

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE  
CREATIVO DE LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO  
GAMIFICATION AS A DIDACTIC STRATEGY FOR CREATIVE LEARNING OF  
SPELLING IN EIGHTH GRADE STUDENTS**

**Autores:** <sup>1</sup>Roxana Karina Baque Quimis y <sup>2</sup>Aníbal Javier Puya Lino.

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-9021-3160>

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2457-5848>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [roxana.baquequimis4670@upse.edu.ec](mailto:roxana.baquequimis4670@upse.edu.ec)

<sup>2</sup>E-mail de contacto: [apuya@upse.edu.ec](mailto:apuya@upse.edu.ec)

Afiliación: <sup>1\*2</sup>Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

Artículo recibido: 15 de Julio del 2025

Artículo revisado: 25 de Julio del 2025

Artículo aprobado: 22 de Agosto del 2025

<sup>1</sup>Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Informática, Universidad de Guayaquil-Ecuador, con 9 años de experiencia laboral, Maestranda de Educación Básica, Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

<sup>2</sup>Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica. Magíster en Docencia Universitaria. Magíster en Literatura Infantil y Juvenil. Doctor en Educación. Docente Investigador de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

### **Resumen**

Este estudio comprende el análisis del uso de gamificación en las estrategias didácticas que fomenta el aprendizaje creativo de la ortografía de los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Nueve de Octubre; la cual aborda una problemática evidente como el poco dominio de las destrezas ortográficas, las coherencias en la estructura de los textos provocados por los vacíos que son consecuencia de la problemática del Covid, asimismo, la poca inventiva o desconocimiento de los docentes en metodologías que motiven a la asignatura de Lengua y Literatura y entre otras situaciones que no permiten el desarrollo estratégico de la ortografía; lo que demuestra, el rezago, el poco interés y el bajo rendimiento de los adolescentes que han culminado la educación media; y, lo que dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje en este nuevo subnivel; la revisión de las investigaciones realizadas en este contexto dan sentido al impacto que produce un enfoque tradicional versus un trabajo con metodologías activas; en este sentido, se enfatiza en priorizar un estudio descriptivo con un enfoque cuantitativo debido a las encuestas realizadas a los estudiantes de

Octavo Año, con resultados precisos sobre el estado actual del dominio de destrezas ortográficas y falta de incluir una estrategia innovadora que contribuya de forma eficiente a este reto pedagógico; es por ello, que se determina la efectividad del uso de la gamificación para dar solución a esta problemática.

**Palabras clave:** Metodología activa, Gamificación, Aprendizaje creativo de la Ortografía, Estrategias didácticas, Innovación educativa.

### **Abstract**

This study includes the analysis of the use of gamification in the didactic strategies that promote the creative learning of spelling of the students of the Eighth Year of Basic Education of the Unidad Educativa Fiscal Nueve de Octubre; which addresses an evident problem such as the poor mastery of spelling skills, the coherence in the structure of the texts caused by the gaps that are a consequence of the Covid problem, as well as the lack of inventiveness or ignorance of teachers in methodologies that motivate the subject of language and literature, among other situations that do not allow the strategic development of spelling; This

demonstrates the lag, low interest and low performance of adolescents who have completed secondary education, which hinders the teaching-learning process in this new sublevel; the review of research conducted in this context makes sense of the impact of a traditional approach versus working with active methodologies; In this sense, it is emphasized to prioritize a descriptive study with a quantitative approach due to the surveys carried out among eighth grade students, with precise results on the current state of the mastery of spelling skills and the lack of including an innovative strategy that efficiently contributes to this pedagogical challenge; therefore, it is determined the effectiveness of the use of gamification to solve this problem.

**Keywords: Gamification, Creative learning, Spelling, Teaching strategies, Academic performance, Motivation, Educational innovation.**

### **Sumário**

Este estudo inclui a análise do uso da gamificação nas estratégias didáticas que promovem a aprendizagem criativa da ortografia entre os alunos do oitavo ano da educação básica na Unidad Educativa Fiscal Nueve de Octubre; que aborda um problema óbvio, como o baixo domínio das habilidades ortográficas, a coerência na estrutura dos textos causada pelas lacunas que são consequência do problema da Covid, bem como a falta de inventividade ou a ignorância dos professores em metodologias que motivam a disciplina de língua e literatura e outras situações que não permitem o desenvolvimento estratégico da ortografia; que mostra o atraso, a falta de interesse e o baixo desempenho dos adolescentes que concluíram o ensino médio; A revisão das pesquisas realizadas nesse contexto evidencia o impacto de uma abordagem tradicional versus o trabalho com metodologias

ativas; Nesse sentido, enfatiza-se a priorização de um estudo descritivo com abordagem quantitativa devido às pesquisas realizadas com alunos do oitavo ano, com resultados precisos sobre o estado atual do domínio das habilidades ortográficas e a falta de inclusão de uma estratégia inovadora que contribua de forma eficiente para esse desafio pedagógico; é por essa razão que a eficácia do uso da gamificação é determinada para fornecer uma solução para esse problema.

**Palavras-chave:** **Gamificação,**  
**Aprendizagem criativa,** **Ortografia,**  
**estratégias de ensino,** **desempenho**  
**Acadêmico,** **Motivação,** **Inovação**  
**educacional.**

### **Introducción**

La ortografía es un componente importante en el desarrollo de la comunicación escrita de los estudiantes que cursan en todos los niveles, en especial en la etapa secundaria, en este proceso, no solo se requiere que tengan la capacidad de comunicarse verbalmente, sino también de comunicarse mediante la escritura, como lo indica Torres et al. (2024); es evidente que una comunicación deficiente desvirtúa el contenido redactado, lo cual generaría malos entendidos en la transmisión de las ideas y comprensión lectora, lo que afecta una comunicación y limita las oportunidades en el éxito profesional y académico así lo afirma Caveró (2024); Es por ello, que las instituciones educativas deben priorizar estrategias didácticas de innovación en el manejo del aprendizaje creativo de la ortografía; lo que es fundamental porque la enseñanza aprendizaje con estas metodologías activas desarrollan las competencias ortográficas; sin embargo, el enfoque estructurado de la educación tradicional involucra la memorización y una escritura repetitiva lo que desmotiva al estudiante; la enseñanza de la ortografía innovadora fortalece

y transforma la enseñanza tradicional en una forma atractiva de aprender de los estudiantes lo que permite deducir, inferir activamente el aprendizaje (Cueva et al., 2023).

En el contexto del Distrito 2, cantón Guayaquil, el aprendizaje de la ortografía enfrenta importantes desafíos, como las brechas académicas provocadas por la pandemia de COVID-19, que interrumpió significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje; además, el bajo interés de los estudiantes hacia los métodos tradicionales de enseñanza y la limitada disponibilidad de recursos pedagógicos innovadores dificultan la adquisición de esta habilidad; Gallardo (2010) indica de esta manera, las clases convencionales, centradas en ejercicios repetitivos y la memorización de reglas ortográficas, han demostrado ser insuficientes para captar la atención de los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo. Este estudio encontró algunas inconsistencias en el uso de la ortografía como una educación tradicional de la Unidad Educativa Fiscal Nueve de Octubre; en este sentido, se necesita incorporar una metodología con perspectivas innovadoras que impliquen un espacio motivador, interactivos que respondan y potencien el proceso de aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura así lo manifiesta Suquilanda (2023). En el uso de recursos interactivos como estrategias innovadoras para fortalecer la ortografía creativa fomenta un aprendizaje autónomo y transformador. Así lo respalda una investigación realizada en diversas escuelas de Perú, la cual afirma que el uso de metodologías ágiles contribuyen al desarrollo de habilidades interpersonales y creativas, permitiendo que los estudiantes adquieran mayor autonomía en su proceso de aprendizaje. (Ñontol et al., 2022).

Manzano et al. (2022) afirman que a través de los juegos que ofrece la gamificación se motiva al estudiante con un mayor compromiso y mejorar los resultados académicos. Estos estudios enfatizan la importancia que tienen los recursos lúdicos que involucran mecánicas y dinámicas que facilitan un aprendizaje significativo. A pesar de los avances que han demostrado las estrategias didácticas de innovación, en el campo de la enseñanza ortográfica, la cual presenta una brecha significativa en la implementación de técnicas gamificadas, esta situación resalta la necesidad de desarrollar estudios más profundos que evalúen los elementos lúdicos que puedan transformar los procesos de aprendizajes ortográficos. Y por consiguiente las investigaciones sobre el aprendizaje creativo de la ortografía, necesita ser abordado con metodologías activas porque este fomenta la creatividad y la colaboración entre pares (Villavicencio y Mendoza, 2024). Peñafiel et al. (2024) señalan que las herramientas gamificadas como Kahoot, Classcraft entre otros recursos innovadores han demostrado ser efectivas para captar la atención y para promover un aprendizaje basado en la resolución de problemas y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Asimismo para De ávila y Guerra (2024) presentan que los elementos de las herramientas gamificadas como lo son las recompensas a través de los niveles de complejidad, los puntos, medallas, los mensajes que proporcionan estas plataformas fortalecen e incrementan el interés del estudiante proporcionando retención en el aprendizaje. El presente estudio también aborda las percepciones de los docentes respecto a la implementación de la gamificación en el aula. Este análisis explora los obstáculos potenciales que puede dificultar la implementación de nuevas estrategias centrándose principalmente

en aspectos críticos como la poca preparación del personal docente. Además, se examinan las posibilidades de integrar esta metodología activa en los currículos escolares de manera sostenible y replicable que se adapten según la necesidad de los estudiantes convirtiéndolos en una metodología dinámica y atractiva. Aceves et al. (2018) mencionan en la investigación que realizan sobre la gamificación de la Ortografía; que esta, la presentan como una estrategia innovadora para su enseñanza, al combinar componentes intelectuales, sociales, emocionales y tecnológicos con el propósito de incentivar y potenciar las habilidades de los estudiantes mediante un enfoque diferente.

Los desafíos que se presentan en el aprendizaje de la ortografía permiten darle sentido práctico a las alternativas que tiene la gamificación; es por ello, que esta investigación ofrece un modelo operativo en los diversos entornos educativos, especialmente en escenarios caracterizados por restricciones y donde la motivación estudiantil constituye un elemento determinante en el rendimiento académico. Es relevante que los resultados constituyan como punto de referencia para el desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras; en este sentido, se explora rutas creativas para la integración de la gamificación, lo que extiende los límites tradicionales abarcando las diversas áreas disciplinarias y etapas educativas. En línea a esta perspectiva; Salazar y Castañeda, (2024) plantean que la gamificación tiene el potencial de transformarse en un instrumento pedagógico esencial, capaz de impulsar un modelo educativo más dinámico, creativo y adaptado a las exigencias contemporáneas, caracterizado por su naturaleza inclusiva y su capacidad para generar aprendizajes significativos. Este artículo plantea, las siguientes interrogantes adicionales que merecen ser exploradas en futuras

investigaciones. Entre ellas, destacan dos cuestiones fundamentales: ¿Cómo las plataformas de gamificación pueden atender las necesidades específicas de estudiantes con diversidad funcional? y ¿Qué efectos tiene la gamificación en el desarrollo de las destrezas ortográficas?; estas preguntas permiten dar respuesta a una educación integral.

### **Materiales y Métodos**

El tipo de investigación es descriptiva porque busca analizar y caracterizar la gamificación como herramienta pedagógica en el aprendizaje creativo de la ortografía; además de tener un enfoque cuantitativo, porque mide el impacto del rendimiento académico y la motivación; se empleó un muestreo probabilístico, donde se obtuvo la muestra a 168 estudiantes; se estableció como técnica e instrumentos de recolección de datos, la encuesta para medir la motivación, rendimiento académico y efectos de la estrategia; con un tipo de muestreo probabilístico debido a que se seleccionan a todos los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica Superior en todos los paralelos A, B, C y D con la finalidad de extraer datos concretos para la toma de decisiones. Adicionalmente, se realiza el análisis y síntesis de la información recabada a través de un cuestionario de preguntas cerradas con escala de Likert. Por otro lado, se utilizó el método inductivo porque permite explorar los efectos de la gamificación en un contexto específico y llegar a conclusiones a partir de las observaciones que se han realizado en el proceso de recolección de datos.

### **Resultados y Discusión**

A continuación, se muestra de la encuesta a estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior sobre la percepción del uso de las gamificaciones en la ortografía y la forma de

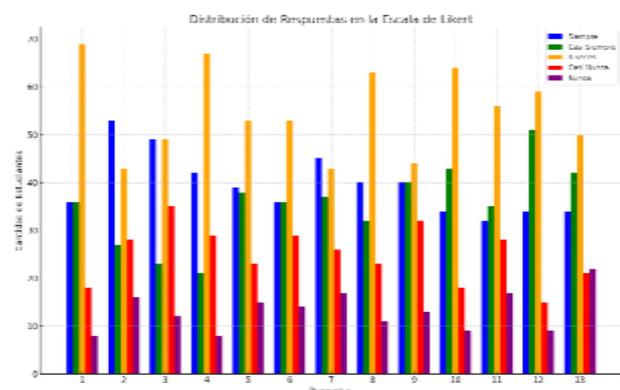
concebir este estudio para el proceso de enseñanza aprendizaje (ver tabla 1):

**Tabla 1.** Encuesta a estudiantes sobre la motivación y el uso de las gamificaciones en el aula de clases

Pregunta	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
¿Participas activamente en las actividades de gamificación realizadas en clase?	36	36	69	18	9
¿Las actividades gamificadas despiertan tu interés por aprender más sobre el tema?	53	27	43	28	17
¿Te sientes motivado al recibir recompensas en las dinámicas de gamificación?	49	23	49	35	12
¿Eres capaz de resolver los desafíos propuestos sin ayuda externa?	42	21	67	29	9
¿Colaboras efectivamente con tus compañeros en las actividades de gamificación?	39	38	53	23	15
¿Utilizas tu creatividad para superar los retos presentados en las actividades?	36	36	53	29	14
¿Consideras que estas dinámicas facilitan tu aprendizaje y comprensión de los temas?	45	37	43	26	17
¿Consideras que las actividades realizadas te ayudan a comprender mejor las reglas ortográficas?	40	32	63	23	11
¿Participas activamente en las actividades de escritura creativa?	40	40	44	32	13
¿Te resultan interesantes las estrategias utilizadas para enseñar ortografía?	34	43	64	18	9
¿Puedes resolver ejercicios ortográficos sin depender de ayuda constante?	32	35	56	28	17
¿Eres capaz de proponer ideas originales en ejercicios de escritura creativa?	34	51	59	15	9
¿Te sientes motivado a aprender ortografía con las actividades dinámicas propuestas?	34	42	50	21	21

Fuente: elaboración propia

Seguidamente, se presenta la tabulación de la encuesta a estudiantes como se observa en la figura que trata sobre la motivación y el uso de gamificación en el aula (ver figura 1):



**Figura 1:** Encuesta a estudiantes sobre la motivación y el uso de las gamificaciones en el aula de clases

### Resultados y Discusión

La participación activa de los estudiantes en las actividades gamificadas fue significativa, ya que una mayoría seleccionó "Siempre" o "Casi Siempre" como respuesta. Este hallazgo indica que el enfoque lúdico logra captar la atención de los estudiantes, incentivando su implicación en las actividades educativas. Asimismo Zurita (2024) concuerda que la gamificación parece ser una estrategia efectiva para fomentar la

interacción activa dentro del aula. En los datos estadísticos que trata sobre el interés que tienen los estudiantes por aprender actividades gamificadas, la mayoría opina que "A veces", la gamificación si despierta el interés; sin embargo, se sugiere que se utilicen actividades personalizadas dependiendo del grado de complejidad que se necesite; en cuanto a las recompensas se demostraron que son motivadoras en el trabajo ya que los estudiantes escogieron las opciones "Siempre" y "Casi Siempre", lo que indica que un factor muy importante el incluir incentivos para reforzar el interés y compromiso.

Por otro lado, la capacidad para resolver desafíos sin ayuda externa, los estudiantes mencionan que "A veces", lo que implica que necesita una ayuda adicional para poder cumplir con los objetivos; con este dato se determina que el refuerzo del pensamiento crítico y la autonomía; además, un grupo de estudiantes indica que "A veces" les gusta colaborar, esto promueve la idea del trabajo en equipo. En cuestión de la creatividad, los estudiantes mostraron que sus opiniones se acercan a "Siempre" y "Casi siempre", aunque hay respuestas de "A veces", lo que sugiere plantear actividades creativas que permitan desarrollar sus habilidades. Existe una percepción favorable sobre las dinámicas gamificadas, en el

aprendizaje; un alto porcentaje afirman que estas estrategias favorecen al aprendizaje efectivo; no obstante, en la comprensión de la ortografía algunas respuestas coincidieron con “A veces”, lo que podría optimizar las actividades para fortalecer las reglas ortográficas. Asimismo, la escritura creativa, eligieron un gran número de estudiantes “A veces”, esto determina que las tareas gamificadas sean un recurso innovador.

En la capacidad de resolver ejercicios ortográficos las respuestas reflejan un avance positivo; sin embargo, se necesita contribuir con aprendizaje autónomo. Álvarez (2024) expresa que el juego a través de la gamificación es determinante, debido a la experiencia significativa, creativa y motivadora que proporcionan; llevando a la toma de decisiones, donde el estudiante asume un papel activo en el aprendizaje. Del mismo modo, la propuesta expone ideas originales en ejercicios creativos tuvo una aceptación moderada, destacando que algunos estudiantes requieren un mayor estímulo para desarrollar confianza en sus habilidades creativas. Finalmente, la motivación para aprender ortografía a través de actividades dinámicas fue alta; lo que confirma que las estrategias gamificadas son efectivas para captar el interés de los estudiantes y promover un aprendizaje más significativo (Sani, 2024).

En los resultados encontrados se demuestra que la gamificación fortalece el interés de los estudiantes, el uso de las reglas ortográficas, la creatividad y la colaboración; es imprescindible contribuir con actividades que sean un reto o desafío en aspectos como la creatividad, la resolución y desafíos en el trabajo colaborativo; es por ello, que se sugiere trabajar diseñando actividades que se adapten a las necesidades del estudiante. Acorde a estos datos, el ambiente educativo es más

participativo con estudiantes más motivados haciendo del entorno un lugar de aprendizaje significativo; estos hallazgos resaltan que las mecánicas y dinámicas que tienen el diseño lúdico proporcionan una motivación extrínseca (Manzano et al., 2022). Es concluyente en que las actividades gamificadas facilitan el aprendizaje y comprensión de las reglas ortográficas complejas, lo cual se ve un desempeño académico notable, lo que refuerza la teoría de Aceves et al. (2018) afirman que la integración de componentes tecnológicos y sociales en el aula gamificadas potencian las habilidades del pensamiento crítico y la creatividad.

No obstante, existen aspectos que necesitan atención como lo es el porcentaje significativo que seleccionó respuestas intermedias como “A veces”, en actividades relacionadas con la creatividad y la resolución automática de retos, lo que sugiere que las estrategias gamificadas deben abordarse considerando los diversos estilos de aprendizajes lo que plantea (Maquilon et al., 2024). En contraste con los estudios destacados como positivos, Linares (2020) plantea que la gamificación tiene impacto en las áreas de aprendizajes, lo que es una disparidad en la percepción de los estudiantes para la comprensión de las reglas ortográficas, lo que es una interrogante si es que todas las áreas de la ortografía son beneficiarias con este enfoque o si se requiere adaptaciones específicas. Por lo tanto, se recomienda la implementación sistemática de la gamificación en el aprendizaje de ortografía como metodología innovadora que transforma el proceso educativo, haciendo de este un proceso inclusivo, dinámico y efectivo, al momento que la gamificación es una interacción social y aporta el trabajo colaborativo lo que afirma del aprendizaje significativo de (Ausubel, 1963). En este sentido, la gamificación es una propuesta

efectiva que involucra a estudiantes con necesidades específicas, debido a que se adapta el nivel de complejidad; no obstante, se necesita reforzar las dinámicas de trabajo en equipo para optimizar la colaboración y fomentar la autonomía en el resto de estudiantes.

### **Conclusiones**

La gamificación ha demostrado ser una herramienta didáctica altamente efectiva para transformar actividades tradicionales y monótonas en experiencias dinámicas y atractivas; esto se refleja en el aumento significativo de la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la ortografía, permitiéndoles involucrarse activamente en el proceso educativo; las estrategias lúdicas no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también estimulan su interés y compromiso con los contenidos. Los resultados de esta investigación demuestran que el rendimiento académico mejora con el uso de las metodologías activas, especialmente a través de las gamificaciones, en donde este enfoque permite perfeccionar el uso de reglas ortográficas, la comprensión de los textos y el desarrollo de las habilidades creativas y con ello las dinámicas grupales siendo así un aprendizaje integral. Adicionalmente, la motivación, la participación y el trabajo colaborativo se fortalecen gracias al uso de juegos lúdicos que facilitan la enseñanza de contenidos complejos. La gamificación tiene un gran potencial para ser replicada en otros contextos educativos y disciplinas, ofreciendo una metodología versátil para mejorar la calidad del aprendizaje, porque promueve una educación más inclusiva, creativa y alineada con las demandas del siglo XXI, consolidándose como una estrategia clave para el desarrollo de competencias lingüísticas y el fortalecimiento de la enseñanza en general.

### **Referencias Bibliográficas**

- Aceves, C., Aranda, M., Caldera, J., Carranza, M., Cortés, N., Cervantes, R., Contreras, F., Cordero, A., Cortéz, N., Cruz, C., Citlalli, S., González, B., Macías, G., Martínez, S., Martha, N., Pérez, I., Robles, S., & Villa, M. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educarnos*, 8(31), 43. [https://www.researchgate.net/publication/381993173\\_Gamificacion\\_como\\_estrategia\\_didactica\\_para\\_el\\_aprendizaje\\_creativo\\_de\\_la\\_ortografia](https://www.researchgate.net/publication/381993173_Gamificacion_como_estrategia_didactica_para_el_aprendizaje_creativo_de_la_ortografia)
- Álvarez, A. (2024). *Uso de juegos de rol como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/71487>
- Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Free Download, Borrow, and Streaming. Internet Archive. <https://archive.org/details/psychologyofmean0000davi>
- Cavero, M. (2024). *La semántica del español andino y su incidencia en la comprensión lectora literal en estudiantes del quinto grado de educación secundaria, institución educativa "Luis Carranza", Ayacucho 2020*. Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
- Cueva, K., Ramos, B., Capa, S., Villacís, J., & Jiménez, T. (2023). Las estrategias metodológicas y su aporte en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de quinto grado. *Ciencias de la Educación*, 8(6). <https://doi.org/10.23857/pc.v8i6>
- De Ávila, A., & Guerra, E. (2024). El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lectoescritura en los estudiantes de primero de básica de la institución educativa Distrital Señora de las Mercedes del municipio de Barranquilla, Atlántico. *Universidad de la Costa, Ayañ*, 15(1). <https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/999403cb-b8ec-485e-8e6c-ce605ec1b005/content>
- Gallardo, J. (2010). *La conciencia ortográfica en el proceso de enseñanza intercultural en*

- la escritura* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio UTA. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6265>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). (2022). *Resultados de las evaluaciones educativas en el Ecuador: Informe nacional 2022*. INEVAL.
- Linares, J. (2020). *Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. <https://repository.udistrital.edu.co/items/fb04d0a7-e6ba-4249-9d4a-d7d0eb9d2fcb>
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(4), 29–45. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Maquilón, M., Cacoango, W., & Guzmán-Hernández, R. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. *MQR Investigar*, 8(2), 3126–3152. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.3126-3152>
- Ñontol, L., Montenegro, M., Ruíz, H., & Fernández, F. (2022). El design thinking como metodología para desarrollar el aprendizaje autónomo en estudiantes de escuelas peruanas. *Revista San Gregorio*, 1(51), 209–230.
- Peñafiel, G., Cedeño, K., Bravo, J., Arévalo, A., Cárdenas, G., & Rivas, B. (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas. *Revista Generando Conocimiento*. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/371/369>
- Salazar, A., & Castañeda, J. (2024). *Fortalecimiento de los procesos de comprensión lectora por medio de la gamificación en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Distrital San Bernardino a través de un blog*. Universidad de Cartagena.
- Sani, M. (2024). *Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media* (pp. 1–48). Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27150>
- Suquilanda, M. (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*. Universidad Nacional de Educación.
- Torres, G., Mastarreno, M., Amaya, R., Campoverde, M., & Marfetán, E. (2024). Estrategias lúdicas innovadoras para el fortalecimiento de la lectoescritura y literacy skills and academic performance in basic education students. *Ciencia Latina Internacional*, 8(6), 2–28.
- Zurita, V. (2024). Efectos transformadores de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico. *Ciencia y Descubrimiento*. <https://cienciaydescubrimiento.com/index.php/cyd/article/view/18/22>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Karina Baque Quimis y Aníbal Javier Puya Lino.

