

## GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE LECTO-ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA: REVISIÓN SISTEMÁTICA

### GAMIFICATION IN THE READING AND WRITING PROCESS IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS: A SYSTEMATIC REVIEW

Autores: <sup>1</sup>Diana Cristina Acevedo Carmona, <sup>2</sup>Mónica Vanessa Reyes Ruiz y <sup>3</sup>Yeneris Eduardo Simanca Ojeda

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-0148-9007>

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-9773-2170>

<sup>3</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-1100-216X>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [dacristinaacevedo82@gmail.com](mailto:dacristinaacevedo82@gmail.com)

<sup>2</sup>E-mail de contacto: [monicareyes0186@gmail.com](mailto:monicareyes0186@gmail.com)

<sup>3</sup>E-mail de contacto: [yeso257@outlook.com](mailto:yeso257@outlook.com)

Afiliación: <sup>1\*2\*3\*</sup>Fundación Universitaria del Área Andina, (Colombia).

Artículo recibido: 22 de abril del 2025

Artículo revisado: 28 de abril del 2025

Artículo aprobado: 24 de mayo del 2025

<sup>1</sup>Licenciatura en Gestión Educativa graduada de la Universidad de San Buenaventura, (Colombia). Especialista en Informática Educativa de la Universidad de San Buenaventura, (Colombia). Maestrante de la Maestría en Educación para la Innovación Pedagógica de la Fundación Universitaria del Área Andina, (Colombia).

<sup>2</sup>Licenciatura en Educación Preescolar graduada de la Corporación Educativa Centro de Administración, (Colombia). Especialista en Pedagogía y Docencia de la Fundación Universitaria del Área Andina. Maestrante de la Maestría en Educación para la Innovación Pedagógica de la Fundación Universitaria del Área Andina, (Colombia).

<sup>3</sup>Licenciatura en Ciencias Sociales graduado de la Universidad de Córdoba, (Colombia). Especialista en Pedagogía y Docencia de la Fundación Universitaria del Área Andina, (Colombia). Maestrante de la Maestría en Educación para la Innovación Pedagógica de la Fundación Universitaria del Área Andina, (Colombia).

#### Resumen

La integración de la tecnología en la educación demanda estrategias pedagógicas innovadoras. La gamificación, en particular, se revela como una herramienta novedosa para potenciar y fomentar la lectoescritura en la educación básica primaria, debido a que, permite incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Por tanto, el objetivo de esta revisión es recopilar información, sintetizar y analizar estudios publicados referentes a la influencia de la gamificación en el proceso de lectura y escritura de estudiantes pertenecientes a la básica primaria. Para ello, se realizó una búsqueda sistemática en tres bases de datos (Dialnet, Scielo y Redalyc) utilizando palabras clave (*gamificación, lectura, escritura*). A partir de esto, se seleccionaron 5 artículos publicados entre 2021 y 2024, cuatro pertenecen a estudios y uno a revisión de literatura. El análisis se centró en cinco categorías clave: gamificación como estrategia pedagógica, motivación y diversión, Aprendizaje Basado en Juegos

(ABJ), impacto académico en lectoescritura, y uso de TIC. Los resultados evidenciaron que la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula, como plataformas y recursos digitales gamificados, facilitó en los estudiantes el aprendizaje tanto en lectura como en escritura. En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica efectiva en el mejoramiento de la lecto-escritura en los estudiantes de primaria, puesto que, contribuye significativamente al desarrollo de habilidades lingüísticas fundamentales.

**Palabras clave:** Gamificación, Lectura, Escritura, TIC, Motivación.

#### Abstract

The integration of technology in education demands innovative pedagogical strategies. Gamification, in particular, emerges as a novel tool to enhance and foster literacy in elementary education, as it allows for increased student motivation and engagement. Therefore, the objective of this review is to compile information, synthesize, and analyze published

studies regarding the influence of gamification on the reading and writing process of elementary school students. To this end, a systematic search was conducted in three databases (Dialnet, Scielo, and Redalyc) using keywords (gamification, reading, writing). From this, 5 articles published between 2021 and 2024 were selected, four of which are studies and one a literature review. The analysis focused on five key categories: gamification as a pedagogical strategy, motivation and fun, Game-Based Learning (GBL), academic impact on literacy, and the use of ICT. The results showed that the incorporation of technological tools in the classroom, such as gamified digital platforms and resources, facilitated student learning in both reading and writing. In conclusion, gamification presents itself as an effective pedagogical strategy in improving literacy among elementary students, as it significantly contributes to the development of fundamental linguistic skills.

**Keywords: Gamification, Reading, Writing, TIC, Motivation.**

### **Sumário**

A integração da tecnologia na educação demanda estratégias pedagógicas inovadoras. A gamificação, em particular, revela-se como uma ferramenta inovadora para potencializar e fomentar a lectoescrita na educação básica primária, devido ao fato de que permite aumentar a motivação e o engajamento dos estudantes. Portanto, o objetivo desta revisão é recopilar informações, sintetizar e analisar estudos publicados referentes à influência da gamificação no processo de leitura e escrita de estudantes pertencentes ao ensino fundamental. Para isso, realizou-se uma busca sistemática em três bases de dados (Dialnet, Scielo e Redalyc) utilizando palavras-chave (gamificação, leitura, escrita). A partir disso, foram selecionados 5 artigos publicados entre 2021 e 2024, quatro pertencem a estudos e um a revisão de literatura. A análise centrou-se em cinco categorias-chave: gamificação como estratégia pedagógica, motivação e diversão, Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ), impacto acadêmico em

lectoescrita e uso de TIC. Os resultados evidenciaram que a incorporação de ferramentas tecnológicas na sala de aula, como plataformas e recursos digitais gamificados, facilitou nos estudantes o aprendizado tanto em leitura quanto em escrita. Em conclusão, a gamificação apresenta-se como uma estratégia pedagógica eficaz na melhoria da lectoescrita nos estudantes do ensino fundamental, visto que contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades linguísticas fundamentais.

**Palavras-chave: gamificação, leitura, escrita, TIC, motivação.**

### **Introducción**

El sistema educativo ha tenido cambios significativos y acelerados gracias a la influencia de la tecnología. Por esta razón, los docentes deben actualizarse de manera permanente y continua para tener dominio de algunas herramientas que faciliten los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la implementación de las TIC. Por consiguiente, Guevara (2018) afirma que “la falta de actualización del docente en temas relacionados con las TIC y con nuevas estrategias de aprendizaje, que les permiten desarrollar competencias como las digitales y las pedagógicas para introducirlas en su práctica docente se convierte en una necesidad desde el ámbito didáctico” (p.13). Dado lo anterior, la gamificación resulta ser una estrategia de enseñanza novedosa e innovadora, pero poco abordada en el campo educativo de la investigación, de tal forma que, son múltiples las ventajas de aplicarla en el aula de clases para fortalecer y potenciar diferentes procesos como es la lectura y la escritura, puesto que, a través de ella, se incrementa la motivación en los estudiantes, generando al mismo tiempo un impacto positivo en el aprendizaje al realizar actividades que llamen su atención, empleando herramientas digitales. Adicionalmente, Tenesaca (2020) indica que “al aplicar la gamificación en el ámbito educativo, se debe considerar que cada uno de sus componentes permitirán una verdadera transformación del

proceso de enseñanza de la lectura, sus características motivadoras, permitirán al niño integrarse a esta nueva forma de aprender con verdadero compromiso por parte del estudiante, en donde el aprendizaje se efectúe por placer más no por obligación” (p. 25).

Con la gamificación también se desarrolla el trabajo colaborativo entre los estudiantes, donde el docente cumple el rol de guía u orientador a través del planteamiento de actividades más dinámicas, que demandan al docente conocer y desenvolverse dentro de un contexto digital, aprendiendo sobre el uso de la gamificación. En relación con lo anterior, la propuesta innovadora en este proyecto parte de la implementación de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de básica primaria. Las plataformas interactivas digitales como herramientas fundamentales para las actividades propuestas promueven el interés, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades comunicativas, profundizando en la lectura y la escritura con actividades enmarcadas en el juego como potenciador de un aprendizaje activo, dinámico y lúdico. Frente a esta postura, Pin y Carrión (2022) reconocen que “la gamificación en la lectura acrecienta el interés de los alumnos por mejorar al emplear herramientas que sean lúdicas y atractivas para los niños, promueve la participación integral de manera individual o colectiva e incrementa la habilidad lectora en su proceso de formación, generando un ambiente de juego donde sea premiado cada logro de los discentes” (p. 10).

Asimismo, Achig (2020) expresa que “la lectoescritura se enfoca en trabajar las capacidades necesarias para la formación del conocimiento del estudiante, por esa razón se debe enseñar a leer y escribir correctamente con herramientas educativas adecuadas a las necesidades del estudiante” (p. 25). Y al mismo tiempo añade que “por tal motivo es importante iniciar de la manera más sencilla y de forma lúdica” (p. 25).

Finalmente, vale la pena mencionar que desde el aula de clase se puede implementar estrategias innovadoras que favorezcan el proceso del aprendizaje de los estudiantes con el ánimo de que logren desarrollar sus competencias, apropiarse de saberes necesarios para la vida, poniéndolos en práctica en diversos contextos. Se debe ser consciente de que estamos en la era digital, que requiere actualización y compromiso constante por parte del profesorado para transformar las prácticas de enseñanza, en este sentido, la gamificación como estrategia pedagógica se convertiría en una aliada tanto de los docentes como de los estudiantes.

### **Materiales y Métodos**

En este trabajo se empleó una metodología cualitativa enfocada hacia el análisis de contenido, procurando así la selección de estudios que brindaron información frente a la temática en cuestión consultando las siguientes bases de datos: *Dialnet*, *Scielo* y *Redalyc*. La búsqueda se desarrolló por medio de palabras claves como “Gamificación”, “Procesos de lectura escritura” y “Básica primaria”, “Gamificación AND lectura y escritura y Gamificación”, “Procesos de lectura escritura y Básica primaria enmarcadas en la educación básica primaria”. Para la selección de los estudios abordados en esta revisión se tuvieron en cuenta una serie de criterios enfocados en estudios experimentales y cuasi experimentales, estudios de casos, estudios mixtos cuantitativos y cualitativos, ensayos y publicaciones de revistas académicas y congresos publicados en el periodo comprendido entre los años 2021-2024 de acuerdo a su relevancia y actualidad frente a la temática de interés.

Se excluyeron las revisiones narrativas, comentarios, informes anecdóticos y blogs, estudios teóricos o conceptuales y estudios sobre habilidades no relacionadas; asimismo, los estudios publicados antes del año 2020, debido a que, probablemente no podrían reflejar los avances recientes en gamificación educativa. Es necesario resaltar que, para la inclusión y exclusión no se tuvieron en cuenta

publicaciones diferentes al idioma español, considerando que, en las diferentes bases de datos no se encontraron estudios enfocados en la temática en dicho idioma, y a su vez, aquellos que cumplían con el requisito anterior correspondían a publicaciones por fuera de los años establecidos. Posterior a la búsqueda en las bases de datos, se realizó un análisis inicial del título, el resumen y las palabras claves, esto permitió una selección preliminar; al mismo tiempo se seleccionaron aquellos estudios en los que a partir de su análisis inicial no permitían incluirlos o descartarlos. Seguidamente, se realizó una lectura de los estudios seleccionados y aquellos que no se encasillaron dentro de la temática de interés fueron descartados. A partir de la aplicación del modelo PRISMA para la elaboración de la revisión sistemática, se recopilaron inicialmente seis (6) estudios que cumplían con los criterios preliminares. Posteriormente, se excluyó un artículo, ya que, su investigación se enmarcaba en la básica secundaria (6°); de esta forma, se incluyeron finalmente cinco (5) estudios situados dentro de los criterios establecidos (ver figura 1).



**Figura 1:** Estudios identificados a través de la búsqueda en bases de datos empleando el método PRISMA

### Resultados

A partir de la búsqueda en las distintas bases de datos se recopilaron cinco (5) estudios que cumplían con los criterios establecidos, todos correspondientes a artículos publicados en revistas. La distribución por año de publicación

fue la siguiente: uno en 2021, tres en 2022 y uno en 2024. En un 80% de los artículos los investigadores trabajaron técnicas que involucraban a estudiantes de básica primaria, tres de estos fueron desarrollados en Ecuador, mientras que sólo uno fue efectuado en Perú; y el estudio restante pertenecía a un artículo de revisión documental, por lo cual, no se le asignó un lugar de realización en específico (ver tabla 1).

**Tabla 1.** Caracterización de los artículos analizados

| Nombre del estudio   | Autores                 | Lugar de realización |
|--|-------------------------|----------------------|
| Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura                | Pin y Carrión (2022)    | Ecuador              |
| La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura                                 | Polisgua, et al. (2022) | Ecuador              |
| Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria                  | Banoy y Castillo (2021) | NA                   |
| Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: unidad educativa Jaime Roldós Aguilera | Solano, et al. (2024)   | Ecuador              |
| Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú               | Calderón, et al. (2022) | Perú                 |

Fuente: Elaboración propia

A partir de los hallazgos en los estudios seleccionados se encuentran similitudes en los beneficios, ventajas y aportes de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, de los cuales, surgieron cinco categorías que permitieron agrupar y sintetizar información clave para el análisis (ver tabla 2). Según los hallazgos observados en cada uno de los estudios se puede interpretar que apuntan al mejoramiento de la

comprensión lecto escritural con el uso de la gamificación, en el cual, la población estudiada se siente como un agente participativo, activo y motivado. Los estudiantes que participaron en los estudios corresponden a diferentes grados de educación primaria, quienes presentaban una serie de dificultades frente al proceso de la lectoescritura, por tal motivo su desempeño académico no era satisfactorio. En el estudio de Solano et al. (2024) se destaca la diferencia entre el uso de herramientas tecnológicas con gamificación en el aula y los métodos tradicionales de enseñanza. Se observó que los estudiantes que emplearon estas herramientas mostraron un mayor interés en las actividades de lectura, lo que sugiere una mejora en comparación con los enfoques convencionales. Además, los estudios señalan que el uso de juegos educativos y plataformas digitales contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo una participación más activa de los estudiantes.

En este sentido, la mayoría de las investigaciones indican que la gamificación y el uso de tecnología aumentan la motivación de los estudiantes, favoreciendo su disposición para participar en las actividades. Igualmente, los alumnos involucrados en actividades gamificadas tienden a mostrar un mayor compromiso, lo que beneficia su aprendizaje. Del mismo modo, los estudios evidencian un impacto positivo en la comprensión lectora de los estudiantes que utilizaron herramientas tecnológicas y enfoques lúdicos. En cuanto a los estudios de Posligua, et al. (2022) y de Calderón, et al. (2022), ambos coinciden en que el interés y la motivación de los estudiantes pueden mejorarse a través de enfoques innovadores y resaltan la importancia de mantener a los estudiantes motivados y comprometidos a través de la gamificación mediante la integración de tecnologías. También, muestran cómo estos métodos pueden ser clave para mejorar tanto el proceso de aprendizaje como los resultados académicos. Finalmente, en los estudios de Pin y Carrión (2022) y de Banoy y Castillo (2021), se

encontró que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas y utilizaron plataformas digitales mejoraron significativamente su comprensión de los textos. La revisión sistemática de la literatura sobre el impacto de la gamificación en los procesos de lectura y escritura en estudiantes de primaria reveló una serie de hallazgos clave que evidencian efectos tanto positivos como algunas limitaciones, dependiendo del contexto y las estrategias utilizadas.

Es así, como se observó que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes hacia la lectura y la escritura. La mayoría de los estudios revisados hacen un reporte en cuanto a las mejoras significativas en la participación activa de los estudiantes en las actividades literarias, sugiriendo que los elementos lúdicos, como los juegos, los logros y las recompensas, promueven un mayor desarrollo emocional y cognitivo en las tareas de lectura y escritura. Esta mayor motivación estuvo relacionada con un aumento en la frecuencia y la calidad de las interacciones de los estudiantes con los textos, tanto escritos como orales. Así, los estudios de Calderón et al., (2022), Posligua et al., (2022) y Solano et al., (2024) contemplaban un método cuantitativo, el cual, permitía medir el impacto de la gamificación en el proceso de lecto-escritura de los estudiantes a través de los diferentes instrumentos diseñados; los resultados obtenidos para los dos primeros estudios presentan estadísticos significativos que establecen una correlación directa entre el uso de la gamificación y la mejora en la comprensión lectora, no obstante, en el tercer artículo solo se establece una correlación estadística en la incidencia de la gamificación en la lectura y escritura sin determinar si la incidencia es positiva o negativa.

Sin embargo, cada investigación propone un método distinto para promover la lecto-escritura por medio de la gamificación; de este modo, Posligua et al., (2022) diseñan una aplicación que emplea distintos niveles de manera secuencial que permiten medir el progreso de

los estudiantes; por otro lado, Solano et al., (2024) utilizan siete actividades de gamificación diferentes que precisan de herramientas digitales diversas, cada una con un objetivo definido en el aprendizaje de la lectura-

escritura; mientras que, Calderón et al., (2022) realizan una encuesta a los estudiantes sobre la incidencia de las actividades gamificadas utilizadas durante la pandemia.

**Tabla 2. Categorías definidas a partir del análisis de los estudios seleccionados**

| <b>Categoría</b>  | <b>La gamificación como estrategia pedagógica</b>   | <b>La diversión y motivación</b>   | <b>Aprendizaje basado en juego (ABJ)</b>   | <b>Impacto positivo en el desempeño académico en la lectoescritura</b>  | <b>Uso de las TIC</b>  |
|---|---|--|--|---|--|
| <i>Autores del estudio</i><br><br>Pin y Carrión, (2022) | La gamificación es una herramienta que facilita el proceso de la construcción del aprendizaje.  | Los estudiantes son más participativos y dispuestos a las clases cuando se utilizan estrategias gamificadas.                     | La gamificación es una estrategia lúdica que hace más divertido y sencillo el aprendizaje.                                       | Estimula el aprendizaje desde lo visual y el análisis de situaciones donde esté inmersa la lecto-escritura.                       | Se requiere capacitación para docentes en el uso de las TIC y dotar a las IE de recursos tecnológicos y conectividad.  |
| Posligua et al., (2022)                                 | La técnica de la gamificación se relaciona significativamente con la lectoescritura.  | La gamificación genera alto nivel de motivación en el aprendizaje.   | La gamificación genera alto nivel de motivación en el aprendizaje.   | Los estudiantes muestran interés en la lectura y escritura para mejorar los niveles de desempeño académico.                       | Docentes y estudiantes deben estar capacitados para utilizar y promover el uso de recursos multimedia.   |
| Banoy y Castillo, (2021)                                | La gamificación como estrategia metodológica para el proceso de lecto-escritura.  | Los juegos se convierten en recursos estimulantes que ayudan al estudiante a incorporarse en la construcción de su conocimiento. | Los juegos se convierten en recursos estimulantes que ayudan al estudiante a incorporarse en la construcción de su conocimiento. | Estudiantes y docentes permanecen como agentes activos y facilitadores de la construcción de saberes.                             | El uso de las herramientas digitales parte del docente y una buena orientación a los estudiantes.  |
| Solano et al., (2024)                                   | La utilización de herramientas tecnológicas, aplicaciones y plataformas potencializa la adquisición de saberes, en especial de las habilidades comunicativas. | Los estudiantes se involucran más en las actividades cuando se emplean estrategias didácticas.                                   | Los estudiantes se involucran más en las actividades cuando se emplean estrategias didácticas que contengan juegos.              | Las competencias comunicativas de lectura y escritura se pueden fortalecer utilizando estrategias didácticas mediadas por las TIC | Se sugiere ampliar la red de internet para que los docentes puedan llevar al aula de clase actividades mediadas por las TIC, y que esto deje de ser una limitante. |
| Calderon et al., (2022)                                 | Los maestros crean condiciones con el buen uso de herramientas gamificadas, ayudando en el proceso de enseñanza aprendizaje en la comprensión lectora.        | Existe una relación directa entre el desarrollo de actividades lúdicas y la comprensión lectora.                                 | Existe una relación directa entre el desarrollo de actividades lúdicas y la comprensión lectora.                                 | El uso de herramientas gamificadas contribuyen con la mejora de la comprensión lectora.   | El uso de la tecnología en las aulas motivó a los estudiantes generando mayor comunicación, al igual que confianza y motivación.                                   |

Fuente: Elaboración propia.

Aun así, cada estudio proporcionó una estrategia que conllevó a identificar la relación entre la gamificación y la lecto-escritura, de modo que crean herramientas que enriquecen las estrategias pedagógicas y comprueban su efectividad en el mejoramiento del aprendizaje

de los estudiantes de básica primaria. Es por esto que Abril (2020) infiere que en los últimos años “la gamificación a nivel internacional, así como en el ámbito educativo nacional, ha sido aplicada en múltiples iniciativas educativas para enseñar y aprender, resultando ser una

estrategia que motive a realizar actividades que antes podrían haberles parecido monótonas” (p. 12). Ahora, en cuanto al estudio de Pin y Carrión (2022), estos investigadores analizaron la incidencia de la gamificación en la lecto-escritura de los estudiantes mediante una rúbrica de observación, la cual, permitió establecer, a nivel porcentual, que más de la mitad de los estudiantes tenían un desarrollo de la lecto-escritura satisfactorio en las cuatro categorías evaluadas (intención comunicativa, comprensión del texto, seguimiento de la escritura y ritmo y fluidez). Adicionalmente, realizaron una encuesta a los docentes en la que se destaca que más del 50% considera que las estrategias de gamificación contribuyen en la creación de ambientes de aprendizaje y de reflexión acerca de los aprendizajes adquiridos y, asimismo, que permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, motivación y valorar el esfuerzo.

Así, los estudiantes al interactuar con diversas herramientas tecnológicas, lograron situarse en un entorno de aprendizaje más inclusivo y dinámico. A través de actividades como juegos, cuestionarios y retos en línea, los estudiantes lograron consolidar mejor los conocimientos adquiridos y mostraron una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Pin y Carrión, (2022) afirman que “la lecto-escritura es una destreza que se empieza a pulir desde edades tempranas abordadas en el área de Lengua y Literatura, lo cual resulta ser fundamental para la evolución académica, la vida social y laboral de los estudiantes a futuro” (p. 4). Lo anterior concuerda con los resultados encontrados en los artículos citados inicialmente, teniendo en cuenta que, se observó que la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula, como plataformas y recursos digitales gamificados, facilitó en los estudiantes el aprendizaje tanto en lectura como en escritura. De forma específica se puede señalar a Posligua et al., (2022), quienes afirman que "se reconoce que los estudiantes disfrutaron del uso de la tecnología especialmente si incluye retos, niveles, progresiones, insignias" (p. 240). A través del

uso de recursos multimedia y estrategias innovadoras se conllevó a que los estudiantes obtengan un beneficio de la gamificación como una nueva forma de aprendizaje interactivo, promoviendo la autonomía en su proceso educativo.

Sumado a esto, Posligua et al., (2022) mencionan que "la técnica de gamificación si motiva el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado, esto se evidencia en el desempeño favorable de la hora de clase de lengua y literatura” (p. 239). Por consiguiente, al implementarse la gamificación en el aula se favorece al desarrollo de competencias comunicativas, como la comprensión lectora, la escritura creativa y la planificación de ideas. Estas habilidades fueron mejoradas gracias a los enfoques de enseñanza interactiva que acompañaron a los elementos lúdicos, lo que llevó a un incremento en la calidad de los textos escritos por los estudiantes. Por otro lado, Banoy y Castillo (2021) enfocan su estudio en el análisis de documentos académicos relacionados con la gamificación como estrategia pedagógica en la educación primaria. A partir del levantamiento de información, los investigadores organizan su artículo determinando conceptos y características referentes a la motivación, diversión, los juegos y la gamificación. Posteriormente, definen un apartado en donde expone los hallazgos centrados en la gamificación en la educación primaria y su importancia como estrategias, entre estos, se pueden destacar los siguientes:

- Por medio de las estrategias de gamificación se pueden desarrollar competencias específicas, y a su vez, transversales.
- Las actividades de gamificación se pueden realizar a través del uso de herramientas digitales o no digitales, en este último caso, se resaltan los juegos de mesa.
- Los aprendizajes son adquiridos a través de la experimentación activa y los estudiantes están involucrados en un sistema que implica el cumplimiento de reglas para lograr un objetivo.

- En el transcurso de las actividades gamificadas, los estudiantes consiguen vivenciar diferentes tipos de emociones (positivas y negativas) y, además, es una oportunidad para entender el fracaso como una oportunidad de mejora en el aprendizaje.
- Existen diferentes formas de diseñar un aprendizaje gamificado y, además, permite la personalización de modo que se pueden dirigir hacia una forma más adecuada en la que el estudiante pueda adquirir un conocimiento más significativo.
- La gamificación en la educación ayuda a disminuir la desmotivación y también, promueve la confianza y participación del estudiante, por ende, puede mejorar la atención en las clases y fomentar las iniciativas estudiantiles.

Lo anterior, resulta relevante por el hecho de que son beneficios significativos que sugieren e incentiva la implementación de la gamificación en diferentes escenarios de la educación primaria. Cabe resaltar que, estos beneficios pudieron vislumbrarse en los otros estudios analizados, evidenciando que los estudiantes que participaron en programas de gamificación mostraron un rendimiento académico superior en las áreas de lectura y escritura. Estos resultados también son concordantes con los obtenidos por Lozada y Betancur (2017) donde “se involucró a los estudiantes en un aprendizaje activo de la lectoescritura al tratarse de actividades interactivas, flexibles, dinámicas y versátiles” (p. 239); mostrando que la integración de la gamificación en el proceso educativo contribuyó a una mejora en la comprensión lectora y en la construcción de textos escritos, gracias a la combinación de estrategias pedagógicas innovadoras y el uso de la tecnología. Aunque la gamificación sea una estrategia consecuente con el mejoramiento en el proceso de la lecto-escritura, está permeada por desafíos que se deben tener en cuenta al momento de su implementación, por ejemplo, el conocimiento en el uso de las herramientas digitales por parte de los profesores y

estudiantes, la conectividad a internet y la calidad de la misma, la disponibilidad de los dispositivos electrónicos, la disposición de aulas que permitan el uso de los dispositivos.

Es por esto que, Quizhpi (2018) expresa que “una de las necesidades actuales más importantes que tienen las instituciones educativas es el acceso a herramientas que apoyen el proceso académico” (p. 7). De esta manera se pueden resaltar los beneficios de la gamificación, como una estrategia pedagógica siendo crucial que los docentes reciban capacitación constante en el uso de tecnologías y estrategias digitales. Esto permite que se utilicen adecuadamente las herramientas gamificadas, orientadas hacia la mejora de las habilidades de lectura y escritura, y que los estudiantes aprovechen al máximo estas metodologías.

### **Conclusiones**

A partir de los hallazgos denotados en este estudio se puede concluir que la gamificación como estrategia pedagógica demostró que es efectiva e innovadora al ser empleada en el mejoramiento del proceso de lectura y escritura en los estudiantes, puesto que, eleva el nivel de desempeño en ellos y potencializa la obtención de saberes, especialmente en las habilidades comunicativas a través del juego. De igual manera, la gamificación permite que los estudiantes sean más participativos y demuestren mayor interés ante nuevos conocimientos, generando un cambio positivo al usar las plataformas digitales para la lectura y escritura de forma amena con la respectiva orientación del docente. A pesar de que los diferentes estudios abordan la temática desde distintas estrategias, herramientas y metodologías, los resultados se traducen en una mejoría en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, estimulando entonces, la utilización de la gamificación no solo en el desarrollo de la lecto-escritura, sino en otras áreas y diferentes niveles educativos.

Entonces, partiendo del análisis general de los múltiples beneficios y ventajas que tiene el uso

de la gamificación en la actualidad, la invitación es a explorarla desde otras áreas del conocimiento como las matemáticas, ciencias naturales, sociales, ética, entre otras, con el fin de brindar a los estudiantes una educación integral como sujetos que responda a las nuevas demandas del mundo globalizado y la era digital. Si se quiere que las estrategias de gamificación sean efectivas en el potenciamiento de las competencias lectora y escritora, es fundamental que los docentes reciban formación continua en el uso de estrategias gamificadas y herramientas digitales para mejorar la enseñanza de la lecto-escritura. De igual forma es indispensable que los estudiantes estén capacitados para el uso de estas herramientas de una forma adecuada y no entorpezca su proceso de aprendizaje. Asimismo, es importante que los docentes diseñen estrategias gamificadas que estén adaptadas, con el propósito de que respondan a las necesidades específicas de los estudiantes y que puedan integrarse de manera efectiva en el currículo escolar. Sumado a esto, es necesario que las instituciones educativas estén dotadas de recursos tecnológicos adecuados, y a su vez, puedan garantizar el acceso a internet para facilitar el uso de plataformas gamificadas. Y en consonancia con esto, la sensibilización a la comunidad educativa sobre los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la lecto-escritura podría ser una estrategia clave para promover la implementación de la gamificación en diferentes niveles educativos. Para finalizar, se sugiere realizar estudios a largo plazo para evaluar el impacto de la gamificación en la mejora del desempeño académico y ajustar las estrategias según los resultados obtenidos.

### **Referencias**

- Abril, M. F. (2020). *El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH* (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica Indoamericana, Ecuador. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1522>
- Achig L. (2020). *Diseño de un software didáctico, en el área de lengua y literatura para mejorar la comprensión lectora, en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Escuela Experimental Pedagógica "República de Venezuela" en el año lectivo 2019-2020* (Tesis de licenciatura). Universidad Central del Ecuador, Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/cb553a4f-363f-4440-883d-69645e32c9a5>
- Banoy W., & Castillo. P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación primaria. *Revista Educación y Sociedad*, 28(3), 67-80. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9119654>
- Calderón, M., Flores, S., Ruiz, A., & Castillo, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471673>
- Deci, E., & Ryan, R. (1985). Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano. *Nueva York: Plenum*.
- Gee, J. (2003). Lo que los videojuegos tienen para enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. Palgrave Macmillan.
- Guevara, C. (2018). Estrategias de Gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes (Tesis de maestría). Universidad Casa Grande, Ecuador.
- Kolb, D. (1984). Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo. *Acantillados de Englewood*.
- Lozada C., & Betancur Gómez, S. (2017). Gamification in higher education: A systematic review. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 99-124. <https://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- Pin, M. & Carrión E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Revista Científica Sinapsis*, 21(1). <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>

- Posligua, G., Espinel J., Posligua J., & Jiménez Bayas, I. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista UNIANDÉS Episteme*, 9(2), 231-243. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>
- Quizhpi, L. (2018). *La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje* (Tesis de maestría). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/b24a33c9-1cb6-4be0-b286-7449fe1ec339>
- Solano, M., Castillo, V., Betsabet D., & Jácome Z. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: unidad educativa Jaime Roldós Aguilera. *Revista Universidad y Sociedad*, 16(1), 137-144. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202024000100137](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202024000100137)
- Tenesaca, E., & Criollo F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica*

*para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la Escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Educación, Ecuador. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/1646>

Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de procesos psicológicos superiores. *Prensa de la Universidad de Harvard*.



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Nombres-Apellidos, Nombres-Apellidos, Nombres-Apellidos y Nombres-Apellidos.