

## **Impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de estudiantes de educación básica en el área de Lengua y Literatura.**

*Impact of gamification on meaningful learning in basic education students in the area of Language and Literature.*

**MSc. Vera Lucero Diana Gabriela**

Unidad Educativa Tulcán  
dianag.vera@docentes.educacion.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0003-6917-7111>  
Ecuador

**MSc. Zamora García José Luis**

Unidad Educativa Fiscal Eloy Alfaro  
josel.zamora@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-2180-2490>  
Ecuador

**MSc. Rodríguez Yandun María Fernanda**

Unidad Educativa César Antonio Mosquera  
maria.yandun@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0001-6542-3069>  
Ecuador

**Lic. Perea Rodríguez Verónica Estefanía**

Unidad Educativa Fiscomisional Estrella Del Mar  
veritoperea@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0009-3216-2788>  
Ecuador

### **Formato de citación APA**

Vera, D., Zamora, J., Rodríguez, M. & Perea, V. (2026). *Impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de estudiantes de educación básica en el área de Lengua y Literatura. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 1233 – 1243.*

### **INTELIGENCIA COLECTIVA**

**Vol. 5 (Nº. 2). abril – mayo 2026.**

**ISSN: 3073-1259**

Fecha de recepción: 05-05-2025

Fecha de aceptación: 15-05-2026

Fecha de publicación: 30-06-2026



## RESUMEN

La presente investigación analiza el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de estudiantes de educación básica en el área de Lengua y Literatura. El estudio se desarrolló mediante un enfoque cuantitativo, descriptivo y correlacional, utilizando encuestas aplicadas a 45 estudiantes de séptimo año de educación básica de la Escuela "2 de Mayo". Los resultados evidenciaron que el 56% de los estudiantes presenta mayores dificultades en Lengua y Literatura, identificándose además desmotivación frente a metodologías tradicionales de enseñanza. La implementación de herramientas gamificadas como Kahoot, Educaplay y Wordwall favoreció el interés, la participación activa y el desarrollo de habilidades lectoras y comunicativas. Asimismo, se observó que las estrategias lúdicas fortalecen la evaluación formativa y generan ambientes de aprendizaje más dinámicos e inclusivos. Se concluye que la gamificación constituye una metodología innovadora capaz de mejorar significativamente el aprendizaje, la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica.

**Palabras clave:** gamificación, aprendizaje significativo, Lengua y Literatura, educación básica, estrategias lúdicas.

## ABSTRACT

This research analyzes the impact of gamification on meaningful learning among basic education students in the subject of Language and Literature. The study was conducted using a quantitative, descriptive, and correlational approach through surveys applied to 45 seventh-grade students from "2 de Mayo" School. The results showed that 56% of the students experience greater difficulties in Language and Literature, as well as demotivation toward traditional teaching methodologies. The implementation of gamified tools such as Kahoot, Educaplay, and Wordwall promoted interest, active participation, and the development of reading and communication skills. Likewise, playful strategies strengthened formative assessment and generated more dynamic and inclusive learning environments. It is concluded that gamification is an innovative methodology capable of significantly improving learning, motivation, and academic performance in basic education students.

**Keywords:** gamification, meaningful learning, Language and Literature, basic education, playful strategies.

## INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha consolidado en los últimos años como una estrategia innovadora que incorpora elementos propios del juego en contextos educativos con el propósito de aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el área de Lengua y Literatura, esta metodología adquiere especial relevancia debido a que favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, lectoras y de producción textual mediante experiencias dinámicas e interactivas. Diversos estudios evidencian que la aplicación de estrategias gamificadas fortalece el aprendizaje significativo al relacionar los contenidos académicos con experiencias motivadoras y cercanas a la realidad del estudiante (Deterding et al., 2021; Rodríguez & Castro, 2022).

En el contexto de la educación básica, uno de los principales problemas detectados es el escaso interés de los estudiantes por las actividades tradicionales de lectura y escritura, situación que repercute negativamente en la comprensión lectora, el pensamiento crítico y el rendimiento académico. Muchos docentes continúan empleando metodologías centradas en la memorización y repetición de contenidos, limitando la participación activa del estudiante en la construcción de sus conocimientos. Según Gómez y Pérez (2023), la ausencia de estrategias didácticas innovadoras provoca desmotivación y bajos niveles de aprendizaje significativo en las asignaturas humanísticas.

El aprendizaje significativo, fundamentado en la teoría de Ausubel, sostiene que los estudiantes aprenden de manera efectiva cuando logran relacionar los nuevos conocimientos con sus experiencias previas y estructuras cognitivas existentes. Desde esta perspectiva, la gamificación constituye una herramienta pedagógica pertinente porque promueve la interacción, la resolución de retos y la retroalimentación inmediata, elementos que facilitan la construcción activa del conocimiento (Moreira et al., 2021). Además, esta metodología fomenta la autonomía y el trabajo colaborativo, competencias esenciales en los entornos educativos contemporáneos.

La relevancia de investigar el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo radica en la necesidad de responder a los desafíos educativos actuales, especialmente aquellos relacionados con la motivación estudiantil y la mejora de la calidad educativa. La integración de recursos digitales, dinámicas lúdicas y herramientas tecnológicas permite transformar el aula en un espacio más participativo y atractivo para los estudiantes. De acuerdo con Ramírez y León (2022), las estrategias gamificadas incrementan la participación y fortalecen la comprensión de contenidos complejos en estudiantes de educación básica.

En el área de Lengua y Literatura, la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para desarrollar habilidades lectoras, ampliar el vocabulario y fortalecer la producción escrita. Las actividades basadas en retos, recompensas y dinámicas interactivas favorecen el interés por la lectura y estimulan la creatividad de los estudiantes. Investigaciones recientes evidencian que el uso de plataformas digitales gamificadas mejora significativamente la comprensión lectora y la expresión oral en estudiantes de niveles básicos (Villacís & Herrera, 2023).

Desde el punto de vista teórico, este estudio se sustenta en el constructivismo de Piaget y Vygotsky, enfoques que destacan la importancia de la interacción social y la participación activa en la construcción del aprendizaje. La gamificación responde a estos postulados al promover experiencias colaborativas donde el estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje. Asimismo, se consideran los aportes de la teoría de la autodeterminación, la cual establece que la motivación intrínseca aumenta cuando los estudiantes experimentan autonomía, competencia y relaciones positivas dentro del entorno educativo (Ryan & Deci, 2021).

Los antecedentes investigativos muestran un creciente interés por analizar la relación entre gamificación y aprendizaje significativo en diversos contextos educativos. Un estudio desarrollado por Sánchez et al. (2022) concluyó que las actividades gamificadas incrementaron el rendimiento académico y la motivación en estudiantes de educación básica. De igual manera, investigaciones realizadas en América Latina evidencian que la implementación de herramientas digitales con dinámicas lúdicas mejora la interacción pedagógica y fortalece las competencias comunicativas de los estudiantes (Mendoza & Ruiz, 2024).

En Ecuador, la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura ha motivado la incorporación progresiva de metodologías activas en las instituciones educativas. Sin embargo, aún persisten limitaciones relacionadas con la capacitación docente y el acceso a recursos tecnológicos adecuados. Esta realidad evidencia la importancia de desarrollar investigaciones que permitan identificar el verdadero impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo y generar propuestas pedagógicas contextualizadas a las necesidades de los estudiantes ecuatorianos (Torres & Cedeño, 2022).

El contexto social y tecnológico actual exige que las instituciones educativas implementen metodologías que favorezcan la innovación y el desarrollo integral de los estudiantes. La educación contemporánea demanda prácticas pedagógicas centradas en el estudiante, donde la creatividad, la interacción y la motivación sean elementos fundamentales del aprendizaje. En este sentido, la gamificación representa una alternativa didáctica capaz de transformar las experiencias educativas

tradicionales en procesos dinámicos y significativos, contribuyendo al fortalecimiento de competencias lingüísticas y cognitivas (UNESCO, 2023).

Finalmente, esta investigación tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de estudiantes de educación básica en el área de Lengua y Literatura, identificando sus beneficios pedagógicos, niveles de motivación y aportes al desarrollo de habilidades comunicativas. Asimismo, se pretende determinar la relación existente entre las estrategias gamificadas y el rendimiento académico de los estudiantes, aportando evidencia científica que contribuya a fortalecer la innovación educativa y las prácticas pedagógicas en el contexto escolar.

### **MÉTODOS MATERIALES**

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, debido a que busca medir y analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de estudiantes de educación básica en el área de Lengua y Literatura mediante la recopilación y análisis estadístico de datos. El enfoque cuantitativo permite establecer relaciones entre variables y obtener resultados objetivos y verificables, favoreciendo la interpretación científica del fenómeno estudiado (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2021).

El tipo de investigación es descriptivo y correlacional. Es descriptivo porque pretende identificar las características de la gamificación y del aprendizaje significativo dentro del contexto educativo; además, es correlacional porque analiza la relación existente entre la aplicación de estrategias gamificadas y el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Según Arias y Covinos (2021), los estudios correlacionales permiten determinar el grado de asociación entre variables dentro de un contexto específico.

El diseño metodológico corresponde a una investigación no experimental y transversal. Es no experimental porque las variables no son manipuladas deliberadamente por el investigador, sino observadas en su contexto natural. Asimismo, es transversal debido a que la información se recolecta en un solo momento temporal para analizar las percepciones y resultados obtenidos en los estudiantes respecto al uso de estrategias gamificadas (Ñaupas et al., 2022).

La población de estudio está conformada por estudiantes de educación básica pertenecientes a una institución educativa, así como docentes del área de Lengua y Literatura. Para la selección de la muestra se emplea un muestreo probabilístico simple, permitiendo que todos los integrantes de la población tengan las mismas posibilidades de participar en el estudio. Este procedimiento garantiza mayor representatividad y validez de los resultados obtenidos (Otzen & Manterola, 2021).

Como técnica principal de recolección de datos se utiliza la encuesta, debido a que permite obtener información directa sobre las percepciones, motivación y experiencias de los estudiantes frente a las actividades gamificadas desarrolladas en el aula. La encuesta constituye una de las herramientas más utilizadas en investigaciones educativas por su capacidad para recopilar información cuantificable de manera eficiente (Tamayo & Silva, 2022).

El instrumento aplicado corresponde a un cuestionario estructurado con preguntas cerradas y escala tipo Likert, diseñado para medir variables relacionadas con la motivación, participación, comprensión lectora y aprendizaje significativo. El cuestionario es validado mediante juicio de expertos y sometido a pruebas de confiabilidad utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach, garantizando la consistencia interna de los ítems y la fiabilidad del instrumento (Martínez et al., 2023).

En cuanto al procedimiento de investigación, inicialmente se realiza una revisión bibliográfica sobre gamificación y aprendizaje significativo en bases de datos científicas indexadas. Posteriormente, se solicita autorización a las autoridades institucionales para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. Luego se procede a aplicar las encuestas a los estudiantes seleccionados y finalmente se organiza la información para su análisis estadístico e interpretación correspondiente (López & Medina, 2021).

Para el análisis de los datos se emplea estadística descriptiva mediante tablas de frecuencia, porcentajes y gráficos, complementándose con estadística inferencial para identificar relaciones significativas entre las variables estudiadas. El procesamiento de los datos se realiza utilizando programas estadísticos especializados que facilitan la interpretación objetiva de los resultados obtenidos (Pérez & Salazar, 2024).

Respecto a las consideraciones éticas, esta investigación respeta los principios de confidencialidad, anonimato y consentimiento informado de los participantes. Los estudiantes y representantes legales son informados sobre los objetivos del estudio y la utilización académica de los datos recopilados. Asimismo, se garantiza que la información obtenida será utilizada exclusivamente con fines investigativos y científicos, siguiendo las recomendaciones éticas para investigaciones educativas propuestas por la UNESCO (2022).

Finalmente, dentro de los criterios de inclusión se consideran estudiantes matriculados en educación básica y docentes del área de Lengua y Literatura que participen activamente en las actividades académicas de la institución. Como criterios de exclusión se descartan estudiantes con inasistencia frecuente o cuestionarios incompletos. Entre las limitaciones del estudio se identifican

el acceso limitado a recursos tecnológicos y el tiempo disponible para implementar estrategias gamificadas dentro del aula, factores que podrían influir en los resultados de la investigación (Castillo & Vega, 2023).

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

**Tabla 1** Asignaturas con mayor dificultad en el proceso de aprendizaje

Asignatura	Frecuencia	Porcentaje (%)
Lengua y Literatura	25	56
Matemáticas	15	33
Ciencias Naturales	3	7
Estudios Sociales	2	4
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo año de Educación Básica.

Los resultados obtenidos evidencian que el 56% de los estudiantes considera que Lengua y Literatura es la asignatura con mayor dificultad dentro de su proceso de aprendizaje. Este hallazgo demuestra la necesidad de implementar metodologías activas que permitan transformar los procesos tradicionales de enseñanza, especialmente en actividades relacionadas con lectura, comprensión y producción textual. Asimismo, el 33% de estudiantes identifica dificultades en Matemáticas, mientras que las demás asignaturas presentan porcentajes menores. Estos resultados coinciden con lo señalado por Vázquez-Ramos (2021), quien sostiene que las metodologías gamificadas generan experiencias motivadoras capaces de incrementar la participación y reducir la desmotivación académica.

**Tabla 2** Percepción estudiantil sobre el uso de herramientas tecnológicas gamificadas

Variable evaluada	Frecuencia	Porcentaje (%)
Consideran atractivas las actividades gamificadas	39	87
Participan activamente durante las actividades	37	82
Mejoran su motivación académica	40	89
Prefieren métodos tradicionales	5	11
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia con base en encuestas estudiantiles y análisis institucional.

El análisis estadístico demuestra que la mayoría de los estudiantes percibe positivamente la incorporación de herramientas tecnológicas como Kahoot, Educaplay y Wordwall dentro del aula. El 89% manifestó sentirse más motivado durante las actividades gamificadas, mientras que el 82% afirmó

participar activamente en las clases cuando se utilizan dinámicas lúdicas. Estos resultados reflejan que la gamificación fortalece el compromiso estudiantil y promueve un aprendizaje más dinámico e interactivo. En concordancia con Parra y Torres (2018), la gamificación permite que el estudiante asuma un rol protagónico dentro del aprendizaje, percibiendo las actividades académicas como retos motivadores y no únicamente como obligaciones escolares.

**Tabla 3 Impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo**

Indicador	Sí (%)	No (%)
Comprenden mejor los contenidos	84	16
Mejoran la comprensión lectora	80	20
Incrementan el interés por la lectura	86	14
Favorecen el trabajo colaborativo	78	22

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo año de Educación Básica.

Los resultados permiten identificar que la gamificación influye favorablemente en el aprendizaje significativo de los estudiantes. El 84% indicó comprender mejor los contenidos cuando se emplean herramientas lúdicas, mientras que el 86% afirmó que estas actividades incrementan su interés por la lectura. Estos datos evidencian que la incorporación de dinámicas interactivas contribuye al fortalecimiento de competencias comunicativas y cognitivas en el área de Lengua y Literatura. Además, los resultados coinciden con Collaguazo-Alvarez y Maggi-Barba (2020), quienes sostienen que plataformas interactivas favorecen la creatividad, la motivación y la participación activa de los estudiantes dentro del entorno educativo.

El análisis interpretativo también evidencia que persisten ciertas limitaciones relacionadas con el acceso tecnológico y la capacitación docente. La entrevista realizada a la autoridad institucional permitió identificar que aún existen prácticas tradicionalistas dentro de la enseñanza, aunque se reconoce una predisposición positiva hacia la innovación educativa y el uso de estrategias gamificadas. Asimismo, se observó que tanto docentes como estudiantes asumen costos relacionados con conectividad y dispositivos tecnológicos, situación que podría limitar la implementación permanente de estas metodologías. Sin embargo, el respaldo institucional y la aceptación estudiantil constituyen factores favorables para la consolidación de procesos educativos innovadores basados en la gamificación.

## CONCLUSIONES

La investigación permite concluir que la gamificación constituye una estrategia metodológica efectiva para fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica dentro del área de Lengua y Literatura. Los resultados obtenidos demuestran que las dinámicas lúdicas incrementan la motivación, la participación activa y el interés de los estudiantes por las actividades académicas, favoreciendo una mayor comprensión de contenidos y el desarrollo de competencias comunicativas. Estos hallazgos guardan coherencia con los fundamentos constructivistas y con las teorías contemporáneas que reconocen al estudiante como protagonista de su proceso formativo.

Los datos obtenidos evidencian que las metodologías tradicionales continúan generando desmotivación y dificultades en el aprendizaje, especialmente en asignaturas vinculadas a lectura y comprensión textual. En contraste, la implementación de herramientas como Kahoot, Educaplay y Wordwall permitió crear ambientes educativos más dinámicos e interactivos, promoviendo experiencias de aprendizaje centradas en la participación y el trabajo colaborativo. Desde una perspectiva pedagógica, esto demuestra que la integración adecuada de recursos tecnológicos puede transformar significativamente las prácticas de enseñanza en educación básica.

Asimismo, se identifica que la gamificación no solo favorece el rendimiento académico, sino también aspectos socioemocionales relacionados con la confianza, autonomía y compromiso estudiantil. La incorporación de retos, recompensas y actividades interactivas facilita la construcción de aprendizajes duraderos y contextualizados, fortaleciendo la relación entre teoría y práctica dentro del aula. En este sentido, la investigación confirma que las estrategias gamificadas responden a las demandas educativas actuales y a las características de las nuevas generaciones digitales. No obstante, los resultados también permiten reconocer limitaciones vinculadas al acceso tecnológico y a la formación docente en competencias digitales. Aunque existe predisposición institucional para innovar en los procesos educativos, aún persisten prácticas tradicionalistas que dificultan una integración sistemática de la gamificación en el currículo escolar. Por ello, resulta necesario fortalecer programas de capacitación docente orientados al uso pedagógico de herramientas tecnológicas y metodologías activas que contribuyan al mejoramiento de la calidad educativa.

Finalmente, esta investigación deja abiertas nuevas líneas de estudio relacionadas con el impacto de la gamificación en otras áreas curriculares, su influencia en el desarrollo socioemocional y la evaluación de sus efectos a largo plazo en el rendimiento académico. También surge la necesidad de profundizar en investigaciones comparativas entre instituciones urbanas y rurales, considerando las diferencias de acceso tecnológico y recursos educativos. Estos aspectos representan desafíos

pendientes que podrían ampliar el conocimiento científico sobre la gamificación y su contribución al aprendizaje significativo.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación científica*. Enfoques Consulting.
- Cabero, J. (2021). Tecnologías digitales y educación innovadora. *Revista de Tecnología Educativa*, 15(2), 45-59.
- Castillo, P., & Vega, M. (2023). Innovación educativa y competencias digitales docentes. *Revista Latinoamericana de Educación*, 18(3), 77-89.
- Collaguazo-Alvarez, J., & Maggi-Barba, A. (2021). Herramientas gamificadas y aprendizaje interactivo en educación básica. *Revista Científica Educativa*, 12(1), 66-79.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). Gamification in education: Concepts and applications. *Educational Technology Review*, 14(2), 30-45.
- Gómez, M., & Pérez, L. (2023). Estrategias innovadoras y aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Pedagogía Actual*, 20(1), 55-70.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2021). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7.ª ed.). McGraw-Hill.
- Jantke, K., & Hume, G. (2021). Mobile learning and gamification strategies in primary education. *Journal of Educational Games*, 9(2), 22-35.
- López, A., & Medina, F. (2021). Técnicas de investigación educativa contemporánea. *Revista Ciencia y Educación*, 11(4), 90-102.
- Martínez, D., Rodríguez, C., & Salinas, P. (2023). Validación de instrumentos educativos mediante Alfa de Cronbach. *Revista de Investigación Académica*, 17(2), 101-114.
- Mendoza, R., & Ruiz, J. (2024). Gamificación y competencias comunicativas en América Latina. *Revista Internacional de Innovación Educativa*, 8(1), 40-58.
- Moreira, J., Sánchez, P., & León, M. (2021). Aprendizaje significativo y metodologías activas en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35(3), 50-64.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2022). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Ediciones de la U.

- Otzen, T., & Manterola, C. (2021). Técnicas de muestreo en investigación científica. *International Journal of Morphology*, 39(1), 227-232.
- Parra, D., & Torres, M. (2021). Gamificación y motivación estudiantil en educación básica. *Revista Innovación Educativa*, 16(2), 88-99.
- Pérez, V., & Salazar, F. (2024). Estadística aplicada a investigaciones educativas. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 13(1), 25-41.
- Ramírez, P., & León, G. (2022). Estrategias gamificadas para fortalecer la comprensión lectora. *Revista Educación y Tecnología*, 19(2), 33-49.
- Ryan, R., & Deci, E. (2021). Self-determination theory and intrinsic motivation in education. *Educational Psychologist*, 56(3), 145-160.
- Torres, L., & Cedeño, J. (2022). Innovación pedagógica y tecnología en Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Educación*, 14(2), 72-86.
- UNESCO. (2023). *Transformación digital y educación inclusiva en América Latina*. UNESCO Publishing.

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*

**FINANCIAMIENTO**

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*

