	5.0
8,0	2	10.0
8,5	1	5.0

Tabla 3*Resultados obtenidos del pretest (continuación)*

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
8,8	2	10.0
9,0	1	5.0
9,5	2	10.0
9,8	3	15.0
10,0	1	5.0
Total	20	100.0

Dentro de los resultados presentados con el método tradicional en las habilidades lectoescritoras, se evidencia un rango de calificaciones desde 6,00 hasta 10,00 puntos, donde el valor que mayor frecuencia presenta es la nota de 7,00/10,00.

Posteriormente, se aplica la gamificación denominada “Tesoro de la lectura y escritura”, misma que fue desarrollada Storyjumper, la cual contiene, el tema de clase y una presentación interactiva, está fue aplicada en tres secuencias didácticas, en consecuencia, se obtienen los resultados indicados en la **Tabla 4**.

Tabla 4*Resultados obtenidos post test*

Calificaciones	Frecuencia	Porcentaje
8,5	1	5.0
9,0	5	25.0
9,3	1	5.0
9,5	3	15.0
9,8	2	10.0
9,9	1	5.0
10,0	7	35.0
Total	20	100.0

Los resultados muestran un avance significativo en la generación de habilidades lectoescritoras en los estudiantes, mismos que se ven reflejadas en las calificaciones obtenidas, donde el rango está entre 8.5 a 10.00 puntos.

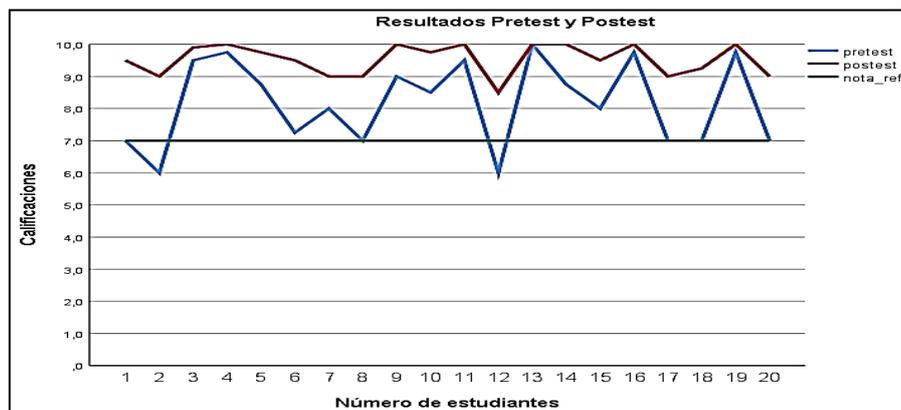
A continuación, se presenta el cuadro con las calificaciones a detalle de los veinte estudiantes, de los cuales, se conserva la confidencialidad de la información personal (**Tabla 5**).

Tabla 5*Resumen detallado de resultados*

Estudiantes	Pretest	Post Test
Estudiante 1	7.00	9.50
Estudiante 2	6.00	9.00
Estudiante 3	9.50	9.90
Estudiante 4	9.75	10.00
Estudiante 5	8.75	9.75
Estudiante 6	7.25	9.50
Estudiante 7	8.00	9.00
Estudiante 8	7.00	9.00
Estudiante 9	9.00	10.00
Estudiante 10	8.50	9.75
Estudiante 11	9.50	10.00
Estudiante 12	6.00	8.50
Estudiante 13	10.00	10.00
Estudiante 14	8.75	10.00
Estudiante 15	8.00	9.50
Estudiante 16	9.75	10.00
Estudiante 17	7.00	9.00
Estudiante 18	7.00	9.25
Estudiante 19	9.75	10.00
Estudiante 20	7.00	9.00
Promedio	8.18	9.53

Donde se evidencia de manera clara, el mejoramiento en la adquisición de habilidades lectoescritoras.

Finalmente se presenta la **Figura 1**, misma que permite ver de manera visual, el incremento en la adquisición de las habilidades lectoescritoras reflejadas en el rendimiento académico de cada estudiante luego de ser aplicado de modo transversal la gamificación.

Figura 1*Ejemplo de gráfico***Nota:** análisis realizado con SPSS v.26

Lo cual permite establecer de manera objetiva que la gamificación permite la adquisición de habilidades lectoescritoras en estudiantes de octavo de educación general básica superior paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular “Sagrado Corazón de Jesús” debido a que el estudiante despierta el interés en aprender de manera activa e innovadora, donde la tecnología juega un papel primordial dentro del desarrollo constructivista.

4. Discusión

Esta investigación, desde el análisis de las perspectivas de los estudiantes de octavo de educación básica, destacan de manera clara y afirmativa que el uso de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura dentro del proceso de lectoescritura beneficiaría el aprendizaje y la adquisición de habilidades, debido a que los estudiantes encuentran en los procesos tradicionales de enseñanza y aprendizaje, poca motivación e interés, en concordancia con Galván-Cardoso & Siado-Ramos (2021) quienes señalan que: “el modelo educativo tradicional convierte a los niños en personas más pasivas” (p. 972), por consiguiente, se ve reflejado en los resultados de aprendizaje, así lo sostiene (Jácome & Campos, 2023).

En consecuencia, la investigación permite determinar que la gamificación como estrategia innovadora dentro de la mejora de las habilidades lectoescritoras, ha presentado beneficios enriquecedores para los estudiantes de educación general básica superior, es decir, que el empleo transversal de la gamificación ha despertado la participación activa, la motivación y el interés al momento de leer y escribir, representándose en la mejora del rendimiento académico donde se obtiene un 13.58% de diferencia en relación al pretest (sin gamificación), concordando con las investigaciones de Reinoso et al. (2024), Gordillo & Calderón (2024) y Suquilanda (2023) quienes mencionan que la gamificación

emerge como una estrategia innovadora favorable dentro del proceso de enseñanza en la asignatura de lengua y literatura, donde los estudiantes tienen una participación activa en las actividades propuestas, de tal manera que permite mejorar el rendimiento académico.

Dentro del alcance que tiene la investigación se encuentra el análisis de parámetros de lectura y escritura de textos literarios mediante el uso creativo de la palabra, quienes en base a retos y desafíos avanzan en la reflexión y creación de textos, de esta manera, se demuestra que el aprender de manera innovadora y lúdica la lectoescritura, enriquece significativamente la experiencia de los estudiantes, por tal razón Barriga & Guagchinga (2025) destacan la importancia de la gamificación para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador, en otras palabras, es aprender jugando (Gurumendi-Alvarado et al., 2022).

Las limitaciones de la investigación en relación con otras, tiene que ver con el enfoque investigativo, en tal virtud se aplican diferentes instrumentos, en el cual algunos no cuentan con la validación respectiva e imposibilitan la comparación entre investigaciones.

5. Conclusiones

- Al explorar acerca de la percepción de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” con respecto al empleo de la gamificación en asignaturas como Lengua y Literatura, se consideran aspectos inherentes a la gamificación, tales como su implementación, trabajo colaborativo y el refuerzo pedagógico, mismos que favorecerían de manera significativa al desarrollo de habilidades lectoescritoras en el aula. Esta idea, se fundamenta en que la gamificación facilita el aprendizaje entretenido y estimula un desafío continuo para potenciar dichas habilidades.
- La implementación transversal de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura de educación general básica superior en el desarrollo de habilidades lectoescritoras, demuestran que es una estrategia innovadora beneficiosa, con capacidad de ofrecer mejora en el rendimiento académico. La gamificación contribuye a la construcción de niveles superiores de comprensión lectora como la inferencial, literal y crítica, así como el desarrollo de una escritura analítica que parte de dicha comprensión.
- La gamificación incide de manera positiva en las habilidades lectoescritoras, ya que, al integrar la tecnología en el proceso de aprendizaje, los estudiantes de educación básica superior pueden obtener mejores resultados frente a métodos tradicionalistas de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura. La combinación de elementos lúdicos como el entretenimiento, los retos y desafíos conjugado con los contenidos curriculares, convierten a la gamificación en una estrategia capaz de fomentar en los estudiantes mejores habilidades y destrezas tanto en la comprensión lectora como en la producción escrita.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

8. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

9. Referencias Bibliográficas

- Bärnighausen, T., Oldenburg, C., Tugwell, P., Bommer, C., Ebert, C., Barreto, M., Djimeu, E., Haber, N., Waddington, H., Rockers, P., Sianesi, B., Bor, J., Fink, G., Valentine, J., Tanner, J., Stanley, T., Sierra, E., Tchetgen, E. T., Atun, R., & Vollmer, S. (2017). Quasi-experimental study designs series—paper 7: Assessing the assumptions. *Journal of Clinical Epidemiology*, 89, 53-66. [https://www.jclinepi.com/article/S0895-4356\(17\)30298-6/abstract](https://www.jclinepi.com/article/S0895-4356(17)30298-6/abstract)
- Barriga Velásquez, A. A., & Guagchinga Chicaiza, N. W. (2025). La gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual «ALCON»*, 5(3), 82-98. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.570>
- Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaíno, C. F., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *Alfa Publicaciones*, 4(4), 6-28. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>
- Calle Munzon, A. T., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4). <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Esezi Obilor, I. (2023). Convenience and purposive sampling techniques: are they the same? *Semantic Scholar*. https://www.semanticscholar.org/paper/Convenience-and-Purposive-Sampling-Techniques%3A-Are-Obilor-Isaac/443c8b6a4b79a0319e659f6d273eb5b5fa3bb432?utm_source=consensus
- Galván-Cardoso, A., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Cienciamatria*, 7(12), 962-975. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>

- Gordillo Gordillo, Á. R., & Calderón Vélez, M. L. (2024). Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la Lengua y Literatura. *Uniandes Episteme*, 11(4), 510-523. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i4.3624>
- Gurumendi-Alvarado, F. A., Laz-Carreño, M. Y., & Sabando-Rodríguez, 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://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>
- Guzmán Murillo, H. J., Torres Ortega, J. M., & Arango Buelvas, L. J. (2025). Gamification as a pedagogical strategy for the strengthening of reading comprehension in basic primary school. *Fuel Cells Bulletin*, 2024(7), 126-132. <https://doi.org/10.52710/fcb.26>
- Herrera Guambo, K. A. (2024). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades lectoras en niños de tercer grado de educación básica. Estudio de caso* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27354/1/TTQ1489.pdf>
- Jácome Vera, A. M., & Campos Yedra, H. M. (2023). Estrategias neuro didácticas y rendimiento académico en la práctica docente latinoamericana. *Tesla Revista Científica*, 3(1), e109. <https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e109>
- Novianti, A. E. (2024). Improving reading, writing, and speaking skills in Indonesian in grade 1 elementary school students through gamification. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612-630. <https://www.jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/1043>
- Obando Tabera, A. L., Gutiérrez Quintero, J. M., & Méndez Toledo, Y. V. (2018). *Gamificación en la enseñanza de la lectoescritura. Propuesta didáctica para el nivel de preescolar* [Tesis de pregrado, Institución Educativa Normal Superior Programa de Formación Complementaria Florencia Caquetá, Florencia, Colombia]. https://www.normalflorencia.edu.co/images/proyectos/2018/2018_6.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2023). *Tecnología en la educación*. Global Education Monitoring Report Team. <https://www.unesco.org/gem-report/es/technology>
- Ortiz Espinosa, B. S. (2022). *Gamificación para el aprendizaje de la Matemática en el séptimo grado “Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”* [Tesis de maestría,

Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador].

<https://repositorio.utc.edu.ec/items/f99b9e11-67e6-4d91-8b87-5087850f540c>

Pérez Castaños, S., & García Santamaría, S. (2023). La investigación cuantitativa. En ¿Cómo investigar en didáctica de las ciencias sociales? OCTAEDRO.

https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/8022/P%C3%A9rezcidcc_2023.pdf?sequence=1

Pinargote Intriago, C. K., Zambrano Torres, L. M., Guaigua Guaigua, J. M., & Robinson Aguirre, J. O. (2024). Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de derivadas en los estudiantes del segundo año BGU. *Explorador Digital*, 8(4), 63-88. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v8i4.3222>

Polisgua Galarza, M. G., Espinel Guadalupe, J. V., Posligua Murillo, J. D., & Jiménez Bayas, S. I. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Uniandes Episteme*, 9(2), 231–243.

<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>

Reinoso Molina, W. A., Bravo Basurto, M. J., Ríos Pangay, C. E., Zambrano Pita, K. T., & Blacio Medina, 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 Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 584-603. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268

Suquilanda Narváez, M. A. (2023). *La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de décimo año de educación básica* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación, Azogues, Ecuador].

<http://201.159.222.12:8080/bitstream/56000/3201/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20de%20mejora%20del%20proceso%20de%20ense%20c3%blanza%20aprendizaje%20de%20Lengua%20y%20Literatura%20.pdf.pdf>

Vigueras-González, A., & Sanchez-Trujillo, M. G. (2023). Study for the validation of an instrument for foreign language learning. *ECORFAN Journal Spain*, 10(19), 17-32. <https://doi.org/10.35429/EJS.2023.19.10.17.32>

Wang, Z., Harun, J., & Yuan, Y. (2024). Enhancing Reading Instruction Through Gamification: A Systematic Review of Theoretical Models, Implementation Strategies, and Measurable Outcomes (2020-2024). *Journal of Information Technology Education Research*, 23, 028. <https://doi.org/10.28945/5394>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Explorador Digital**.

