

GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LITERATURA

GAMIFICATION FOR THE IMPROVEMENT OF TEACHING-LEARNING OF LANGUAGE AND LITERATURE

Liza Denisse Cedeño Delgado ^{1*}

¹ Ministerio de Educación, Zona 4: Jipijapa, Manabí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4005-1320>. Correo: ldcedenod@ube.edu.ec

Evelyn Geovanna Moreno Tacuri ²

² Ministerio de Educación del Ecuador: Quito. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-0935-5999>. Correo: egmorenot@ube.edu.ec

Óscar García Fernández ³

³ Dpto. Desarrollo de software y tecnología, Dirección de Informatización, Universidad de Oriente, Santiago de Cuba. Cuba. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6896-420X>. Correo: ogarciaf@ube.edu.ec

Lorena Boderó Arizaga ⁴

⁴ Universidad Bolivariana del Ecuador: Durán. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8081-5861>. Correo: ldboderoa@ube.edu.ec

*** Autor para correspondencia: ldcedenod@ube.edu.ec**

Resumen

El presente artículo analiza las demandas metodológicas específicas de la enseñanza en el siglo XXI en el área de Lengua y Literatura, con un enfoque en el impacto de la tecnología y la gamificación como herramientas innovadoras para potenciar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Este estudio propone estrategias concretas que integran dinámicas de juego y herramientas digitales, adaptadas a las necesidades actuales del aprendizaje. El objetivo principal es proponer estrategias de gamificación que potencien el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, incrementando la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. El estudio tiene un alcance descriptivo y correlacional, y se basa en un diseño metodológico mixto (cuali-cuantitativa) que permite analizar las distintas dimensiones incluyendo la biológica, cognitiva y social. Se matiza que la gamificación no solo transforma la

enseñanza al hacerla más dinámica y participativa, sino que también se alinea con teorías contemporáneas del aprendizaje, como la teoría del flujo y la autodeterminación, que enfatizan la importancia de la motivación intrínseca. Además, facilita una mayor implicación de los estudiantes con los contenidos y permite a los docentes diseñar estrategias didácticas innovadoras que refuercen el currículo. Los hallazgos evidencian que la implementación de elementos de gamificación en el aula fomenta un mayor compromiso y participación de los estudiantes, mejorando sus habilidades lectoras y de escritura. Para analizar la relación entre la gamificación y el rendimiento académico, se empleó un análisis de evaluación de Pearson. Esta prueba estadística permitió determinar el grado de asociación lineal entre ambas variables, además, se realizó análisis de varianza (ANOVA) para comparar los resultados del pretest y posttest en los grupos experimental y control. Se concluye que es fundamental avanzar hacia estudios prácticos que integren herramientas de gamificación en el aula para transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica, motivadora y significativa.

Palabras clave: adaptación; competencias digitales; innovación; participación; rendimiento académico

Abstract

This article addresses the methodological challenges of 21st-century teaching, where technology and interactivity play a crucial role. It responds to the need to modernize education by integrating digital tools and gamification strategies. The main objective is to propose gamification strategies that enhance the teaching-learning process in the field of Language and Literature, thereby increasing student motivation and academic performance. The research employs a mixed methodology (qualitative-quantitative) that allows for a comprehensive analysis of this approach. It highlights that gamification not only transforms teaching by making it more dynamic and participatory but also aligns with contemporary learning theories such as flow theory and self-determination theory, which emphasize the importance of intrinsic motivation. Additionally, it fosters greater student engagement with content and enables teachers to design innovative didactic strategies that strengthen the curriculum. The findings reveal that incorporating gamification elements in the classroom promotes higher levels of student involvement and commitment, consequently improving their reading and writing skills. To analyze the relationship between gamification and academic performance, Pearson correlation analysis was employed. This statistical test determined the degree of linear association between both variables. Furthermore, an analysis of variance (ANOVA) was conducted to compare pretest and posttest results between experimental and control groups. In conclusion, it is essential to advance towards practical studies that integrate gamification tools in the classroom to transform learning into a dynamic, motivating, and meaningful experience.

Keywords: academic performance; adaptation; digital skills; innovation; participation

Fecha de recibido: 09/01/2025

Fecha de aceptado: 22/03/2025

Fecha de publicado: 01/04/2025

Introducción

El contexto contemporáneo se caracteriza por la incertidumbre en el manejo de la información y los cambios acelerados en el desarrollo tecnológico y científico. En este escenario, la transformación digital ha impactado profundamente en todas las esferas de la actividad humana, redefiniendo la manera en que las personas acceden, producen y comparten conocimiento. Esta transformación se refleja en la educación, donde las tecnologías digitales han dejado de ser una herramienta complementaria para convertirse en un elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, este avance también plantea desafíos, como la necesidad de discernir información confiable en un panorama digital saturado de contenidos, y de desarrollar habilidades que trasciendan el simple manejo de herramientas tecnológicas. La transformación digital y el conocimiento se reflejan como un sofisticado análisis de datos, el mundo digital ha llevado su gestión al extremo de desdibujar las diferencias entre creadores y consumidores de la información. Ello implica que todos pueden participar de la creación de contenidos e incluso de su publicación y divulgación. Sin embargo, la gran variedad y la cantidad de contenidos digitales ha creado incertidumbre en cuanto a la confiabilidad de los datos, pero ello no quita su utilidad para la transformación mediante la gamificación y sus muchas ventajas que solo necesitan una correcta gestión.

La transformación digital exige no solo el dominio de tecnologías digitales, sino también el fortalecimiento de habilidades comunicativas, pensamiento crítico y creatividad. En este sentido, la enseñanza de Lengua y Literatura juega un papel crucial, ya que fomenta competencias esenciales para interpretar, analizar y producir información de manera crítica y reflexiva. Investigadores como Vega et al. (2023) y Garzón et al. (2024) destacan que esta disciplina no solo contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas, sino que también potencia capacidades fundamentales para desenvolverse en un mundo digital en constante cambio.

Como en otras disciplinas la Lengua y Literatura para cubrir las exigencias del mundo digital desarrolla metodologías innovadoras y que emplean de forma intensiva las tecnologías digitales. Una de ellas es la gamificación que incentiva la motivación y el interés por el aprendizaje de esta disciplina.

Los estudios consultados sobre la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Ecuador, como Gurumendi et al. (2022) y Zambrano (2023), coinciden en que el empleo de metodologías tradicionales sigue siendo predominante en este ámbito. Esto también se constató a través de los instrumentos de diagnóstico aplicados en la institución educativa particular Alejandro Humboldt, los cuales evidenciaron insuficiencias como la escasa innovación en las metodologías docentes, la falta de interés y participación de los estudiantes, así como los bajos rendimientos académicos en Lengua y Literatura.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un fenómeno multidimensional que involucra aspectos cognitivos (adquisición de conocimientos y habilidades), afectivos (motivación y emociones) y sociales (interacción y colaboración), tal como lo plantea Pain (1993). Para comprender plenamente el impacto de la gamificación en el aula, es crucial considerar estas dimensiones.

Alonso (2020) amplía esta perspectiva al identificar tres dimensiones clave en el proceso educativo: la tecnológica, la didáctica y la socioprofesional. La dimensión tecnológica fomenta el uso de herramientas digitales innovadoras, la didáctica se centra en el diseño de estrategias pedagógicas efectivas, y la socioprofesional promueve la colaboración y el compromiso estudiantil. Al adoptar una visión integral que

abarca estas dimensiones, podemos superar las limitaciones de los enfoques tradicionales y diseñar experiencias de aprendizaje más enriquecedoras.

El problema científico que se plantea en esta investigación radica en cómo resolver las insuficiencias del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en un contexto educativo caracterizado por métodos tradicionales por los docentes, falta de interés de los estudiantes por la disciplina, escasa participación de los estudiantes, poco estudio y pobre colaboración entre los estudiantes para solucionar los problemas de esta área del conocimiento. De esta manera se plantea la pregunta ¿Cómo resolver las insuficiencias en la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en el mundo digital actual?, Este enfoque nos lleva a investigar y proponer estrategias efectivas que integren herramientas innovadoras, como la gamificación, para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Un entorno educativo donde predominan los métodos tradicionales y se emplea muy escasamente la tecnología digital genera desinterés desmotivación y bajos rendimientos en la Lengua y Literatura. Esta situación de desinterés y bajos rendimientos académicos es posible transformarlos integrando actividades lúdicas al proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura.

El estudio de investigaciones sobre la integración de la gamificación al proceso de enseñanza aprendizaje como Paredes y Sánchez (2021), Mora, M. et al. (2022), Padilla (2023), sugieren a la gamificación como una contribución eficaz a favor de erradicar las insuficiencias mencionadas. Estos autores coinciden en como la motivación se generada al incorporar elementos del juego en el proceso educativo se relaciona directamente con la calidad de las clases, la participación de forma activa por los estudiantes y su rendimiento académico.

La gamificación se presenta como una estrategia educativa innovadora que utiliza dinámicas de juego para transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva y participativa. Para Sousa et al. (2022), esta técnica de aprendizaje utiliza elementos típicos de los juegos, como desafíos, colaboración y retroalimentación continua, para incorporarlos a contextos educacionales en búsqueda de fomentar el aprendizaje y la motivación.

El propósito de esta investigación es elaborar un sistema de acciones de gamificación digital que transforme el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura, aumentando la participación, la interactividad y el rendimiento académico de los estudiantes. A través de esta propuesta, se busca proporcionar a los docentes herramientas y estrategias que les permitan diseñar actividades didácticas innovadoras, motivadoras y efectivas, alineadas con las demandas del entorno digital actual. De esta manera, se espera que la gamificación no solo mejore los resultados académicos, sino que también promueva un aprendizaje más significativo y sostenible en el tiempo.

El diseño metodológico de esta investigación adopta un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura mediante la integración de mecánicas de gamificación. Desde un alcance descriptivo-explicativo, se analiza cómo estas dinámicas promueven la colaboración activa de los estudiantes, incrementando su implicación y compromiso con los contenidos curriculares. La implementación de estrategias basadas en gamificación permite a los docentes diseñar actividades didácticas innovadoras que refuercen el aprendizaje de manera práctica y efectiva. Este planteamiento no solo responde a las insuficiencias identificadas en la enseñanza de esta disciplina, sino que

también evidencia cómo la gamificación puede convertirse en una herramienta clave para transformar el proceso educativo en una experiencia más dinámica, participativa y significativa.

Las teorías de aprendizaje y la gamificación se entrelazan en el ámbito educativo, ofreciendo un enfoque innovador para mejorar la experiencia de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con García et al. (2020) entre las teorías más relevantes se encuentran la teoría del flujo, que sugiere que los estudiantes alcanzan un estado óptimo de concentración y disfrute cuando se enfrentan a desafíos adecuados a sus habilidades; y la teoría de la autodeterminación, que enfatiza la importancia de la motivación intrínseca y la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas. Estas teorías aportan un marco teórico que justifica el uso de gamificación como una solución efectiva para abordar las insuficiencias en el aprendizaje de la Lengua y Literatura.

Molina et al. (2023) describen diversas experiencias exitosas de acuerdo con el uso de elementos de juego en el aula como evidencias no solo incrementar la motivación de los alumnos, sino que también potencia sus habilidades lectoras y de escritura. Plantea un ejemplo notable sobre un estudio realizado en la Unidad Educativa Aurelio González donde se aplicó la herramienta Ta-Tum para fomentar la velocidad lectora en estudiantes de cuarto año, logrando un incremento significativo en su rendimiento. Se puede constatar la teoría de flujo, a su vez se traduce en un evidente incremento de la motivación estudiantil, se demuestra el compromiso como un factor clave para su progreso, esto demuestra como la gamificación transforma el proceso educativo y mejora los resultados.

Paredes y Sánchez (2021) declaran que la implementación de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura permite a los educadores diseñar estrategias didácticas que refuercen el contenido curricular de manera práctica. Estos autores resaltan cómo las teorías educativas respaldan el uso de la gamificación para una solución viable de las insuficiencias en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura. Resaltan la teoría del aprendizaje activo por sus propuestas de estrategias dinámicas y la teoría de la autodeterminación como vía de incentivar la motivación intrínseca.

A pesar de los avances teóricos y prácticos en el uso de la gamificación, en Ecuador predominan los estudios de carácter bibliográfico o documental. Investigaciones recientes, como las de Quispilema (2023), Flores (2023), Noblecilla (2023), Quiroz y Govany (2024), y Reinoso et al. (2024), han planteado la importancia de transformar la enseñanza de Lengua y Literatura mediante el empleo de estrategias de gamificación. Sin embargo, la mayoría de estos trabajos se limita a proponer herramientas sin explorar su implementación práctica en el aula. Esta situación evidencia la necesidad de avanzar hacia investigaciones aplicadas que demuestren cómo estas estrategias pueden integrarse efectivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a superar las insuficiencias identificadas en el contexto educativo ecuatoriano.

Reinoso et al. (2024) presentan como herramientas, medios y en general los elementos de la gamificación al desempeño del maestro son escasos. Un análisis de las investigaciones ecuatorianas que se han esforzado, en este sentido, revelan que todavía es un reto por alcanzar la implementación efectiva de la gamificación en la práctica educativa diaria, por lo cual faltan estudios que vinculen directamente la gamificación con el desempeño docente, que estimule el empleo de acciones de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje ilustrando su impacto favorable en el aprendizaje de la Lengua y Literatura.

La gamificación emerge aún como una solución innovadora, que aspira a transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica, participativa y que estimule el interés y motivación por la asignatura. La hipótesis de

esta investigación sostiene que un sistema de acciones hacia la gamificación digital, que integre elementos de esta, la creación de medios y el uso de videojuegos, diapositivas interactivas, entre otras herramientas, llegan a contribuir significativamente a mejorar la calidad de las clases, aumentar la participación de los estudiantes y elevar su rendimiento académico.

El propósito de esta investigación es elaborar un sistema de acciones de gamificación digital que transforme el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura, aumentando la participación, la interactividad, colaboración y el rendimiento académico de los estudiantes. A través de esta propuesta, se busca proporcionar a los docentes herramientas y estrategias que les permitan diseñar actividades didácticas innovadoras, motivadoras y efectivas, alineadas con las demandas del entorno digital actual. De esta manera, se espera que la gamificación no solo mejore los resultados académicos, sino que también promueva un aprendizaje más significativo y sostenible en el tiempo.

Materiales y métodos

La investigación aborda como categoría principal la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, la cual se operacionaliza mediante tres variables fundamentales: motivación, participación y rendimiento académico. Cada variable se mide utilizando instrumentos específicos que permiten evaluar su impacto desde diferentes perspectivas. La motivación se evalúa a través de encuestas que analizan el nivel de interés, compromiso y percepción de los estudiantes antes y después de implementar la gamificación. La participación se analiza mediante observaciones en el aula, registrando la interacción activa de los estudiantes en las actividades propuestas, así como su disposición para colaborar y resolver tareas. Finalmente, el rendimiento académico se mide mediante pruebas diseñadas para reflejar el impacto de la gamificación en la adquisición de los contenidos de Lengua y Literatura. Estas variables, medidas tanto cualitativa como cuantitativamente, proporcionan una base sólida para analizar el impacto de la propuesta de gamificación en el contexto educativo.

La investigación adopta un enfoque mixto, integrando métodos cualitativos y cuantitativos para garantizar una comprensión integral del fenómeno estudiado. Este enfoque permite complementar datos medibles, como los resultados de encuestas, pruebas académicas y observaciones, con información cualitativa obtenida a través de entrevistas y análisis descriptivos. La ruta metodológica sigue un proceso secuencial que incluye cuatro etapas principales: análisis teórico, diagnóstico inicial, modelación de la propuesta y validación empírica. Esta combinación asegura que los hallazgos sean representativos y que la propuesta desarrollada sea viable y efectiva en el contexto educativo.

En cuanto al alcance, la investigación es descriptiva, correlacional y aplicada. Es descriptiva porque analiza y documenta el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura, identificando las principales deficiencias y necesidades. Es correlacional porque examina las relaciones entre la gamificación y variables clave como la motivación, participación y rendimiento académico. Además, es aplicada porque desarrolla una propuesta práctica que busca resolver un problema específico identificado en el contexto educativo, con el objetivo de mejorar las prácticas pedagógicas y los resultados de aprendizaje.

El presente estudio adopta un enfoque metodológico mixto (cuali-cuantitativo) y se clasifica como de campo y transversal. Es de campo porque recopila datos directamente de estudiantes, docentes y directivos en su

entorno educativo, utilizando instrumentos como encuestas, entrevistas y observaciones; La observación directa se utilizó para registrar el comportamiento de estudiantes y docentes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocándose en la interacción y la participación activa en las actividades. Las encuestas midieron variables como la motivación, participación y percepción de los estudiantes hacia las dinámicas de gamificación. Las entrevistas estructuradas realizadas a docentes y directivos proporcionaron información cualitativa sobre sus experiencias, percepciones y retroalimentación respecto al uso de la tecnología y la gamificación en el aula. Además, el método sistémico estructural funcional se empleó para diseñar el sistema de acciones de gamificación, asegurando la integración lógica y coherente de sus componentes; Finalmente, es transversal porque se desarrolló en un periodo de tiempo específico, permitiendo evaluar los efectos de las estrategias de gamificación propuestas en un momento puntual. Esta combinación metodológica garantiza un análisis integral del problema desde múltiples perspectivas.

Los instrumentos derivados de la metodología seleccionada incluyeron encuestas diseñadas para medir la motivación y percepción de los estudiantes antes y después de implementar la propuesta, guías de observación para registrar comportamientos de estudiantes y docentes durante las actividades de gamificación, entrevistas estructuradas dirigidas a docentes y directivos para recopilar información cualitativa sobre sus experiencias y expectativas, y pruebas académicas destinadas a evaluar el impacto de la propuesta en el rendimiento académico de los estudiantes. Asimismo, se utilizó el criterio de especialistas para validar teóricamente el sistema de acciones de gamificación y garantizar que los indicadores fueran pertinentes y adecuados. Estos instrumentos fueron esenciales para recopilar datos confiables y representativos.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Particular Alejandro Humboldt, ubicada en la parroquia San Lorenzo de Jipijapa, cantón Jipijapa, provincia de Manabí. La institución cuenta con una población total de 608 estudiantes y 14 docentes. Mediante un muestreo intencional, se seleccionó una muestra de 30 estudiantes de noveno grado de Educación General Básica (EGB) y 2 docentes de Lengua y Literatura. Esta selección se basó en la relevancia de los participantes para el desarrollo e implementación de la propuesta. Además, la institución dispone de una infraestructura tecnológica adecuada, lo que representa una oportunidad clave para implementar estrategias innovadoras como la gamificación.

El proceso investigativo se desarrolló en cuatro etapas. En la etapa del estudio teórico, se realizó un análisis documental para identificar los fundamentos teóricos de la gamificación y su aplicación en la educación. Este análisis permitió conceptualizar las variables de la investigación y establecer antecedentes relevantes, tanto nacionales como internacionales. Además, se elaboró una tabla que sistematizó investigaciones previas realizadas en Ecuador, lo que ayudó a contextualizar el problema y justificar la pertinencia de la propuesta. En la etapa del diagnóstico inicial, se aplicaron encuestas, entrevistas y observaciones para evaluar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las encuestas permitieron medir la motivación y participación de los estudiantes, mientras que las entrevistas a docentes y directivos proporcionaron información sobre las condiciones y percepciones respecto al uso de la tecnología y la gamificación. Los datos obtenidos en esta etapa permitieron identificar las deficiencias y necesidades que la propuesta debía abordar.

En la etapa de modelación de la propuesta, se diseñó un sistema de acciones basado en la gamificación, utilizando el método sistémico estructural funcional. Este sistema incluyó acciones de capacitación docente, fundamentos teóricos y prácticas específicas de gamificación. Se elaboró un diagrama para visualizar los componentes del sistema y su integración, asegurando que la propuesta fuera coherente y viable. Finalmente,

en la etapa de validación de la propuesta, se llevó a cabo un proceso de validación mediante dos procedimientos. Primero, se utilizó el criterio de especialistas para evaluar la pertinencia y validez de los indicadores del sistema. Segundo, se realizó una prueba piloto con la muestra seleccionada, cuyos resultados permitieron perfeccionar el sistema antes de su implementación definitiva. Este proceso de validación aseguró la confiabilidad y efectividad de la propuesta.

El diagnóstico inicial evidenció que los métodos tradicionales de enseñanza en Lengua y Literatura limitan la motivación y participación de los estudiantes, mientras que la integración de dinámicas gamificadas y herramientas digitales genera un impacto positivo en estos indicadores. Las encuestas reflejaron que el 95% de los estudiantes se sienten motivados y comprenden mejor los temas escolares al emplear gamificación, destacando el uso de medios digitales como un factor clave para aumentar la satisfacción y la actitud positiva hacia la asignatura. Sin embargo, las observaciones directas confirmaron un bajo aprovechamiento de las tecnologías disponibles y una participación limitada en clases tradicionales, lo que cambió significativamente al incorporar actividades lúdicas. Por otro lado, las entrevistas a docentes revelaron posturas divididas: mientras uno apoya la innovación, el otro muestra resistencia, lo que subraya la necesidad de capacitación docente para garantizar el éxito de estas estrategias.

La propuesta fue validada empíricamente mediante su implementación en un contexto educativo real, lo que permitió medir su impacto en variables clave como la motivación, la participación y el rendimiento académico. Los resultados obtenidos confirman que los métodos tradicionales no logran captar el interés de los estudiantes ni mejorar su rendimiento académico, mientras que la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La introducción de dinámicas gamificadas incrementó notablemente la motivación y participación estudiantil, con un 80% alcanzando niveles altos de participación y un 66,66% logrando un dominio alto de los contenidos en el postest. Aunque la institución cuenta con infraestructura tecnológica adecuada, su uso es insuficiente, evidenciando la necesidad de aprovechar estos recursos de manera efectiva. En general, se concluye que la gamificación, acompañada de una adecuada capacitación docente, puede mejorar significativamente la experiencia educativa en Lengua y Literatura, aumentando la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes.

Resultados y discusión

La gamificación, al integrar elementos de juego en el proceso educativo, no solo transforma la enseñanza de la Lengua y Literatura, sino que también se adapta a diversas áreas del conocimiento, demostrando su efectividad en la educación contemporánea. La evidencia sugiere que continuar investigando y documentando los casos de éxito en esta metodología es crucial para inspirar a otros educadores a adoptar enfoques innovadores en su práctica pedagógica (Caraballo, 2023).

En este contexto, se ha evidenciado que la gamificación no solo transforma la enseñanza del área correspondiente a Lengua y Literatura, sino que también se alinea con teorías de aprendizaje contemporáneas, como la teoría del flujo y la autodeterminación, que enfatizan la importancia de la motivación intrínseca y el desafío adecuado para el aprendizaje efectivo especificado por (García et al., 2020; Sousa et al., 2022).

Sin embargo, en el ámbito ecuatoriano se revela cierta tendencia a percibir la gamificación solo con la integración de las herramientas de digitales o tecnológicas al proceso de enseñanza aprendizaje.

Encuesta a los estudiantes

Con el objetivo de conocer la apreciación de los estudiantes se utilizaron preguntas de opción múltiple, las cuales están direccionadas bajo distintos indicadores relacionados con el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en el entorno digital actual y su vez delatan cual es la posición de los estudiantes ante la asignatura, como con esta primera pregunta que da paso a todo el proceso siguiente:

Tabla 1. Me siento motivado al aprender Lengua y Literatura cuando el/la maestro/a usa diapositivas.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	18	60%
De acuerdo	10	33%
No sabe, no opina	1	3%
En desacuerdo	1	3%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

Tras esta pregunta o enunciado de inicia con el análisis donde tras obtener todos los resultados se pueden evidenciar los porcentajes que se obtuvo en cada indicador.

Tabla 2. Resultados de la encuesta a los estudiantes

Indicadores	Alto	Medio	Bajo
Participación en las actividades	18%	2%	0%
Empleo de medios digitales	27%	2%	1%
Satisfacción con el aprendizaje	19%	1%	0%
Actitud ante el estudio	27%	2%	1%

La encuesta a los 30 estudiantes reveló que en Lengua y Literatura se sienten cómodos y motivados con emplear medios digitales pues el 27% consideró este indicador como Alto y el 2% lo valoró como medio. Es significativo que un 19% de los estudiantes consideren como Alto su satisfacción cuando han implementado el uso de herramientas digitales básicas en el aprendizaje en esta asignatura y se puede observar que cuando se involucra el juego en las actividades de aprendizaje un 27% de los estudiantes revela que se siente motivado mejorando su actitud ante el estudio de la asignatura.



Figura 1. Resultados de la aceptación de la gamificación en el rendimiento académico.

De los 30 estudiantes el 95% se encuentra motivado y presentar mayor comprensión de los temas escolares cuando se ve involucrado el juego y las herramientas digitales. Solo el 4% se ubicó con un nivel de aceptación medio, esto debido a incertidumbre de lo que se les presenta.

A partir de la encuesta realizada a los estudiantes del noveno grado de la unidad educativa, se realizó un análisis que abordan el nivel de aceptación por parte de los estudiantes a la gamificación en su aprendizaje, se presenta de forma gráfica de los resultados en tablas que destaca puntos clave sobre el uso de gamificación en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura, se desprenden los siguientes hallazgos por medio de una tabla Cronbach.

Tabla 3. Matriz de confiabilidad mediante Alfa de Cronbach

Encuestados	Ítems										Suma
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
E 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
E 2	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	47
E 3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	46
E 4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46
E 5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	46
E 6	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	48
E 7	4	3	5	5	5	3	3	5	5	5	43
E 8	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
E 9	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	47
E 10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	35
E 11	2	2	2	5	5	5	2	2	5	5	35
E 12	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	47

E 13	3	5	3	5	2	5	5	5	5	5	43
E 14	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48
E 15	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	47
E 16	4	3	5	3	5	5	5	3	5	5	43
E 17	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	48
E 18	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	44
E 19	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48
E 20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
E 21	4	5	4	5	3	5	5	5	5	3	44
E 22	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
E 23	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	47
E 24	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
E 25	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	47
E 26	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48
E 27	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
E 28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
E 29	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
E 30	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
Varianza	0,517	0,716	0,477	0,422	0,529	0,182	0,712	0,556	0,410	0,129	
Sumatoria de varianzas	4,649										
Varianza de la suma de los ítems	13,077										

Esta matriz muestra las respuestas dadas por los 30 estudiantes en composición con los 10 ítems expuestos, dando su totalidad con una varianza de respuestas de 13,077, cada ítem corresponde a las preguntas de la encuesta.

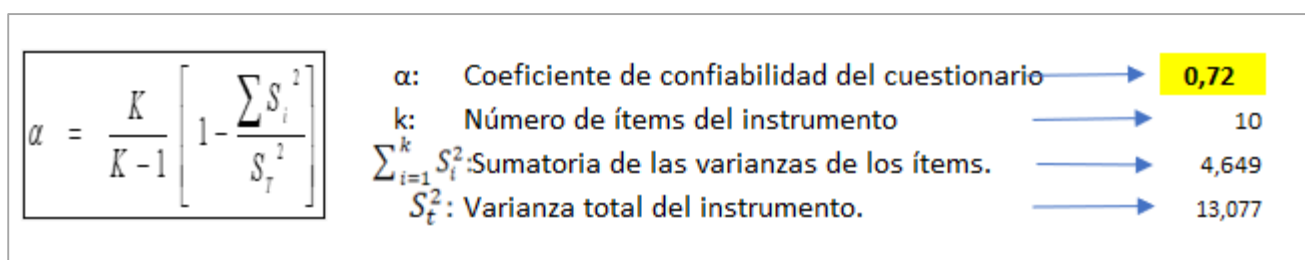


Figura 2. Resultados obtenidos del Alfa de Cronbach

Mediante una fórmula matemática se obtienen la varianza total de instrumento y su sumatoria por el número de ítems dando como resultado el coeficiente de confiabilidad para este caso en específico.

Tabla 4. Tabla de medición del grado de confiabilidad.

Rango	Confiabilidad
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Este apartado muestra el rango de confiabilidad que funge como una tabla de medición de acuerdo con el resultado obtenido, el grado de confiabilidad que se obtiene tras el proceso matemático y estadístico es de 0,72 por lo cual de acuerdo con la tabla se muestra una excelente confiabilidad del instrumento que es la encuesta realizada a los estudiantes de la institución educativa.

Entrevista a docentes: Su objetivo fue constatar el empleo de las tecnologías digitales y metodologías innovadoras en la Lengua y Literatura

Tabla 5. Resultados de la entrevista a docentes y directivos

Indicadores	Acuerdo	No sé	Desacuerdo
Empleo de los medios digitales	100%		
Uso de métodos innovadores		50%	50%
Actitud ante el empleo de la gamificación	100%		

Los 2 docentes entrevistados coinciden en que están de acuerdo con la necesidad de emplear medios digitales en la asignatura. Aun cuando la unidad educativa cuenta con los recursos tecnológicos necesarios no se aprovechan estas potencialidades. Uno de los docentes no está de acuerdo en emplear métodos innovadores en la asignatura y considera que no es conveniente el uso de actividades lúdicas en esta área del conocimiento y en este nivel. El segundo docente está de acuerdo con los tres indicadores.

Observación directa: Su objetivo fue comprobar el comportamiento de los participantes, sus interrelaciones y el empleo de los métodos innovadores y medios digitales

Se pudo constatar el poco empleo de los medios digitales en las clases de Lengua y Literatura y que no se aprovechan los métodos innovadores relacionados con las tecnologías. Se constató poca participación en la asignatura la cual cambio en cuanto se involucró un momento lúdico.

Resultados generales del diagnóstico

En general los instrumentos aplicados revelan que en la asignatura y el año donde se aplicaron es frecuente el empleo de métodos tradicionales y el uso insuficiente de la tecnología digital. No se constató el empleo de actividades lúdicas en la asignatura de forma regular, se mantienen actividades que buscan ser dinámicas pero se vuelven repetitivas o aburridas a los ojos de los estudiantes.

Se pudo comprobar indicadores que dan indicios de una motivación que puede decaer tras la educación tradicional que se sigue por la Lengua y Literatura y que ello se puede relacionar con bajo rendimiento de una parte importante de los estudiantes y que comprueba que esa parte de los estudiantes poseen un bajo dominio

de los contenidos de la asignatura, los cuales son los interesados en cuando se integra gamificación pues vuelve la clase más dinámica e interesante.

Sistema de acciones de gamificación digital para la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura

El sistema de acciones se modelo a partir del criterio de Rivas (2022) que considera que las actividades que integran un sistema no son arbitrarias, cumplen una estructura sistémica funcional, cada actividad ocupa un lugar y entre otros elementos señala son un punto de partida para su desarrollo, poseen la capacidad de componerse y descomponerse en subsistemas.

Esas acciones de gamificación digital de la Lengua y Literatura pueden clasificarse en tres componentes: acciones de capacitación del docente, acciones con videojuegos educativos, acciones con herramientas de gamificación, acciones con dinámicas o técnicas y un componente de evaluación y actividades metodológicas.

Para su diseño se asume de acuerdo con la estructura que propone Valle (2012), que incluye el tema, objetivos, formas de implementación, componentes y formas de evaluación. El sistema está compuesto por: objetivos, funciones, componentes, estructura, formas de implementación y formas de evaluación. Destaca que una cualidad esencial del sistema es la unidad de sus componentes. Estos están dirigidos al logro de los objetivos que se persiguen y de acuerdo con ello se estructura y se interrelacionan internamente y con el exterior.

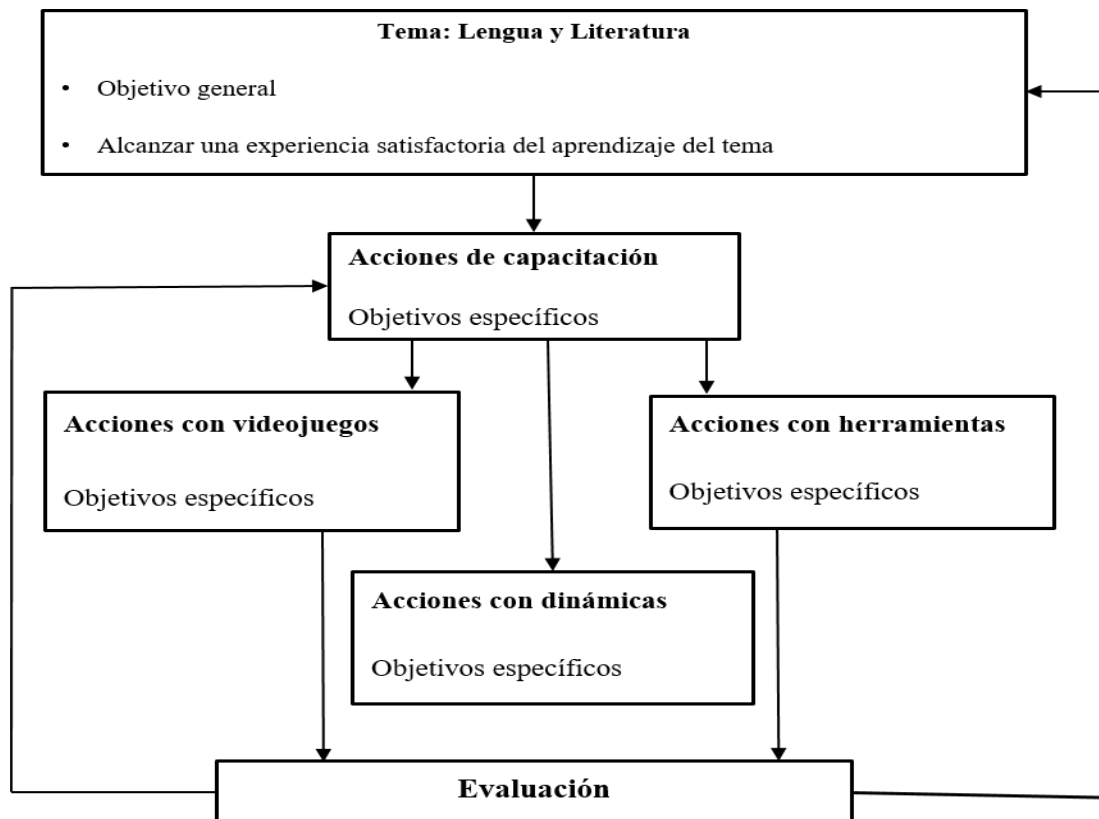


Figura 3. Diagrama del sistema de acciones de gamificación digital para la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura.

Estructura

El sistema de acciones es un sistema general y abierto integrado por cinco componentes: acciones de capacitación, acciones con videojuegos, acciones con herramientas, acciones con dinámicas y formas de evaluación. Cada componente tiene sus objetivos, funciones y formas de implementación que le permiten alcanzar sus objetivos. Dos componentes tienen una posición privilegiada en la jerarquía de relaciones del sistema, el componente de capacitación que debe anteceder a los componentes Acciones de videojuegos, herramientas y dinámicas, estos componentes tienen una relación de subordinación o dependencia con la capacitación. Además, dependen del componente evaluación para lograr sus objetivos. Cuando no alcanzan sus objetivos deben regresar a la capacitación. Si todos los componentes cumplen con sus funciones y logran sus objetivos entonces el sistema en su totalidad alcanza el objetivo general. A continuación se detalla cada componente:

1. Acciones de capacitación

Objetivo: Orientar a los docentes en el uso efectivo de tecnologías digitales y metodologías innovadoras en el aula de clase para el desarrollo de nuevas habilidades que ayuden a mejorar el rendimiento académico y profesional.

Funciones:

- Dotar de la formación necesaria con temas relevantes sobre el uso de herramientas digitales.
- Capacitar en metodologías innovadoras, tomando como eje central la gamificación.
- Fomentar el desarrollo de competencias digitales en los docentes que imparte la materia.

Formas de Implementación:

- Su implementación se puede dar mediante talleres prácticos sobre herramientas digitales como Google Classroom y Edmodo, siendo estas plataformas que se pueden utilizar de forma gratuita con grandes beneficios.
- Seminarios dirigidos a los docentes involucrados invitando a las autoridades y demás docentes interesados, donde se explique sobre gamificación y su aplicación en Lengua y Literatura.
- Creación de grupos de trabajo colaborativos mediante herramientas online para compartir experiencias y recursos, asegurado el trabajo en equipo y la comunicación continua.

2. Acciones con Videojuegos

Objetivo: Presentar videojuegos educativos para el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes de noveno de EGB.

Funciones:

- Hacer uso de videojuegos educativos gratuitos e intuitivos refuercen los contenidos curriculares.
- Promover la sana competencia y el trabajo en equipo entre los estudiantes para crear experiencias que refuercen el aprendizaje.

Formas de Implementación:

- Selección y adaptación de videojuegos educativos relacionados con la literatura.
- Organización de torneos o competencias basadas en videojuegos que aborden temas literarios.
- Creación de proyectos donde los estudiantes diseñen sus propios videojuegos educativos.

3. Acciones con herramientas digitales

Objetivo: Orientar a los estudiantes de noveno EGB a usar recursos digitales mediante clases gamificadas para fortalecer el rendimiento académico.

Funciones:

- Aportar de acceso a los estudiantes hacia plataformas educativas interactivas que previamente se hayan identificado y seleccionado.
- Procurar que el uso de herramientas digitales en la gamificación promueva la lectura y escritura en los estudiantes.

Formas de Implementación:

- Inmersión de herramientas como Quizizz o Canva donde previamente se crearon materiales interactivos relevantes para la clase como refuerzo curricular.
- Uso de foros o padlets donde los estudiantes compartan opiniones sobre temas o lecturas generando un ambiente colaborativo.
- Ejecución de actividades con recursos multimedia como videos interactivos de historias que refuercen el contexto en temas como la literatura antigua.

4. Acciones con dinámicas

Objetivo: Crear un ambiente activo en el aula a través de la participación y colaboración entre estudiantes para la motivación hacia el aprendizaje de la materia.

Funciones:

- Implementar dinámicas que promuevan la interacción entre estudiantes de forma cooperativa.
- Utilizar narrativas para crear inmersión en los temas tratados en el aula de clase.

Formas de Implementación:

- Juegos de rol donde los estudiantes representen personajes literarios.
- Actividades basadas en competencias donde se fomente la colaboración para resolver problemas literarios.
- Creación de historias colectivas donde cada estudiante contribuya con un fragmento.

5. Formas de Evaluación

Objetivo: Valorar el sistema de acciones mediante métodos de evaluación para constatar su efectividad

Funciones:

- Evaluar el impacto de las estrategias gamificadas en el aprendizaje.
- Recoger retroalimentación sobre las metodologías utilizadas.

Formas de Implementación:

- Aplicar pruebas antes y después de la implementación de las estrategias de gamificación para medir cambios en el rendimiento y comprensión de los contenidos literarios.
- Realizar observaciones en el aula para evaluar la participación, el compromiso y la interacción de los estudiantes durante las actividades gamificadas, con el fin de ver los comportamientos y actitudes que reflejen el impacto de las estrategias.
- Realización de sesiones reflexivas donde se analicen los resultados obtenidos y se propongan mejoras.

Este sistema de presenta una estructura a seguir en pro de la transformar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y literatura, al incorporar técnicas, estrategias y recursos guiados por la gamificación. Cada acción presenta un objetivo conexo al siguiente en ejecución de acuerdo con la necesidades observadas. Una evaluación constante es necesaria para poder constar los cambios y el desarrollo al que lleva cada acción, consecuente con la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de noveno EGB.

Objetivo General del Sistema

Cuando todos los componentes cumplen sus funciones adecuadamente y logran sus objetivos específicos, el sistema en su totalidad alcanza su objetivo general: Mejorar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura mediante la gamificación, aumentando así la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Requisitos para la implementación del sistema de acciones de gamificación digital

1. El interés de docentes y estudiantes
2. Selección y elaboración de actividades de aprendizaje, las orientaciones para su empleo por los docentes y en los casos necesarios las guías de autoaprendizaje.
3. La capacitación de los docentes, en función de potenciar la calidad de las actividades de gamificación.

Validación del sistema de acciones de gamificación digital

La población considerada para la evaluación de posibles especialistas consta de 7 personas de las cuales se seleccionó 3 profesores con experiencia de más de 5 años en impartir contenido de lengua y literatura además de incursionar en el uso de herramientas digitales en el área de educación; 1 docente de la Escuela de Educación “Jacinto Gonzales Huacón” con maestría en educación y experiencia en gamificación, 2 docentes de educación superior del área de Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí.

Para constatar las competencias que tienen los candidatos a especialistas se hace uso de la autovaloración, de acuerdo Ramírez et. al (1999) consiste en presentar a los candidatos a especialistas la propuesta de llevar a cabo una autoevaluación de sus conocimientos vinculados al tema en cuestión del juicio. Seguido se aplicó una prueba piloto a un grupo de 30 estudiantes de noveno año de una institución educativa. El objetivo de esta prueba fue descartar la existencia de preguntas irrelevantes al tema de estudio.

Tabla 6. Evaluación de la Herramienta de evaluación mediante el método de Pearson.

Pregunta de evaluación	Correlación (r)	Interpretación
¿Los ítems reflejan adecuadamente los objetivos?	0.85	Alta correlación, se considera válida.

¿La redacción es clara y comprensible?	0.78	Buena correlación, se recomienda ajustar algunos términos.
¿Los indicadores son pertinentes para el constructo?	0.90	Muy alta correlación, se considera muy válida.
¿La herramienta es fácil de aplicar en el aula?	0.82	Alta correlación, adecuada para la práctica educativa.
¿Se promueve la interactividad en los ítems?	0.75	Buena correlación, se sugiere mejorar este aspecto.

Se muestran los resultados de la evaluación de la herramienta mediante el método de Pearson, donde se detallan las correlaciones basadas entre valores de -1 (negativa) y 1 (positiva) obtenidas para cada pregunta de evaluación, junto con su interpretación.

La validez según Fernández et al. (2014), consiste en comprobar la coherencia entre los ítems y los conceptos de la variable de análisis. La validez aplicada fue la de criterio, que consistió en comparar la relación entre los datos obtenidos en cada ítem y el valor total. Para esta actividad de empleo el método de Pearson, respecto a la comprobación de la correspondencia entre cada una de las dimensiones y las variables, se aplicó la validación de constructo, a través del método de correlaciones. Según Fernández et al. (2014), esta validez tiene como finalidad demostrar que los ítems de evaluación guardan una relación directa con los conceptos teóricos.

Una vez confirmada la validez del instrumento de evaluación a través de los criterios de los tres especialistas y comprobada su funcionabilidad se realizó la introducción del sistema de acciones en la práctica educativa. Se empleó el grupo muestral antes enunciado y se validó el sistema de acciones de gamificación digital mediante pruebas de evaluación antes (pretest) y evaluación posterior (postest).

Fueron evaluados la motivación y dominio del contenido de Lengua y Literatura de los estudiantes, inicialmente a través de un pretest, con base a indicadores relacionados con la motivación como la actitud ante las tareas, la participación en las clases y el empleo de medios y con relación al dominio del contenido se utilizó como indicador el rendimiento académico.

Las actividades didácticas para el pretest se realizaron de manera tradicional. Estas mismas actividades serán parte de la propuesta que servirán como postest, con la diferencia de que se utilizó la gamificación digital para su diseño.

La evaluación tanto en el pretest, como en el postest se centraron en la capacidad de comprensión lectora, producción textual creativa, fluidez en la expresión oral y escucha atenta y comprensible. En el pretest los estudiantes participaron en actividades individuales y cooperativas, en las que se utilizaron recursos como carteles, videos, revista, texto escolar, afiches y demás recursos del entorno.

Los resultados obtenidos en el pretest y postest fueron analizados y comparados reflejando algunas transformaciones en las que el empleo de las actividades y los procedimientos y métodos asociados pudieron influir

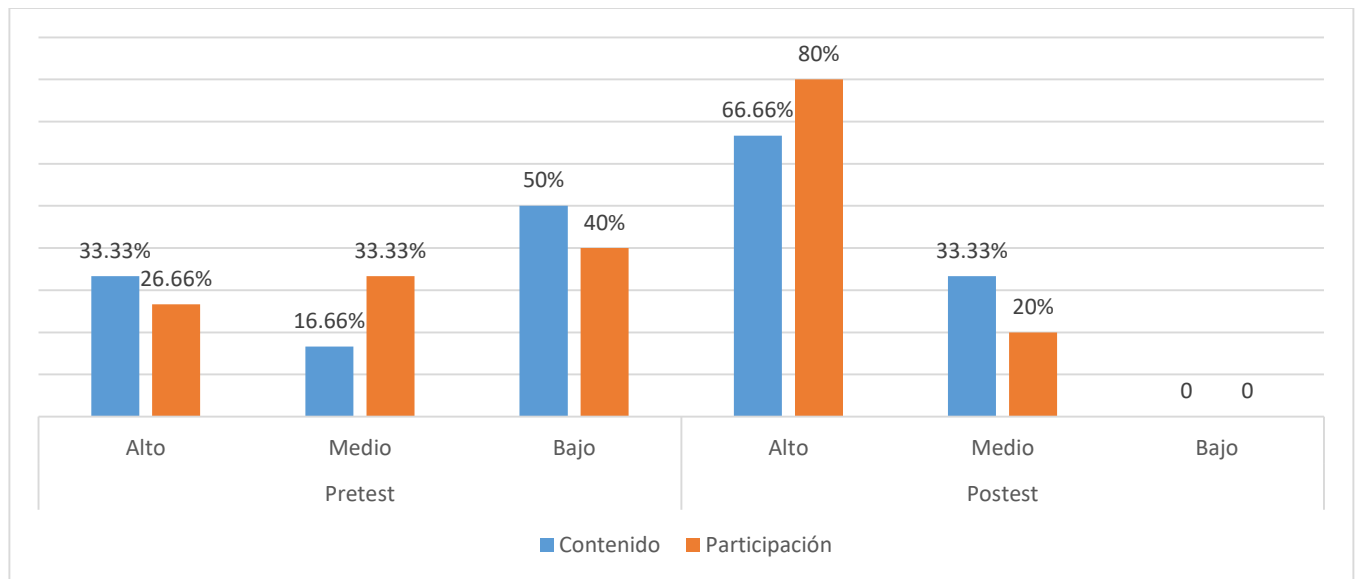


Figura 4. Resultados de la participación y rendimiento.

El gráfico observado expone los resultados obtenidos del pretest, en el que se observa que el 50% de los estudiantes alcanzaron un nivel bajo y un 16,6% un nivel medio en lo que concierne al dominio del contenido. Ello revela un resultado bajo en el dominio de los contenidos de la asignatura. Revela que un 40% de los estudiantes se ubicó en un nivel bajo de la participación y un 33,33% está en un nivel medio. Estos resultados constatan una baja participación y bajas notas durante el pretest. Mientras que, los resultados del posttest presentados en el gráfico, evidencia un predominio del nivel alto con un 66,66%, en el dominio del contenido y el resto de los estudiantes un 33,33% se ubicó en nivel medio. En la participación se elevó a un 80% de estudiantes en el nivel alto y un 20% en el medio.

Los resultados señalan que el empleo de la gamificación digital puede tener una relación significativa con las transformaciones logradas en los indicadores observados.

La gamificación y la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura

La situación encontrada en la Unidad Educativa Alejandro Humboldt es posible transformarla. Según Cornellá et al. (2020) la gamificación es una herramienta clave para la educación, si incorpora los elementos de juego en entornos de enseñanza. Ello no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino también facilita la adquisición de habilidades y competencias esenciales. Este enfoque permite que los alumnos se involucren de manera activa en su proceso de aprendizaje, haciendo que las actividades educativas sean más atractivas y significativas. Ejemplos como los Escape Rooms y Breakouts educativos ilustran cómo el aprendizaje basado en juegos puede ser implementado efectivamente para fomentar la colaboración y el pensamiento crítico entre los estudiantes.

La gamificación se distingue del aprendizaje basado en juegos cuando se centra en la aplicación con ambiente no solo lúdicos en su totalidad. Citando a Valenzuela (2021), esto implica diseñar experiencias de aprendizaje que, aunque podrían llevarse a cabo sin la dimensión de juego, se enriquecen al aplicar principios de diseño

de juegos. Por ende, este enfoque no solo mejora la experiencia educativa, también se adapta a diversas áreas del conocimiento, donde se documentan experiencias exitosas que demuestran su efectividad en la enseñanza.

Anderson (2018) afirma “las actividades gamificadas pueden fomentar la colaboración entre los estudiantes, mejorando sus habilidades comunicativas y su capacidad para trabajar en equipo”. Hamari (2014), como se citó en Sánchez (2019) destaca que “las actividades gamificadas pueden ayudar a los estudiantes a practicar la lectura y la escritura de forma más práctica y atractiva”. La gamificación, mediante elementos como puntos y recompensas, potencia la participación de los estudiantes, mejorando su práctica en lectura y escritura de manera atractiva.

Los autores consideran que un sistema de actividades gamificadas que integre todos los aspectos del juego que se han empleado en la educación puede tener mejores resultados que usar elementos aislados o un videojuego educativo. Una idea parecida propone Reinoso, W. A. et. al. (2024) pero en una estrategia de gamificación.

Diseño de Recursos Digitales

El proceso de aplicar mecánicas y dinámicas propias de juegos en contextos lúdicos, como la educación tienen el fin de aumentar la estimulación del aprendizaje, la concentración, el esfuerzo, la fidelización, entre otros aspectos característicos de los juegos. Pérez (2021) entre las técnicas de gamificación se incluye la asignación de puntos como recompensas numéricas por completar tareas, el otorgamiento de insignias que reconocen visualmente los logros, las tablas de clasificación que permiten comparar el progreso entre usuarios, los niveles que marcan hitos en el avance del jugador, y los retos o misiones que establecen objetivos con dificultad progresiva.

A su vez Archuby (2020), sienta una base donde el diseño centrado en el usuario brilla como filosofía y proceso que persigue un análisis activo de las necesidades, deseos y limitaciones de los usuarios finales en cada etapa del diseño para garantizar que los diseños resultantes de juegos y aplicaciones sean útil, utilizable y deseable. Algunas de las técnicas utilizadas incluyen entrevistas a usuarios y encuestas, pruebas de usabilidad, prototipos de baja fidelidad e iteración constante basada en la retroalimentación recibida.

Interactividad y compromiso de los estudiantes a través de la gamificación.

La gamificación se postula como una técnica útil para potenciar la interacción y la participación de los estudiantes en contextos educativos, particularmente en la Educación a Distancia. (EaD). Cuba y Pérez (2021) establecen esta metodología basada en la incorporación de elementos de juego en el diseño de actividades educativas, se menciona como al utilizar mecánicas como puntos, niveles y desafíos, se logra captar la atención del estudiante, promoviendo su participación entusiasta y su deseo de aprender. Se puede constatar como la gamificación no solo incrementa la motivación, sino que también facilita la adquisición de competencias y habilidades, al convertir el aprendizaje en un proceso lúdico y colaborativo.

Zambrano et al. (2020) incluyen la creación de un entorno donde los estudiantes puedan experimentar la progresión, recibir retroalimentación inmediata y participar en interacciones sociales significativas, donde la utilización de plataformas digitales que integren estos elementos permite a los estudiantes sentirse más conectados con el contenido y entre ellos, lo que reduce las tasas de abandono y mejora el rendimiento

académico. Es evidente como la gamificación hace presencia para innovar la enseñanza, adaptándose a las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes y potenciando su compromiso con el aprendizaje.

Casos de Éxito

Molina et al. (2023) A través de diversas experiencias exitosas, se ha evidenciado que el uso de elementos de juego en el aula no solo incrementa la motivación de los alumnos, sino que también potencia sus habilidades lectoras y de escritura. Por ejemplo, un estudio realizado en la Unidad Educativa Aurelio González aplicó la herramienta Ta-Tum para fomentar la velocidad lectora en estudiantes de cuarto año, logrando un incremento significativo en su rendimiento

Mora et al. (2024) postula al integrar tecnologías emergentes y metodologías centradas en el estudiante, los educadores pueden personalizar la experiencia educativa, adaptándola a las necesidades individuales de cada alumno. Esto se traduce en una mayor comprensión y creatividad, así como en una implicación activa en el proceso de aprendizaje. La combinación de herramientas digitales y enfoques interdisciplinarios ha mostrado resultados positivos en la enseñanza de la lengua y literatura, facilitando la conexión de estos contenidos con otras áreas del conocimiento.

Los estudios de caso han revelado que la gamificación no solo es efectiva en el ámbito de la lengua y literatura, sino que también se ha aplicado con éxito en otras disciplinas, como los estudios sociales. Santana et al. (2023) sugiere que las estrategias de gamificación pueden ser adaptadas y utilizadas en diferentes contextos educativos, ofreciendo un marco flexible que puede ajustarse a diversas necesidades curriculares. La revisión de la literatura científica sobre el tema ha permitido identificar mejores prácticas y recomendaciones para su implementación, lo que puede servir de guía para otros educadores que deseen incorporar estas estrategias en sus aulas.

Como lo hace notar Caraballo (2023) es crucial seguir investigando y documentando los casos de éxito con eje en la implementación de la gamificación correspondiente a la enseñanza de la lengua y literatura. Donde los estudios no solo aportan evidencia sobre la efectividad de estas estrategias, sino que también inspiran a otros docentes a experimentar con enfoques innovadores en su práctica pedagógica. La gamificación, al fomentar un aprendizaje más atractivo y participativo, tiene el potencial de transformar la enseñanza de la lengua y literatura en un proceso más enriquecedor y significativo para los estudiantes.

Conclusiones

La investigación demuestra que la gamificación no solo incrementa la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también mejora significativamente su rendimiento académico en Lengua y Literatura. Este hallazgo se alinea con teorías contemporáneas del aprendizaje, como la teoría del flujo y la autodeterminación, que destacan la importancia de crear un entorno educativo que fomente la motivación intrínseca.

Es crucial que los educadores adopten estrategias de gamificación en sus prácticas docentes para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más dinámica y participativa. Esto implica diseñar actividades didácticas que incorporen elementos lúdicos, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera activa con el contenido curricular.

Se sugiere avanzar hacia estudios más prácticos que integren herramientas de gamificación en el aula, evaluando su impacto directo en el rendimiento académico y en la participación estudiantil. Además, es necesario investigar cómo estas estrategias pueden ser implementadas eficazmente por los docentes, considerando sus experiencias y necesidades formativas.

La transformación digital exige un cambio en las metodologías educativas tradicionales hacia enfoques más innovadores. La gamificación se presenta como una solución viable para abordar las insuficiencias actuales en la enseñanza-aprendizaje, especialmente en contextos donde predomina el desinterés y bajos rendimientos académicos.

El sistema de acciones de gamificación digital para la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura puede contribuir a la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes si emplea todos sus componentes para alcanzar su propósito.

Referencias

- Alonso, A. (2020). La dimensión profesional en la formación de los docentes: Una perspectiva integral. *Revista de Ciencias Sociales* (Ve), 26(4), 24-37. <https://www.redalyc.org/journal/5891/589164533003/html/>
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2018). *Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games*. Academic Press.
- Archuby, F. H. (2020). Metodologías de diseño y desarrollo para la creación de juegos serios digitales. Instituto de Investigación en Informática. Universidad Nacional de La Plata. doi:<https://doi.org/10.35537/10915/111123>
- Bociga Rodríguez, L. J., & Lemus, R. E. (2023). Creación de una secuencia didáctica con recursos gamificados como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de grado segundo (201) de primaria, de la Institución Educativa Carlos Arturo Torres Peña del municipio de Santa Rosa. Boyacá, Colombia: Universidad de Cartagena. Recuperado de <https://hdl.handle.net/11227/17274>
- Caraballo Padilla, Y. (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. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Revista de la Asociación para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. Recuperado de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.
- Cubá Rondón, B., & Pérez Mallea, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15(4), 366-380. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992021000500366&lng=es&tlng=es.

- de Sousa Mendes, D., & De Lima, M. R. (2022). Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Revista Alteridad*, 17(1), 12-23. doi:<https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
- Flores, E. (2023). Uso de herramientas de gamificación como estrategias para el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación general básica en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”. *Tecnología e Innovación Educativa*. Ibarra, Ecuador: Tecnología e Innovación Educativa. Recuperado de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15268>
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J., Martínez Sánchez, J., & Cara Muñoz, M. M. (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. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Gurumendi Alvarado, F., Laz Cedeño, M., & Sabando Rodriguez, J. (2022). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura. *Maestro Y Sociedad*, 19(4), 1883-1890. Recuperado de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>
- Hamari, J. K. (2014). ¿Funciona la gamificación? Revisión bibliográfica de estudios empíricos sobre gamificación. *Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.017>
- Jiménez Yedra, P. A., Guerra Tana, M. N., Robayo Cabrera, M. E., & López Guevara, A. A. (2024). Estrategia metodológica con el uso de recursos didácticos digitales para mejorar el rendimiento académico en lectura de los estudiantes. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(3), 73-88. doi:<https://doi.org/10.62305/alcon.v4i3.155>
- Molina Verdugo, A. L., Moreta Camacho, A. D., Santamaria Bonilla, M. F., & Villa Coles, G. L. (2023). Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes del área de Lengua y Literatura. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(1), 33. doi:<https://doi.org/10.55204/pcc.v3i1.e33>
- Mora Villamar, F. M., Bernal Párraga, A. P., Molina Ayala, E. T., Salazar Veliz, E. T., Padilla Chicaiza, V. A., & Zambrano Lamilla, L. M. (2024). Innovaciones en la didáctica de la lengua y literatura: estrategias del siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3852-3879. Recueprado de https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11595
- Paín, S. (1993). Análisis del aprendizaje. En *Antología Teorías del aprendizaje*. México: UPN. (pp. 84-89).
- Paredes Otero, G., & Sánchez-Gey Valenzuela, N. (2021). De la filosofía digital a la sociedad del videojuego : literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales. Madrid: Dykinson. Recuperado de <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5091932>
- Pérez Serrano, V. (2021). El diseño de recursos didácticos digitales: criterios teóricos para su elaboración e implementación. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 12(22). doi:<https://doi.org/10.32870/dse.v0i22.918>

- Rivas Avila, J. (2022). Sistema teórico conceitual para teorizar, diagnosticar e intervenir o crescimento pessoal do psicopedagógico em formação inicial. In SciELO Preprints.(1). doi:<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.5154>
- Sánchez Pacheco, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? Docentes 2.0 Tecnología-Educativa, 19(1). doi:<https://orcid.org/0000-0002-9251-0643>
- Santana-Anchundia, J. A., & Rodríguez Zambrano, A. D. (2023). Estudio de caso sobre el uso de técnicas activas en la enseñanza de la lengua y la literatura en la educación básica. Ibero-American Journal of Education & Society Research, 3(2), 1-6. doi:<https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i2.632>
- Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje: Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. Revista Educación Las Américas, 11(1), 91-103. doi:<https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Zambrano López, A. Y. (2023). La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de lengua y literatura en niños de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular "Oviedo", año lectivo 2021-2022. Ibarra: Universidad Técnica del Norte . Recuperado de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13910>
- Zambrano-Alava, A. P., Lucas-Zambrano, M. D., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. Dominio De Las Ciencias, 6(3), 394-369. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>