

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la Lengua y Literatura**

***Gamification in the competence's development to prioritized curriculum in Language and Literature teaching***

Álvaro Remigio Gordillo Gordillo <sup>1</sup>, Milton Leonel Calderón Vélez <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Maestría Educación con mención en enseñanza de la Lengua y Literatura, Universidad Politécnica Estatal del Carchi, Tulcán, Carchi, Ecuador.

Email: [alvaro.gordillo@upec.edu.ec](mailto:alvaro.gordillo@upec.edu.ec), ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-8224-3830>

Email: [yarteb@gmail.com](mailto:yarteb@gmail.com), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9867-5396>

Recibido: 07/08/2024

Revisado: 04/09/2024

Aprobado: 11/09/2024

Publicado: 01/10/2024

**RESUMEN**

Se presenta una investigación de tipo mixto que tiene como objetivo evaluar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de competencias del currículo priorizado en la enseñanza de la Lengua y Literatura en octavo año, con el propósito del fortalecimiento del aprendizaje y el logro de los objetivos educativos. El estudio consistió en una evaluación de impacto con 154 estudiantes del nivel básico superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana Sánchez y Cifuentes de la ciudad de Ibarra. Estos fueron divididos de la siguiente manera: un grupo de 77 alumnos instruidos con gamificación (tratamiento) y otro de 77 alumnos sin gamificación (control). En el proceso se emplearon técnicas como la observación, una prueba de rendimiento académico y encuestas de satisfacción metodológica y socioemocional. Los datos revelan que la aplicación de la gamificación en el currículo para la enseñanza de la Lengua y Literatura es positiva para los aprendizajes. Su importancia metodológica radica en la mejora del rendimiento académico y en la satisfacción personal y grupal de los estudiantes dentro del salón de clases.

**PALABRAS CLAVE:** Gamificación; metodología activa; currículo; Lengua y Literatura.

**ABSTRACT**

Mixed research is presented that aims to evaluate the incidence of gamification in the development of competencies of the prioritized curriculum in the teaching of Language and



Literature in eighth grade, with the purpose of strengthening learning and achieving educational objectives. The study consisted of an impact evaluation with 154 students of the upper basic level of the Salesian Sánchez y Cifuentes Educational Unit in the city of Ibarra. These were divided as follows: a group of 77 students instructed with gamification (treatment) and another of 77 students without gamification (control). In the process, techniques such as observation, an academic performance test, and methodological and socio-emotional satisfaction surveys were used. The data reveal that the application of gamification in the curriculum for the teaching of Language and Literature is positive for learning. Its methodological importance lies in the improvement of academic performance and in the personal and group satisfaction of students in the classroom.

**KEYWORDS:** Gamification; active methodology; curriculum; Language and Literature.

## **INTRODUCCIÓN**

Actualmente, las metodologías de gamificación tienen como principal característica tener al estudiante en una participación dinámica durante la clase (Díaz Martínez et al., 2023; Ramírez Moncada y Rodríguez Torres, 2023). Esta característica incentiva la capacidad crítica de todos los alumnos, así como los avances científicos y tecnológicos que requieren profesionales adaptados al ritmo acelerado de cambios. Se busca una educación constante y dinámica para alcanzar un conocimiento innovador y acorde al contexto real (Salgado et al., 2022).

Es por ello que, el uso de una metodología activa de aprendizaje ha ganado una relevancia creciente en la educación de los niños y jóvenes, especialmente luego de la pandemia del COVID-19 (Cavalcanti Coelho y Carvalho dos Anjos, 2023). En el caso de Ecuador, la gamificación como metodología activa en la educación implica que los docentes cambien sus estrategias educativas y complementen con ella a los demás procesos educativos para potenciar la enseñanza y el aprendizaje (Colomo et al., 2020).

Sin embargo, según las normativas del Ministerio de Educación la gamificación no es de carácter obligatorio dentro del currículo nacional, ni tampoco es un deber de los docentes usarla, ya que la misma no se encuentra normada en su aplicación dentro de las planificaciones micro curriculares (Ministerio de Educación, 2014). A pesar de esto, existe la propuesta de gamificación como una alternativa para los estudiantes de todos los niveles educativos.

Cabe destacar que aplicar una metodología activa de enseñanza en adolescentes permite la innovación en el ámbito educativo con la aplicación de técnicas y estrategias para el aprendizaje (Colomo et al., 2020). Por ello se plantea la gamificación como metodología en las aulas de clases, poniendo énfasis en las actividades dinámicas que permitan desahogar al estudiante toda su energía y a la vez mejorar los aprendizajes en el área (López et al.,



2023). El siguiente trabajo se centra en evaluar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de competencias del currículo priorizado en la enseñanza de la Lengua y Literatura en octavo año EGB<sup>1</sup>, con el propósito del fortalecimiento del aprendizaje y el logro de los objetivos educativos. Por tanto, la metodología de gamificación es activa y se ha puesto en marcha para reconocer resultados positivos en la parte afectiva de los estudiantes.

En el contexto de la educación general básica, la gamificación emerge como una estrategia prometedora para abordar los desafíos asociados con la motivación y el compromiso de los estudiantes. La adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los individuos, caracterizada por cambios significativos en sus intereses, habilidades y necesidades (Li et al., 2023; Luo, 2022). La gamificación ofrece una oportunidad única para adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las características y preferencias de los adolescentes, aprovechando su afinidad natural por los juegos y la tecnología.

Es necesario aclarar que cada institución educativa tiene libertad de adaptar o contextualizar su proceso educativo a las necesidades de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2020), y la gamificación es siempre una alternativa de trabajo pedagógico. A través de la aplicación de elementos y mecánicas de juego situacionales en las actividades educativas, se puede crear así una clase más dinámica e integradora que motive a los estudiantes y genere mejores resultados de aprendizaje (Corchuelo Rodríguez, 2018).

La gamificación también puede ayudar a abordar los desafíos asociados con la falta de motivación y el bajo rendimiento académico. Según Verdezoto y Chávez (2018) es necesario motivar a los estudiantes con un aprendizaje colaborativo y dinámico que ayude al estudiante a resolver problemas personales y académicos. De esta manera, la gamificación puede contribuir, de modo significativo, a la mejora de la calidad educativa en los estudiantes de 8º año de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana Sánchez y Cifuentes de la ciudad de Ibarra, ofreciendo una alternativa innovadora y efectiva con la intención de promover el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Dicho objetivo se acopla a lo que manifiesta el Ministerio de Educación (2020) al indicar “deben desarrollarse metodologías activas, en las que el estudiante es el centro del aprendizaje”. (p.7).

La investigación tiene como objetivo evaluar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de competencias del currículo priorizado en la enseñanza de la Lengua y Literatura en octavo año, con el propósito del fortalecimiento del aprendizaje y el logro de los objetivos educativos.

---

<sup>1</sup> La EGB es el segundo nivel es el periodo educativo en el Ecuador, que abarca desde el primer año hasta el décimo año. Por lo que, Básica Superior corresponde a 8.º, 9.º Y 10.º Grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 12 a 14 años.



## MÉTODOS

El estudio se llevó a cabo entre enero y marzo de 2024 con un enfoque mixto de datos cuantitativos y cualitativos que se obtuvieron durante el proceso de aplicación de la investigación. Se ocuparon datos cuantitativos para la evaluación del antes y después de la aplicación de la gamificación a partir del análisis de la encuesta realizada a los estudiantes para conocer su situación en cuanto a la gamificación. Por otro lado, se realizó una observación no estructurada que permitió analizar comportamientos y reacciones de los estudiantes ante la aplicación de la gamificación en el proceso de las clases y determinar la motivación de los alumnos y la validez de esta técnica para fortalecer el currículo.

La población estuvo compuesta por 154 estudiantes del octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana Sánchez y Cifuentes de la ciudad de Ibarra<sup>2</sup>, que participaron con autorización del Rector como máxima autoridad de la institución. La muestra se dividió en dos grupos iguales, de 77 estudiantes cada uno mediante sorteo, el grupo uno o experimental al cual se le aplicó la metodología de gamificación y el grupo dos o grupo de control que tuvieron una metodología de enseñanza tradicional.

Se recolectaron los datos en tres fases mediante los instrumentos de medición: cuestionario de evaluación, observación y encuesta. Estos se aplicaron durante seis semanas en el desarrollo de la enseñanza de seis temas del cuarto parcial de la planificación curricular del periodo académico 2023-2024, con el estudio de un tema por semana. Los temas estudiados correspondieron a los bloques curriculares<sup>3</sup> del área de Lengua y Literatura (Escritura, Lengua y Cultura, Comunicación oral, Lectura y Literatura).

Al inicio del estudio se empleó a ambos grupos de estudiantes un cuestionario evaluativo de manera virtual mediante el Google Forms que tuvo 10 preguntas de base estructurada con relación a las exigencias de las destrezas del currículo priorizado del Ecuador para medir los conocimientos previos de los estudiantes. Luego se utilizó una encuesta de satisfacción para medir la satisfacción socioemocional y la aceptación de la metodología de la gamificación frente a la metodología tradicional.

En esta fase se aplicó la observación durante las 6 semanas de clases, que permitió establecer las diferentes dimensiones o categorías como son: la enseñanza gamificada en Lengua y Literatura, la incidencia de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura,

---

<sup>2</sup> La Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana “Sánchez y Cifuentes” es una Institución Educativa de propiedad de la Sociedad Salesiana en Ibarra y esta a su vez de la Sociedad Salesiana en el Ecuador, regentada por el Consejo Nacional de Educación Salesiana (CONESA), con Código AMIE 10H00098, perteneciente al Distrito Educativo 10D01, Circuito C04-05-07, con coordenadas X: 820799.09 Y: 10038149.97; cuyo edificio se encuentra ubicado en la calle Sucre 12-52 y Obispo Mosquera, parroquia San Francisco de la ciudad de Ibarra, cantón del mismo nombre, provincia de Imbabura.

<sup>3</sup> Los bloques son agrupaciones de contenidos que presentan el Currículo Nacional del Ecuador al profesor para trabajar durante la etapa. Se señalan, en ellos, los contenidos que se consideran más adecuados para desarrollar las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.



el impacto motivacional en el proceso de enseñanza y aprendizaje con gamificación en el Currículo y finalmente las reacciones socioemocionales de la gamificación en la educación. Para su análisis se desarrollaron fichas observacionales sobre la enseñanza gamificada y no gamificada, con el objetivo de identificar las diferentes estrategias que se llevaron a cabo en las clases y comprobar cuál de las dos metodologías daba mejores resultados.

En la tercera fase se utilizó nuevamente la prueba estructurada con el fin de medir y comprobar la incidencia de la gamificación y tener el resultado de si los estudiantes con este método tienen o no mejor promedio frente a la metodología tradicional. Los estudiantes tuvieron la posibilidad de responder si la metodología contribuyó a su aprendizaje mucho, poco o nada; indicar cómo se sintieron en clase seleccionando solo una de las 8 opciones existentes y en el caso de percibir la metodología de forma negativa tenían que escoger una opción entre sentirse triste, frustrado, con miedo o aburrido.

En la investigación se analizaron dos variables como se indica en la tabla 1.

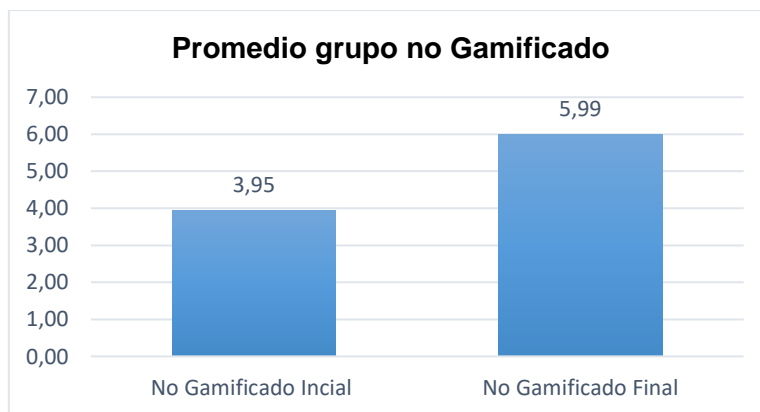
**Tabla 1. Variables de investigación.**

Variable	Técnica	Instrumento	Detalle
Enseñanza gamificada en Lengua y Literatura	- Observación - Encuesta - Prueba	- Ficha no estructurada de observación. - Cuestionario de evaluación	Recopila los principales aspectos durante la aplicación de la gamificación en las clases
Nivel de desarrollo de competencias Lingüísticas y literarias con la gamificación	- Encuesta	- Encuesta estructurada - Cuestionario de evaluación	Recopilar el desarrollo cuantitativo y cualitativo en el aspecto comunicacional y en el aspecto emocional según los objetivos establecidos.

## RESULTADOS

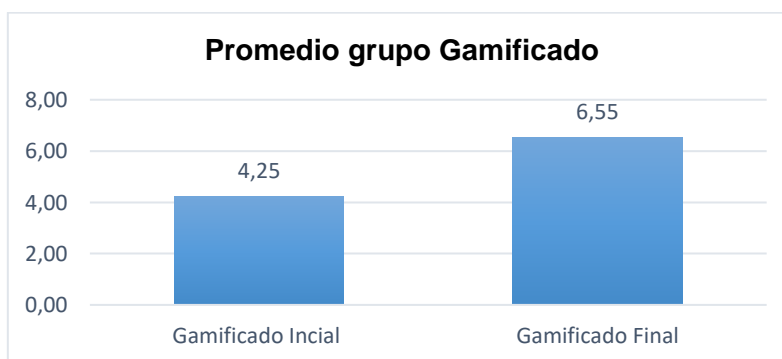
A continuación se presentan los resultados de la prueba de lengua y literatura aplicada a los estudiantes antes y después de la aplicación de la metodología de la gamificación. Se pudo observar que la variable de mejoramiento en la enseñanza de la lengua y literatura en 77 estudiantes varía en el grupo no gamificado en un 51,6% como mejoramiento en el aprovechamiento (Figura 1), esto se refleja luego de identificar un promedio de 3,95% en las calificaciones antes del proceso de enseñanza-aprendizaje y un promedio de 5.99% en las calificaciones al final del proceso de enseñanza-aprendizaje.





**Figura 1. Promedio y variación de la calificación prueba grupo no gamificado.**

En la Figura 2 se puede identificar que en los 77 estudiantes la variable de mejoramiento en el aprovechamiento en la enseñanza de la Lengua y Literatura con una metodología gamificada tiene un 54.1%, esto al calcular el promedio inicial que fue de 4.25% y comparado con un promedio en las calificaciones luego del proceso de enseñanza-aprendizaje con metodología gamificado en un 6.55%.



**Figura 2. Promedio variación de la calificación prueba grupo gamificado.**

La distribución normal de los resultados correspondientes a las clases gamificadas en relación con las no gamificadas realizado en los grupos control y experimental se analizó mediante la prueba de Rho Spearman presentada en la Tabla 2. En ambos grupos el valor de P fue <.001 y menor que 0,05 indicando una diferencia aproximada del 2.5% en la variación de los resultados. A pesar de no ser una diferencia significativa entre ambos se manifiesta que la gamificación sí tiene una mejora en el promedio de grupo.

**Tabla 2. Relación de variables Rho Spearman.**

	N	Spearman	
		W	P
<b>No Gamificados</b>	10	0.670	< .001
<b>Gamificados</b>	10	0.920	< .001

A continuación, se analizan los resultados obtenidos a través de la ficha de observación sobre los temas desarrollados en clases en el área de Lengua y Literatura con o sin gamificación.

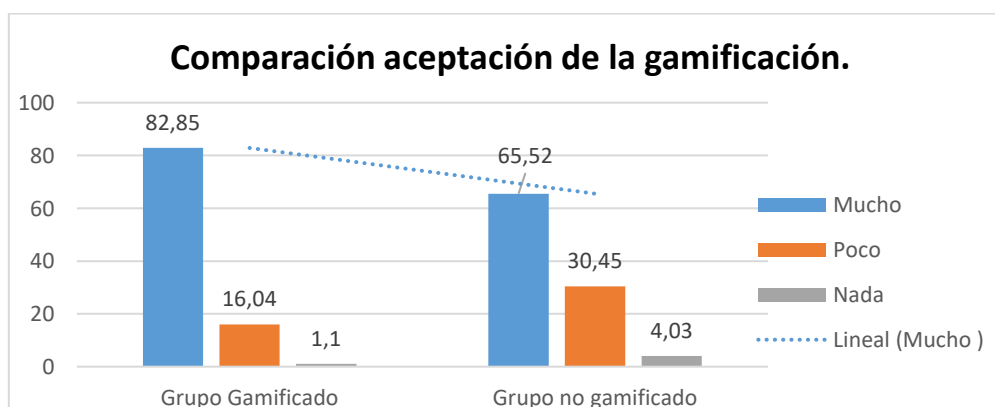


Se identifica, en cuanto al impacto motivacional en el proceso de enseñanza y aprendizaje con gamificación en el currículo que con la gamificación los estudiantes se sienten más cómodos, tranquilos en clase y muestran interés en las actividades, entregan trabajos rápidamente y de manera ordenada, y son competitivos, deseando participar para obtener reconocimientos. Mientras que los estudiantes en el grupo no gamificado, muestran desmotivación, falta de interacción, se concentran en su propio trabajo y requiere presión para su entrega, además de quejarse por la carga de trabajo y estar pendientes de que termine la clase simplemente, a veces por su nivel de estrés y aburrimiento piden permisos para ir al baño o realizar otras actividades.

En cuanto a las reacciones socioemocionales de la gamificación en la educación se pudo observar en las clases gamificadas, que los estudiantes están alegres, inquietos, respetuosos y motivados, lideran los grupos de trabajo, aportan y se sienten seguros con bajo nivel de estrés. Mientras, los estudiantes en el grupo no gamificado no muestran emociones, se concentran solo en su trabajo, experimentan altos niveles de frustración cuando los compañeros no aportan y en clases tienen miedo al momento de participar en público y empiezan incluso a temblar y además, evitan ser observados por los compañeros.

En las clases virtuales en cuanto a la aceptación de las técnicas de gamificación, los estudiantes del grupo gamificado mostraron una participación, encendieron sus cámaras e hicieron preguntas, mostrando interés en los conceptos del tema. Los estudiantes del grupo no gamificado, sin embargo, no tuvieron interés en hacer preguntas, el docente tuvo que asignar estudiantes para que participaran y muchos no encendieron sus cámaras.

A continuación, los resultados de la figuras 3 permiten evidenciar un trabajo de aprovechamiento de la gamificación, sin embargo, es importante aclarar las actividades gamificadas que se realizaron en clase para obtener estos resultados.



**Figura 3. Aceptación de metodología gamificada frente a la metodología no gamificada.**



Se describieron en fichas de observación, para su análisis y comparación, las técnicas aplicadas para el desarrollo de una clase con o sin gamificación en relación con los seis temas propuestos; evidenciando la creatividad y mayor interacción en las clases gamificadas mientras que en las no gamificadas la metodología es más formal, estructurada y tradicional como se menciona a continuación.

En la clase gamificada sobre adverbios, se utiliza la dinámica "Adivina el personaje" para iniciar, seguida de una presentación interactiva y un juego basado en el abecedario para escribir adverbios. Los estudiantes construyen oraciones utilizando los adverbios aprendidos. En la clase no gamificada, se comienza con preguntas previas, se explica el tema mediante diapositivas y se realiza un taller de corrección de oraciones. Los estudiantes deben escribir los tipos de adverbios y crear oraciones con cada tipo, siguiendo un enfoque más tradicional y estructurado.

La clase gamificada sobre la oración incluye un juego de rompecabezas con oraciones, seguido de preguntas de identificación y una presentación activa con videos. Los estudiantes participan en un juego de preguntas en Genially y redactan oraciones basadas en el juego. En la clase no gamificada, se empieza con preguntas sobre el tema, se explican conceptos con diapositivas y se presenta un video de refuerzo. Los estudiantes escriben oraciones coordinadas relacionadas con la festividad de Don Bosco, utilizando un método más convencional de enseñanza.

Para enseñar los signos de puntuación, la clase gamificada utiliza adivinanzas con imágenes, una presentación participativa y el juego "Palabra perdida". Los estudiantes también juegan "Ahorcado" para formar oraciones con los signos aprendidos. La clase no gamificada se basa en preguntas previas, una explicación con diapositivas y la tarea de escribir oraciones con cada signo de puntuación. La gamificación en este tema promueve una participación más activa y lúdica en comparación con el enfoque tradicional.

Sobre mitos y leyendas en la clase gamificada, se introduce el tema con el juego "abre cajas", seguido de preguntas y videos didácticos sobre mitos y leyendas. Los estudiantes participan en una ruleta de preguntas y juegos de acertijos, culminando en un concurso de redacción grupal. En la clase no gamificada, se plantean preguntas previas, se muestran videos y se realiza un foro para distinguir entre mito y leyenda. Los estudiantes leen individualmente y completan un cuestionario, utilizando un enfoque más estructurado y menos interactivo.

El tema la conquista del lenguaje comienza en la clase gamificada con un juego de acertijos y una narración lúdica sobre la colonización. Los estudiantes elaboran un mapa conceptual y participan en un juego de roles y un concurso. En la clase no gamificada, se observan reacciones socioemocionales, se debate el tema con diapositivas y se elabora un mapa conceptual del libro. Los estudiantes también crean ensayos grupales sobre la diglosia. La

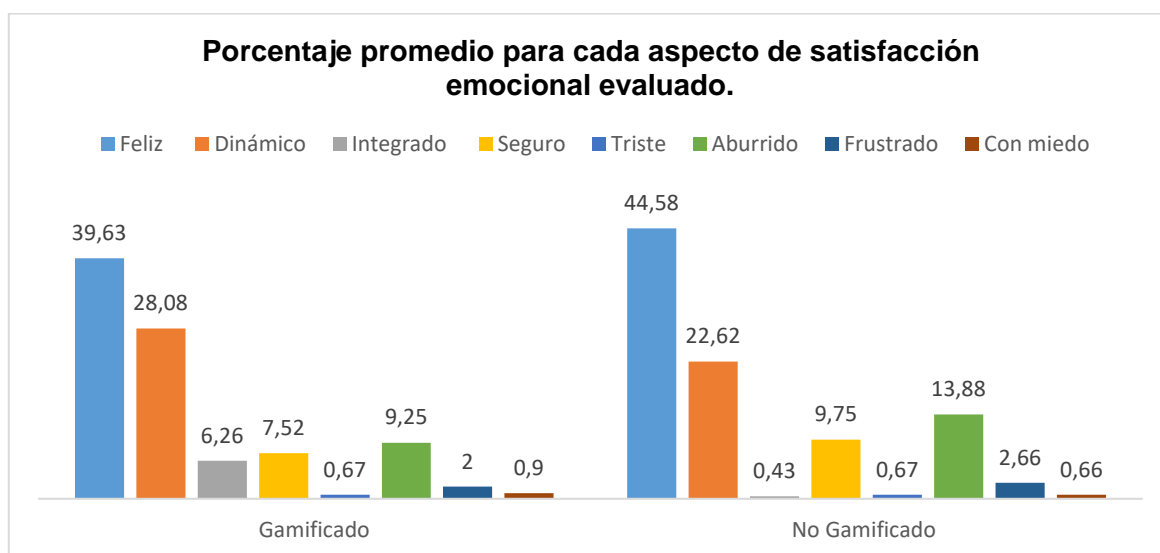




gamificación ofrece un enfoque más dinámico y participativo, mientras que la clase tradicional sigue un método más analítico.

En la clase gamificada sobre el discurso, se utiliza el juego "teléfono descompuesto", una presentación interactiva y un video de Nayib Bukele. Los estudiantes participan en juegos como "el pozo de los miedos" y dramatizaciones en un concurso. La clase no gamificada incluye preguntas sobre el video, una presentación con diapositivas y una actividad en la que los estudiantes presentan un discurso formal sobre un tema tecnológico.

En la figura 4 se plantea en relación con el ámbito de las competencias socioemocionales y la motivación educativa los cuatro aspectos positivos la metodología no gamificada con igual impacto que la metodología de la gamificación, por el contrario, en los cuatro aspectos negativos la metodología gamificada tiene menor incidencia en dos aspectos y la metodología no gamificada tiene menor impacto en un aspecto.



**Figura 4. Promedio de los porcentajes de cada aspecto socioemocional por grupos.**

Sumados los promedios positivos para el grupo no gamificado tenemos un resultado de 81.48 y sumados los promedios positivos para el grupo gamificado tenemos un resultado de 77,36. Igualmente, la suma para los aspectos negativos del grupo gamificado es 51.4 y para el grupo no gamificado es 71.48. Notándose más respuestas positivas para lo socioemocional con la gamificación en el grupo de tratamiento que en el grupo de control, también por el lado negativo en cambio el grupo de control tiene más respuestas que el grupo de tratamiento.

Para identificar la percepción de los estudiantes frente al uso de la metodología de la gamificación, se realizó una encuesta por cada clase realizada para ambos grupos. Con un promedio de 82.85 de los 77 estudiantes del grupo experimental manifiestan que aceptan mucho la metodología de la gamificación mientras que con un promedio de 65.62 los 77 estudiantes del grupo control indican que aceptan mucho el tipo de metodología no activa.



## DISCUSIÓN

La gamificación es una metodología que incorpora juegos para que los estudiantes puedan comprender los temas y fenómenos complejos de forma dinámica, generen nuevos pensamientos y desarrollen su capacidad crítica (García de la Torre et al., 2024). En estudio se comprueba que la propuesta metodológica de la gamificación mejora el rendimiento académico en un porcentaje más alto frente a una metodología no activa y sin juegos. De acuerdo a los resultados, existe en el grupo gamificado un 2.5% más en la variable de la calificación con respecto al mejoramiento de rendimiento al final del proceso de enseñanza aprendizaje frente al grupo no gamificado. Este resultado no se considera significativo porque es mínima la diferencia, esto concuerda con lo ya mencionado por López et al. (2023) al asegurar que la gamificación enriquece el proceso académico y se obtienen de forma positiva resultados medibles en el rendimiento y el compromiso de los estudiantes en la obtención de conocimientos.

Por otra parte, se demuestra que la gamificación impulsa de forma efectiva en los estudiantes el desarrollo de las competencias socioemocionales y existe una mejor motivación para el aprendizaje de los contenidos de Lengua y Literatura. Esto debido a que, en los resultados obtenidos, la suma de los promedios en las opciones de dinamismo, alegría, seguridad e integración es más alto en los estudiantes con gamificación que la suma de los promedios indicados por los estudiantes de no gamificación. Igualmente, en los cuatro ámbitos negativos indicados por los estudiantes al expresar cómo se sienten durante las clases, los estudiantes con la metodología de la gamificación manifiestan, en menor por porcentaje, aspectos negativos como la tristeza, el aburrimiento, y el miedo. Esto se respalda con lo que manifiesta Terán et al. (2024) quienes revelan que la gamificación es una propuesta prometedora para mejorar la enseñanza al impulsar la motivación, la integración y la participación de los estudiantes de forma dinámica.

Cabe destacar, que la UNICEF (2018) ratifica que mediante el juego se incentiva una buena educación en todos los ámbitos de desarrollo incluidas las competencias sociales y emocionales y se motiva al estudiante a optimizar su rendimiento académico. Por tanto, se señala que el docente debe planificar sus clases gamificadas para que exista éxito en las mismas. Así mismo, Li et al. (2023) refiere que la gamificación ofrece una oportunidad única para adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las características y preferencias de los adolescentes, aprovechando su afinidad natural por los juegos y la tecnología. De igual manera, Gurimendi et al. (2022) concuerdan que la gamificación es una estrategia muy válida que arroja resultados positivos en la educación de los estudiantes en el Ecuador, lo cual mejora la participación de los alumnos y al mismo tiempo existe un mejoramiento en el



rendimiento en las evaluaciones, de acuerdo a la dinámica y la interacción de las nuevas tecnologías es importante en los tiempos actuales.

Igualmente se puede demostrar, con la observación realizada a los estudiantes durante las clases gamificadas, que en el proceso de la gamificación los alumnos se sienten más cómodos, tranquilos en clase y sobre todo motivados porque incluso piden que se mantengan los juegos en clase, esto frente a estudiantes con la metodología tradicional, los cuales ya predicen la clase y no tienen motivación, además, que fomentan reacciones negativas como la ira o la frustración. Esta determinación se respalda en la conclusión de Escareño et al. (2022) al mencionar que el uso de la gamificación en las aulas ayuda a los docentes a fomentar un mejor ambiente de motivación y un buen aspecto socioemocional de los estudiantes en las aulas; la gamificación desarrolla los temas de forma dinámica y objetiva permitiendo que los estudiantes aprendan y se sientan bien en clase con un comportamiento adecuado.

De acuerdo con Coello Contreras et al. (2024) aseguran que los estudiantes mientras haya más gamificación, mayor es la aceptación del trabajo del docente en las aulas. Esto se evidencia porque se puede reconocer en los resultados que los estudiantes que recibieron clases gamificadas de octavo año de la Unidad Educativa Sánchez y Cifuentes. En un 82.85% consideran que la metodología de la gamificación les ayuda a su aprendizaje y están de acuerdo en su aplicación en las aulas; este aspecto comparado con los estudiantes que no fueron parte de las clases gamificadas, quienes mencionan en un 65.62% estar de acuerdo en que una metodología tradicional sin juegos les ayuda mucho a su aprendizaje.

En este sentido, Ruiz (2023) refiere que, a través de la aplicación de elementos y mecánicas de juego en las actividades educativas, se pueden crear entornos de aprendizaje más interactivos y dinámicos que estimulen la creatividad. En el mismo orden de ideas, Molina et al. (2023) concuerdan que el enfoque innovador ha sido ampliamente explorado en otros campos, incluyendo la educación, donde se ha aplicado con éxito en distintos niveles educativos, desde la educación primaria hasta la educación superior.

En suma, las cifras y los datos obtenidos en el proceso investigativo realizado con estudiantes de la Unidad Educativa Sánchez y Cifuentes clarifican que la gamificación incide en el desarrollo de competencias del currículo priorizado en la enseñanza de la Lengua y Literatura en octavo año, puesto que se fortalece el aprendizaje y hay un mejoramiento en el logro de los objetivos educativos, respaldando a Muntuner et al. (2020) los cuales recalcan que una metodología activa como la gamificación debe ser el motor esencial para que, tanto desde la primaria e inicios de la secundaria, se fomente en la educación bases para tener alumnos con mayor rendimiento académico y a la vez sean más protagonistas, activos y capaces de dar respuestas a la realidad exigente del mundo actual.



## CONCLUSIONES

La aplicación de estrategias de gamificación en el entorno educativo para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Sánchez y Cifuentes demuestra tener un impacto significativo tanto en el rendimiento académico como en el aspecto socioemocional, ya que los estudiantes tienen mayor retención de la información, mejor comprensión de conceptos y una aplicación práctica del aprendizaje en diversas áreas del conocimiento.

Se determina que las competencias del currículo priorizado no tienen una estructura que motive a los docentes a usar la metodología de la gamificación. Por lo tanto, se estima necesario que se incluyan en las planificaciones ya que los estudiantes se sienten más involucrados y entusiastas en el proceso de adquisición de conocimientos. Además, se recomienda que se les capacite sobre el tema con estrategias adecuadas al contexto educativo del país.

Es importante destacar que la estrategia de la gamificación en el diseño de actividades educativas para estudiantes de octavo año potencia su motivación intrínseca, su compromiso con el aprendizaje y su desarrollo integral. Sin embargo, se requiere una implementación cuidadosa y adaptada a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes, así como una planificación y evaluación continua de las clases para optimizar los resultados y garantizar un impacto positivo a largo plazo.

## REFERENCIAS

- Cavalcanti Coelho, C., & Carvalho dos Anjos, D. S. (2023). Um relato de experiência: A importância e as contribuições dos programas de iniciação à docência e da residência pedagógica na formação docente. *Revista Semiárido De Visu*, 11(2), 541–565. <https://doi.org/10.31416/rsdv.v11i2.415>
- Coello Contreras, R., Bonilla Castro, J., & Choca Ruiz, A. (2024). La gamificación, factor esencial en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *Yachana Revista Científica*, 13(1), 103-119. <https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v13.n1.2024.867>
- Colomo Magaña, E., Sánchez Rivas, E., Ruiz Palmero, J., & Sánchez Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información tecnológica*, 31(4), 233-242. <http://doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Corchuelo Rodríguez, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *UDETEC* (63), 29-41. <https://n9.cl/srte9>
- Díaz Martínez, J. A., Hernández Morales, A. y Rodríguez Torres, E. (2023). La estrategia de lengua materna: una prioridad del proceso de formación inicial del profesional.



*Estrategia y Gestión Universitaria*, 11(1), 48-59.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8021148>

Escareño, C. A. M., Esparza, A. V., Alanís, I. M. F., & Cueto, J. L. H. (2022). La relación entre gamificación y competencias socioemocionales en la praxis educativa. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (99), 68-97.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7502673>

García de la Torre, M., Contreras, S., Castro, G., & Buendía Oliva, M. (2024) Propuestas para el diseño de estrategias didácticas en entornos digitales a partir de la teoría de autodeterminación y la gamificación. *Ride*, 14(28), 1-27.  
<https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1841>

Gurimendi, F., Laz Carreño, M., & Sabando Rodríguez J. (2022). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura. *Maestro y Sociedad*, 19(4) 1883-1890. <https://n9.cl/r1vu4>

Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>

López, H., Félix, J., Castro, F., Álvarez, J., & Lizárrega, L. (2023) Impacto de la gamificación en el rendimiento académico en estudiantes de nivel superior. *ReDTIS*, 7(1) 70-76.  
<http://dx.doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.151.71-77>

Luo, Z. (2022) Gamification for educational purposes: What are the factors contributing to varied effectiveness? *Educ Inf Technol*, 27, 891-915.  
<https://doi.org/10.1007/s10639-021-10642-9>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador: MINEDUC.  
<https://n9.cl/1lb0h>

Ministerio de Educación (2020). *Currículo Priorizado. Gobierno del Ecuador*. Quito, Ecuador: MINEDUC. <https://n9.cl/cndot>

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), e33.  
<https://doi.org/10.55204/pcc.v3i1.e33>

Muntaner, J., Pinya, C., & Mut Amengual, B. (2020) El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: un estudio de casos. *Profesorado*, 24(1), 96-114.  
<https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>

Ramírez Moncada, J. A., & Rodríguez Torres, E. (2023). Lúdica para la acentuación mediante clases de Educación Física en alumnos de primaria. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 6(1), 1-14. <https://doi.org/10.46954/revistages.v6i1.106>



- Ruiz, J. (2023). Programa didáctico para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de educación secundaria. *SCIÉENDO*, 26(3), 237-242. <http://dx.doi.org/10.17268/sciendo.2023.033>
- Salgado, L. N., Pimentel, J. F., Arenas, R. D., & Chavagari, R. G. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 6-11. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778113002.pdf>
- Terán Ñacato, M. F., Naranjo Vaca, D. F., Maliza Muñoz, W. F., & Bonilla Tenesaca, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. *Uniandes Episteme*, 11(2), 189–202. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i2.3489>
- UNICEF (2018) *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de Naciones Unidas para la Infancia. <https://n9.cl/xja012>
- Verdezoto, R., & Chávez, V. (2018) Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning las universidades del Ecuador. *UDETTEC*, (65), 68-98. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>

