



## Gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes de segundo año de educación general básica

### Gamification with digital tools to motivate the learning of language and literature by students in the second year of general basic education

Maria Verónica Fernández Pineda<sup>1</sup> ([veronicafernandez1981@outlook.com](mailto:veronicafernandez1981@outlook.com))  
(<https://orcid.org/0009-0000-1503-026X>)

Jessica Katherine Neira Torres<sup>2</sup> ([jesykitaneira@hotmail.com](mailto:jesykitaneira@hotmail.com)) (<https://orcid.org/0009-0007-1675-6645>)

Domingo Walter Borba Franco<sup>3</sup> ([domingo.borba@docente.ceibal.edu.uy](mailto:domingo.borba@docente.ceibal.edu.uy)) (<https://orcid.org/0000-0003-2576-2848>)

Wilber Ortiz Aguilar<sup>4</sup> ([wortiza@ube.edu.ec](mailto:wortiza@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>)

#### Resumen

La motivación adopta una posición central en el proceso de enseñanza de la lengua y la literatura, al permitir a los estudiantes reconocer, a partir de sus intenciones motivacionales el porqué y el para qué aprenden. El objetivo de la presente investigación se dirige a fundamentar un programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para potenciar la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año de educación general básica de la escuela Soldado José Díaz, Chacras, Arenillas, Ecuador, en el periodo lectivo 2023-2024. Se desarrolló una investigación de nivel descriptivo explicativo, con diseño experimental. En la caracterización realizada en la primera etapa del proceso investigativo, se identificaron limitaciones referidas a las orientaciones motivacionales para recibir, entender, interpretar y responder a los mensajes, e insuficientes orientaciones motivacionales para leer y comprender textos escritos. El programa de actividades basadas en la gamificación para potenciar la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura, se diseñó como un recurso para ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual en su estructura se determinaron los componentes: objetivo, actividades, recursos y escenarios, valoración y retroalimentación. El proceso investigativo desarrollado permite afirmar conclusivamente que la implementación de un programa de actividades basadas en la gamificación, resulta eficaz para potenciar la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año de educación general básica.

<sup>1</sup> Escuela de Educación General Básica "Soldado José Díaz", Chacras, Arenillas, Ecuador

<sup>2</sup> Escuela de Educación General Básica "Soldado José Díaz", Chacras, Arenillas, Ecuador

<sup>3</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador

<sup>4</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador



**Palabras clave:** aprendizaje, motivación, gamificación, lengua y literatura

## Abstract

Motivation adopts a central position in the process of teaching Language and Literature, by allowing students to recognize, from their motivational intentions, why and what for they learn. The objective of this research is to develop a program of activities based on gamification with digital tools to enhance the motivation for learning Language and Literature in students of the second year of general basic education of the school Soldado José Díaz, Chacras, Arenillas, Ecuador, in the school year 2023-2024. A descriptive and explanatory research with experimental design was developed. In the characterization carried out in the first stage of the research process, limitations were identified regarding the motivational orientations to receive, understand, interpret and respond to messages, and insufficient motivational orientations to read and understand written texts. The program of activities based on gamification to enhance motivation for learning Language and Literature was designed as a resource to be used in the teaching-learning process, so its structure determined the following components: objective, activities, resources and scenarios, assessment and feedback. The research process developed allows us to affirm conclusively that the implementation of a program of activities based on gamification is effective in enhancing the motivation for learning Language and Literature in students in the second year of General Basic Education.

**Key words:** learning, motivation, gamification, language and literature

## Introducción

La inserción de la gamificación en la educación ha ganado reconocimiento a nivel global, como una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Álvaro-Tordesillas et al., 2020). La adopción de enfoques basados en juegos por parte de los sistemas educativos de diversos países refleja la búsqueda constante de tecnologías innovadoras que no solo mejoren, sino que transformen el proceso de enseñanza y aprendizaje (Guisvert & Lima, 2022).

La gamificación en el proceso pedagógico es asumida como el diseño e implementación de técnicas para motivar y comprometer a los estudiantes mediante el uso de estímulos incluidos en los juegos, de manera que contribuya a estimular la competencia y la cooperación entre los estudiantes en el proceso, que los oriente a la contribución a partir de sus propias capacidades para el cumplimiento de retos individuales y colectivos (Ortiz-Colón et al., 2018).

Desde esta perspectiva, destaca la importancia de crear e implementar un ambiente educativo con experiencias pedagógicas motivadoras y significativas. En este propósito, la gamificación se presenta como una herramienta poderosa para fomentar la participación activa y el interés en el

proceso de aprendizaje. Según los autores Martínez & Ríos (2019) y Mora et al., (2022) destacan los beneficios de las técnicas y actividades gamificadas señaladas por los docentes.

En la educación general básica, la implementación de la gamificación en la educación podría abordar desafíos comunes, como la insuficiente motivación de los estudiantes. Al aprovechar elementos lúdicos, se busca transformar la experiencia de aprendizaje, haciéndola más accesible y atractiva (Punina & Erreyes, 2020). Además, esta metodología ofrece la oportunidad de incorporar aspectos culturales y contextuales específicos de la región, lo que hace que el aprendizaje sea más relevante y significativo (Yaulema et al., 2023).

En tales circunstancias, el uso de la gamificación como estrategia pedagógica se justifica por su capacidad demostrada para transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva y participativa. Al introducir elementos lúdicos en las actividades educativas, se pretende estimular el interés y la curiosidad de los estudiantes, creando un entorno que fomente la exploración, el descubrimiento y el compromiso activo con el contenido académico (Paladines & Mediavilla, 2021).

La motivación de los estudiantes por el aprendizaje es un componente crucial para el éxito académico y el desarrollo integral (Fernández-Miranda et al., 2022). Sin embargo, se observa una creciente preocupación en la institución educativa respecto a la falta de entusiasmo y compromiso por parte de los estudiantes hacia las actividades de aprendizaje tradicionales (Galarza et al., 2022).

En este contexto, se plantea la necesidad de explorar y aplicar estrategias innovadoras para potenciar la motivación por el aprendizaje. La gamificación surge como una alternativa prometedora, introduciendo elementos lúdicos en las actividades educativas para captar la atención y el interés de los estudiantes. Sin embargo, aún existe una brecha en la comprensión de cómo estas estrategias específicamente diseñadas pueden contribuir a mejorar la motivación en este grupo particular de estudiantes.

La motivación es, por tanto, un factor determinante en el proceso educativo, y su ausencia puede afectar negativamente la adquisición de conocimientos y habilidades esenciales (Fabiana et al., 2023). A pesar de los esfuerzos docentes, se evidencia una desconexión entre los métodos convencionales de enseñanza y las expectativas de los estudiantes. En el caso específico de Ecuador, la introducción de actividades de aprendizaje en el área de lengua y literatura, basadas en la gamificación para estudiantes de la educación general básica, se presenta como especialmente relevante. Esto puede abordar desafíos específicos del sistema educativo ecuatoriano, promoviendo un enfoque más interactivo y centrado en el estudiante.



De acuerdo con los postulados del enfoque comunicativo, la motivación adopta una posición central en el proceso de enseñanza de la lengua y la literatura. Los estudiantes de la educación general básica reconocen a partir de sus intenciones motivacionales el porqué y el para qué aprenden (Cuadros, 2021). Dada esta particularidad, es tarea de los docentes fomentar la necesidad, el interés y la curiosidad para hablar, escuchar, leer y escribir textos.

Según Chancón et al., (2019) la adaptación de estrategias de gamificación a la realidad local permitiría una mayor conexión con la cultura y las experiencias de los estudiantes ecuatorianos, fortaleciendo su motivación y compromiso con el aprendizaje. Dados estos elementos, la gamificación en la educación ofrece una respuesta innovadora y pertinente a los retos educativos actuales, especialmente cuando se adapta a las necesidades y características específicas de cada contexto educativo.

Sustentado en la argumentación teórica y práctica expuesta en las consideraciones anteriormente enunciadas, el objetivo del presente trabajo consiste en fundamentar un programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes de segundo año de educación general básica de la escuela Soldado José Díaz, Chacras, Arenillas, Ecuador, en el periodo lectivo 2023-2024.

### **Materiales y métodos**

Se desarrolló la investigación a partir de los requerimientos metodológicos del enfoque mixto. El alcance fue descriptivo explicativo con un diseño experimental, en el cual la información fue recolectada mediante instrumentos que integraron preguntas abiertas y cerradas. La investigación experimental, según Hernández et al., (2018), se realiza con la manipulación deliberada de variables, observando fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos. Bajo esta definición, se enmarca el diseño de la presente investigación en un diseño experimental, debido a que se busca fundamentar un programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes.

Desde la perspectiva de los estudios descriptivos, se realiza una caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento (Hernández et al., 2018). En correspondencia con lo anterior, en la investigación se indaga en las principales manifestaciones asociadas con la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo año de educación general básica para además profundizar en el establecimiento de las principales relaciones causa-efecto en este proceso.

La lógica investigativa se estructuró a partir de tres etapas fundamentales en correspondencia con la investigación-acción-participativa, concibiendo actividades de caracterización, diseño de

actividades basadas en la gamificación y validación de dichas actividades. Sobre la base de estos elementos se concibieron las siguientes etapas.

1. Etapa de caracterización de la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año.
2. Diseño de un programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes del segundo año de educación general básica.
3. Valoración de la pertinencia del programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura.

El cumplimiento del objetivo de la investigación se orientó a partir del siguiente supuesto científico: la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año de educación general básica, se potencia mediante la implementación de un programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales.

Sobre la base de este supuesto científico, se concibe como variable producto de la intervención: la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año de educación general básica. Esta categoría científica se asume en la presente investigación como la orientación de motivos inductores que impulsan la actividad del estudiante a aceptar el desafío de involucrarse activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura y a desplegar acciones de búsqueda de las estrategias adecuadas que propicien su desarrollo en este campo (Fabiana et al., 2022).

En correspondencia con la definición asumida, la variable producto será: motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año de educación general básica se operacionalizó en los siguientes indicadores.

- Deseo estable por participar en situaciones de comunicación oral: constituyen situaciones comunicativas que se desarrollan en el entorno familiar y escolar, en las que se demuestra la capacidad de diálogo y el desarrollo de nuevas ideas a partir del intercambio.
- Orientación hacia la escucha activa: implica participar en las situaciones comunicativas manteniendo la dedicación e interés por escuchar las ideas expresadas por los interlocutores.
- Persistencia por comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva: el intercambio de ideas se realiza mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y el vocabulario pertinente respecto a la situación comunicativa.
- Interés por leer de manera independiente textos literarios y no literarios: con el objetivo de recrearse y satisfacer necesidades de información y de aprendizaje.
- Convicción orientadora de apropiarse del código alfabético del castellano: la apropiación de código alfabético posibilitará emplearlo de manera autónoma en la escritura.

Teniendo en cuenta que se trata de estudiantes de corta edad, la estructuración de los instrumentos para ser aplicados a los mismos se concibió como afirmaciones propositivas que evidencian su posicionamiento individual a partir del nivel de motivación intrínseca para cada una de las proposiciones. Para su medición se empleó una escala tipo Likert que permitió sintetizar las percepciones de los estudiantes de acuerdo con las categorías Muy alto, Alto, Medio, Bajo y Muy bajo (Fernández et al., 2022; Ortiz et al., 2023). Las proposiciones concebidas fueron las siguientes.

- Deseo participar en conversaciones con mis familiares, compañeros de estudio y docentes.
- Escucho con interés cuando otras personas hablan.
- Mantengo el interés por comunicar mis ideas de forma fluida y correcta.
- Tengo interés por leer textos literarios y no literarios.
- Permanezco interesado por escribir correctamente.

Se desarrolló un muestreo intencional, no probabilístico para seleccionar los 29 estudiantes de segundo año de la escuela Soldado José Díaz, Chacras, Arenillas, Ecuador, en el periodo lectivo 2023-2024. Fueron seleccionados además en la muestra los dos docentes que imparten las asignaturas asociadas con el área de lengua y literatura, aplicando el mismo tipo de muestreo.

Para desarrollar las etapas concernientes al proceso investigativo, se emplearon varias técnicas de indagación que posibilitaron el cumplimiento de los objetivos trazados. Las técnicas de investigación utilizadas fueron las siguientes.

- Encuesta a estudiantes para identificar sus percepciones motivacionales por el aprendizaje de lengua y literatura.
- Entrevista a docentes para identificar los elementos que influyen en el proceso de motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año.
- Cuestionario a expertos para valorar la pertinencia del programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes.

Para valorar la pertinencia del programa de actividades basadas en la gamificación, que fue concebido como principal aporte de la investigación, se empleó inicialmente la contribución de un grupo de expertos seleccionados al efecto según los pasos seguidos por Garda et al., (2020). A partir de la determinación del coeficiente de competencia, en función del coeficiente de conocimiento o información (Kc) y el coeficiente de argumentación (Ka) de los candidatos preseleccionados, fueron elegidos finalmente nueve expertos nacionales para realizar la valoración del aporte de investigación.

De acuerdo con los criterios o requisitos considerados, la selección de estos expertos es crucial, ya que poseen en promedio 29,7 años de experiencia laboral en el ámbito educativo, lo que les otorga un profundo conocimiento y capacidad para evaluar la pertinencia del programa de actividades propuesto. Esta amplia trayectoria laboral implica que los expertos han estado expuestos a diversas metodologías y enfoques educativos, lo que les permite ofrecer una valoración fundamentada y crítica sobre la propuesta de gamificación.

#### Títulos académicos de los expertos

- Magíster en Educación Básica
- Magíster en Gestión del Aprendizaje Mediado por las TIC
- Magíster en Innovación Tecnológica Educativa
- Magíster en Tecnología e Innovación Educativa
- Magíster en Innovación Educativa
- Magíster en Tecnología de la Información
- Magíster en Gestión Educativa
- Magíster en Educación Básica por la UNEMI

La diversidad de formación y la amplia experiencia de estos expertos aseguran que las valoraciones realizadas en la investigación estén fundamentadas en un sólido conocimiento teórico y práctico, lo que contribuye a la efectividad del programa de gamificación propuesto. Una vez que fueron seleccionados los expertos, se sometió a su consideración la pertinencia de la propuesta para lo cual se tomaron en cuenta los siguientes criterios.

- Fortalezas del programa de actividades que posibiliten su aplicabilidad: este criterio posibilitó identificar los puntos fuertes de la propuesta para ser implementada, así como los diferentes elementos que pudieran influir en su efectividad.
- Grado de objetividad: con este criterio se identificó la naturaleza objetiva del programa de actividades para contribuir a la solución del problema declarado en la investigación.
- Nivel de efectividad: para determinar, de qué forma la propuesta contribuiría a la solución del problema de investigación.
- Grado de coherencia: dirigido a conocer la correspondencia entre los aspectos teóricos que sustentan la propuesta, con las acciones a desarrollar.

Para cuantificar los criterios de los expertos se utilizó, una escala tipo Likert, que tuvo un valor de tres puntos, donde tres correspondió al nivel alto, dos correspondió al nivel medio y uno al nivel bajo. Para analizar la información, recopilada con el empleo de los diferentes métodos y técnicas de recolección de datos, se utilizó el programa *Statistical Package for the Social*

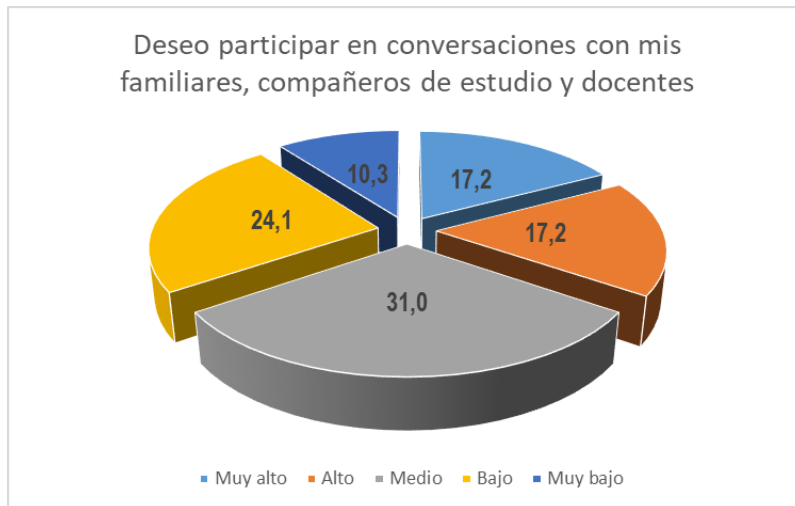
*Sciences* (SPSS versión 21 para Windows), se tuvo en cuenta, además, la frecuencia, medias y desviaciones típicas de los indicadores.

## Resultados y discusión

La etapa de caracterización de la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año, dentro del proceso investigativo, se desarrolló mediante el empleo de varias técnicas de investigación. Inicialmente, se aplicó de manera presencial una encuesta a estudiantes para identificar sus percepciones motivacionales por el aprendizaje de lengua y literatura, y se aplicó además una entrevista a docentes para identificar los elementos que influyen en el proceso estudiado.

En la estructuración de la encuesta a estudiantes se formularon afirmaciones indagatorias que evidenciaran el posicionamiento individual de los estudiantes a partir del nivel de motivación intrínseca para cada una de las proposiciones. Las percepciones de los estudiantes revelaron su nivel motivacional de acuerdo con los ítems contenidos en la encuesta. Los resultados del ítem: Deseo participar en conversaciones con mis familiares, compañeros de estudio y docentes, se presentan en el gráfico de la figura 1.

Figura 1. Resultados del ítem Deseo participar en conversaciones con mis familiares, compañeros de estudio y docentes



Fuente: Elaboración propia

Las percepciones de los estudiantes entorno al ítem Deseo participar en conversaciones con mis familiares, compañeros de estudio y docentes, evidenció que mantienen intereses motivacionales referidos a la habilidad hablar en el ámbito de la lengua y la literatura. Lo anterior se evidencia en

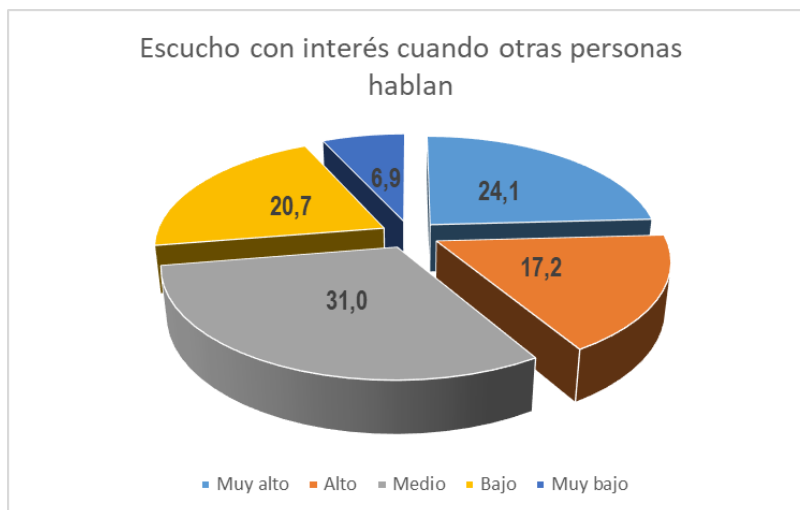


que el 17,2% considera este ítem en el nivel Muy alto e igual porcentaje en el nivel Alto. El 31,0% de los estudiantes valora el deseo de participar en conversaciones con el nivel Medio, en tanto el 24,1% lo considera de nivel Bajo y el 10,3% Muy bajo.

El contenido de este ítem evidenció en el estudio de Galarza et al., (2022) que el 52% de los estudiantes incluidos en su muestra se siente motivado al realizar intercambios con personas cercanas afectivamente en contextos que combinan el juego y el aprendizaje. Por su parte, en la investigación de Martínez & Ríos (2019) se identifica que estudiantes expresan satisfacción al momento de realizar las actividades con la docente y sus compañeros, sin incluir en este estudio a los familiares de los estudiantes.

Asociada con la habilidad de hablar, se exploraron en la caracterización inicial las orientaciones motivacionales relacionadas con la habilidad escuchar. Los resultados que fueron sintetizados en la aplicación de la encuesta a los estudiantes se presentan en la figura 2.

Figura 2. Resultados del ítem Escucho con interés cuando otras personas hablan

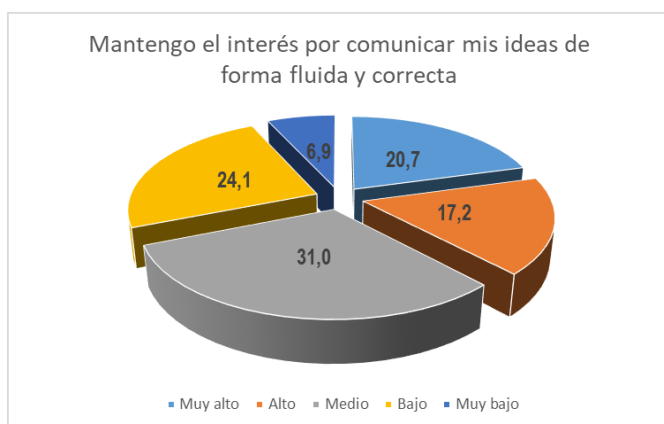


Fuente: Elaboración propia

La escucha atenta es una importante habilidad a desarrollar en los estudiantes de la educación general básica. En la encuesta aplicada a los estudiantes, en el ítem Escucho con interés cuando otras personas hablan, se identificó que el 24,1% percibe este aspecto con el nivel Muy alto y el 17,2% con el nivel Alto. El 31,0% de los estudiantes se ubica en el nivel Medio, en tanto el 20,7% se autovalora de nivel Bajo y el 6,9% Muy bajo. Lo anterior denota limitaciones referidas a las orientaciones motivacionales para recibir, entender, interpretar y responder a los mensajes de los interlocutores como componentes de la escucha atenta, en correspondencia con las valoraciones de Galarza et al., (2022), quienes reconocen problemas de lectura y escritura y a

tales efectos recomiendan herramientas lúdicas para favorecer la motivación. En la caracterización de la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura, fue explorado el ítem Mantengo el interés por comunicar mis ideas de forma fluida y correcta. Los resultados alcanzados en su medición se presentan en la figura 3.

Figura 3. Resultados del ítem Mantengo el interés por comunicar mis ideas de forma fluida y correcta



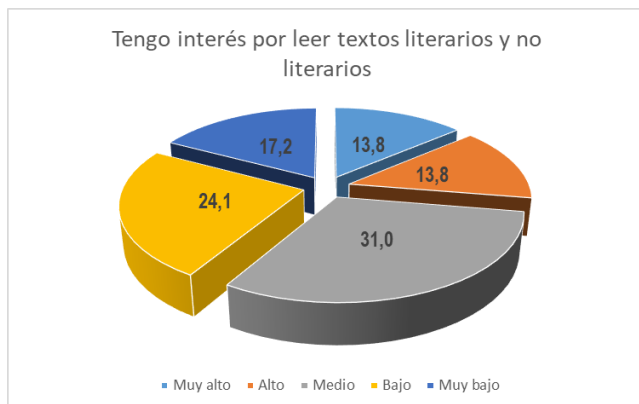
Fuente: Elaboración propia

La exploración de las orientaciones motivacionales de los estudiantes entorno al ítem Mantengo el interés por comunicar mis ideas de forma fluida y correcta, evidenció una prevalencia de los motivos que orientan su habilidad para expresar sus ideas. El 20,7% de los estudiantes de la muestra se percibe con un nivel Muy alto en este ítem y el 17,2% en un nivel Alto. A su vez, el 31,0% valora este aspecto con el nivel Medio, en tanto el 24,1% lo percibe de nivel Bajo y el 6,9% de nivel Muy bajo. Respecto a la motivación intrínseca para el aprendizaje significativo, Punina & Erreyes (2020) recomiendan aplicar instrumentos de medición de los niveles de motivación para poder disponer con efectos verdaderos y duraderos.

Los resultados en el ítem Mantengo el interés por comunicar mis ideas de forma fluida y correcta, evidencia que los estudiantes, de modo general, son portadores de motivos intrínsecos para desarrollar la capacidad para expresar sus ideas correctamente y lograr ser comprendido, lo cual resulta imprescindible en las situaciones comunicativas en sus contextos de interacción. En este sentido, el aporte de Fabiana et al. (2023) resalta que el estudiante aprende a partir de lo motivos individuales unido a la satisfacción de saber, dominar o hacer alguna actividad.

Los resultados alcanzados en el ítem Tengo interés por leer textos literarios y no literarios, se exponen en el gráfico de la figura 4.

Figura 4. Resultados del ítem Tengo interés por leer textos literarios y no literarios



Fuente: Elaboración propia

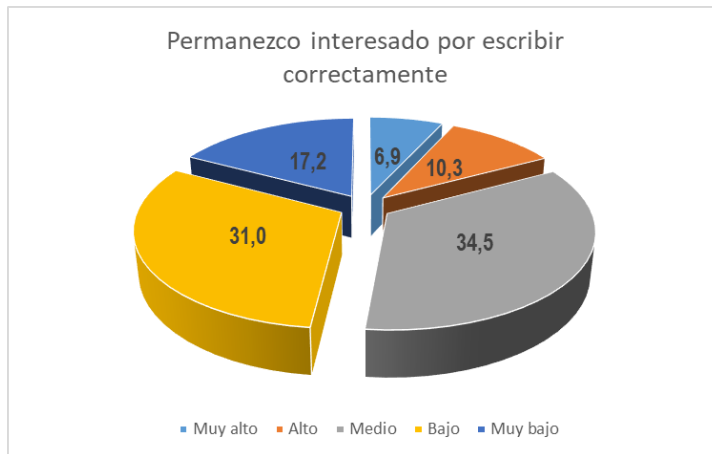
En la medición del ítem Tengo interés por leer textos literarios y no literarios, se revelaron insuficientes orientaciones motivacionales de los estudiantes de la muestra para leer y comprender textos escritos de distinta naturaleza, de modo que puedan asimilar el mensaje que estos textos contienen, logrando posteriormente explicar e interpretar el contenido leído. Lo anterior se sustenta en que solamente el 13,8% percibe este ítem con el nivel Muy alto y Alto, en tanto el 31,0% lo percibe de nivel Medio, el 24,1% de nivel Bajo y el 17,2% con el nivel Muy bajo.

En el contexto de una escuela fiscal básica, Galarza et al., (2022), en un estudio que incluyó a estudiantes en edades comprendidas entre los 7 y 10 años, revelaron limitaciones en los intereses de los mismos en la lectura de textos literarios. En ese sentido, Cuadros (2021) afirma que el 34,5% de la muestra seleccionada en su investigación manifestó motivación solamente por textos donde predominen símbolos y mediante aplicaciones digitales. A tales efectos, se reconoce la importancia y necesidad de reforzar las orientaciones motivacionales por la lectura desde las edades iniciales.

La medición del ítem Permanezco interesado por escribir correctamente, reveló que solamente el 6,9% de los estudiantes encuestados percibe este aspecto con el nivel Muy alto y el 10,3% con el nivel Alto. Es significativo que el 34,5% se valora de nivel Medio, el 31,0% de nivel Bajo y el 17,2% de nivel Muy bajo. Estos resultados denotan insuficiencias en la jerarquía de motivos y en las fuentes motivacionales intrínsecas para desarrollar su lenguaje y la expresión escrita de sus ideas con un adecuado dominio de la expresión mediante textos escritos y de la comunicación en general (Cuadros, 2021; Paladines & Mediavilla, 2021).

En la encuesta aplicada a los estudiantes se exploraron sus orientaciones motivacionales referidas al interés por escribir correctamente. Los resultados se presentan en la figura 5.

Figura 5. Resultados del ítem Permanezco interesado por escribir correctamente



Fuente: Elaboración propia

La información valorativa derivada de la aplicación de la entrevista a docentes permitió a los investigadores identificar los elementos que influyen en el proceso de motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes considerados en el estudio. Los docentes entrevistados reconocen que los estudiantes manifiestan deseos estables por participar en situaciones de comunicación oral que se desarrollan en el entorno familiar y escolar, en las que se demuestra la capacidad de diálogo y el desarrollo de nuevas ideas a partir del intercambio. En ese mismo sentido valoran como positiva la orientación hacia la escucha activa, que les permite a los estudiantes participar en las situaciones comunicativas manteniendo la dedicación e interés por escuchar las ideas expresadas por los interlocutores.

Respecto a la persistencia de los estudiantes por comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva, fue reconocida como una debilidad por los docentes entrevistados. En ese mismo orden, identificaron insuficientes niveles de motivación para leer de manera independiente textos literarios y no literarios con el objetivo de recrearse y satisfacer necesidades de información y de aprendizaje; así como una limitada convicción orientadora de apropiarse del código alfabético del castellano con la finalidad de emplearlo de manera autónoma en la escritura.

Como síntesis de la caracterización de la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año, realizada en la primera etapa del proceso investigativo, se identificaron fortalezas asociadas con el deseo de participar en conversaciones con familiares, compañeros de estudio y docentes, lo cual evidenció que mantienen intereses motivacionales



referidos a la habilidad hablar. Los estudiantes, de modo general, son portadores de motivos intrínsecos para desarrollar la capacidad para expresar sus ideas correctamente y lograr ser comprendidos.

Se identificaron insuficiencias referidas a las orientaciones motivacionales para recibir, entender, interpretar y responder a los mensajes, insuficientes orientaciones motivacionales para leer y comprender textos escritos de distinta naturaleza, de modo que puedan asimilar el mensaje que estos textos contienen, logrando posteriormente explicar e interpretar el contenido leído. Así mismo se denotan insuficiencias en la jerarquía de motivos y en las fuentes motivacionales intrínsecas para desarrollar su lenguaje y la expresión escrita de sus ideas con un adecuado dominio de la expresión mediante textos escritos y de la comunicación, en general.

Como principal limitación del estudio realizado se identifica la selección del tamaño de la muestra, el cual se considera pequeño al incluir a 29 estudiantes solamente. Esta particularidad puede limitar la generalización del estudio en otros contextos, por lo cual se recomienda a otros investigadores que deseen realizar el mismo estudio, seleccionar un tamaño de muestra mayor.

Diseño de un programa de actividades basadas en la gamificación para potenciar la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura

El programa de actividades basadas en la gamificación para potenciar la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año de educación general básica, constituye un recurso para ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua y literatura. En su estructura se determinaron los componentes: objetivo, actividades, recursos y escenarios, valoración y retroalimentación.

El objetivo del programa de actividades se concreta en accionar coordinadamente en la organización, orientación, ejecución y evaluación del acompañamiento sistemático del docente para la formación de intereses motivacionales estables por el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación general básica, aplicando actividades presenciales basadas en la gamificación, a partir del diagnóstico de sus potencialidades y necesidades, así como las del contexto.

Para dar cumplimiento al objetivo se proyectaron las siguientes actividades

Escape room con el personaje de un cuento: en esta actividad los estudiantes simulan el escape de una habitación junto con el personaje de un cuento, siguiendo una temática de la historia. Los participantes resolverán para poder escapar una serie de adivinanzas, leerán trabalenguas en un tiempo determinado. Se insistirá en incrementar la comprensión lectora a través de la trama del cuento. Se podrá, además, incorporar plantear diferentes pruebas a modo de gincana.



El club de lectura y escritura: se les orienta a los estudiantes que lean al mismo tiempo un libro o un determinado texto. Cada estudiante realiza la lectura donde él mismo determine y posteriormente, se reúnen para comentar las páginas que han avanzado desde el encuentro anterior hasta concluir la lectura del texto. Se fomentará un ambiente de confianza contribuyendo a la expresión oral y escrita, así como la comprensión lectora. Se debe incluir la elección de respuestas correctas en lecturas programadas y la redacción de textos relacionados con las lecturas realizadas.

Blogs de escritura creativa: todos los estudiantes del grupo participan y expresan sus opiniones. Se definirá el tema del blog incorporando temáticas novedosas y motivantes para los estudiantes. Posteriormente se implementa un esquema organizado en que los estudiantes escriben sobre un contenido interesante con temática libre o con temática consensuada. El blog será acompañado de imágenes relevantes que se actualizan sistemáticamente. Los estudiantes organizan y diseñan sus publicaciones promoviendo el intercambio de ideas y el enriquecimiento grupal de los textos creativos.

Recompensas por elaborar oraciones con imágenes: se empleará el otorgamiento de recompensas para involucrar a los estudiantes en el juego en el aula. Se emplean recompensas como insignias, sellos, pegatinas, las cuales se obtienen al crear oraciones partiendo las imágenes constituidas en fichas imprimibles en las cuales el estudiante debe redactar una oración relacionando las palabras que representan los dibujos.

Fundación de un equipo unido: se organizarán los estudiantes del grupo escolar en equipos. La selección de los integrantes de los equipos se realizará a partir del criterio de los propios estudiantes, para lo cual el docente solo precisa la necesidad de que sean balanceados. Se organizará una “liga de literatura”, en la cual se realizarán juegos competitivos dirigidos a estimular y asociar palabras con imágenes, emplear crucigramas para aumentar la creatividad e incentivar la lectura, se utilizarán además sopas de letras. El equipo ganador podrá recibir un premio de lectura, como un paquete de libros, al final del curso.

Rompecabezas con palabras: se utilizará este juego de mesa diseñado para fomentar la imaginación y la creatividad de los estudiantes a través de la dinámica de creación de cuentos. Se resolverán los rompecabezas con diferentes sílabas (monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas) para trabajar lectura global, conciencia fonológica y sílabas. Los rompecabezas tendrán diferentes niveles de complejidad para posibilitar la atención a los estudiantes que demoran más tiempo en resolverlos.

Referido a los recursos y escenarios, para desarrollar las actividades, talleres y debates individuales y colectivos se emplean el aula o salón de clases, para la presencialidad y la virtualidad para la comunicación sincrónica y asincrónica. Como recursos se emplearán

computadoras con conectividad total a la red informática, celulares, papel, lápices, y materiales audiovisuales.

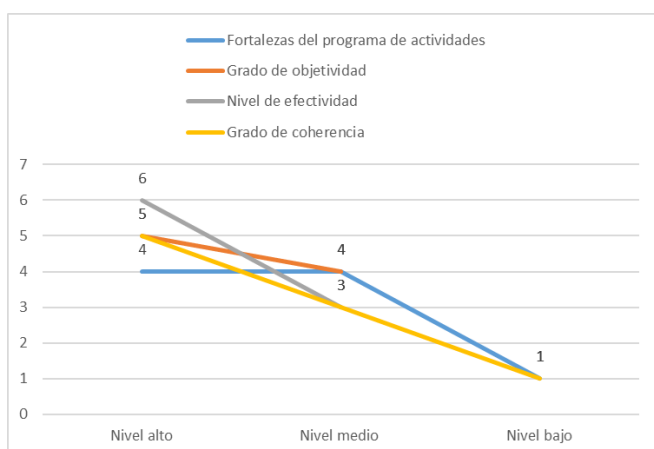
La valoración y retroalimentación del programa de actividades se realizará mediante el intercambio sistemático con los estudiantes y demás docentes para valorar los niveles alcanzados en la formación de intereses motivacionales estables por el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes del segundo año de educación general básica, aplicando actividades basadas en la gamificación.

Valoración de la pertinencia del programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes

Con posterioridad a la elaboración del programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes, se procedió en el proceso investigativo a valorar su pertinencia, para lo cual se empleó inicialmente el método de criterio de expertos. En el empleo de este método inicialmente fueron seleccionados 9 expertos a partir de la ponderación de sus coeficientes de conocimiento y de argumentación.

Luego de seleccionar los expertos, se sometió de manera presencial a su consideración la pertinencia de la propuesta para lo cual se tomaron en cuenta varios criterios. Los resultados de la valoración de los expertos se sintetizan en la figura 6.

Figura 6. Valoración por expertos de la pertinencia del programa de actividades basadas en la gamificación



Fuente: Elaboración propia

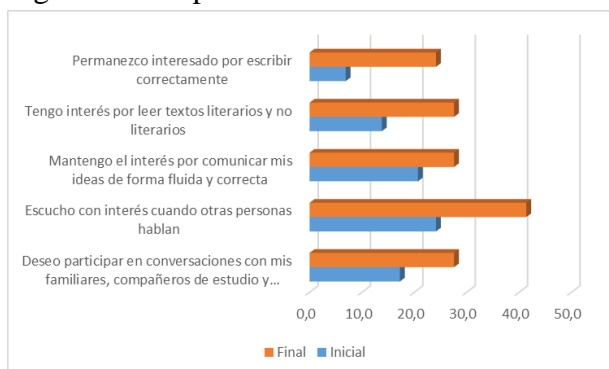
Las valoraciones de los expertos referidas a las fortalezas del programa de actividades que posibiliten su aplicabilidad, posibilitaron identificar los elementos decisivos de la propuesta para ser implementada, así como los diferentes elementos que pudieran influir en su efectividad. En las valoraciones sobre este criterio, 4 expertos consultados lo valoran de nivel alto, otros 4 expertos le reconocen de nivel medio y un experto le otorga el nivel bajo, lo cual precisó que los investigadores realizaran ajustes en la propuesta antes de su implementación, dirigidas a la mejora de sus posibilidades de aplicabilidad.

El criterio asociado con el grado de objetividad, identificó la naturaleza objetiva del programa de actividades para contribuir a la solución del problema declarado en la investigación. En sus valoraciones sobre el grado de objetividad de la propuesta, 5 expertos lo valoran de nivel alto y 4 de nivel medio. Asociado con el nivel de efectividad, como criterio para determinar, de qué forma la propuesta contribuiría a la solución del problema de investigación, 6 expertos lo valoran de nivel alto y tres de nivel medio, lo cual fundamenta de modo significativo el nivel de efectividad del programa de actividades.

El criterio asociado con el grado de coherencia, dirigido a conocer la correspondencia entre los aspectos teóricos que sustentan la propuesta, con las acciones a desarrollar en la misma, condujo a cuantificar los criterios de los expertos, en los que 5 de ellos lo valoran con el nivel alto, tres con el nivel medio y uno de los expertos con el nivel bajo. Los expertos consultados ofrecieron además recomendaciones valiosas que permitieron la mejora del programa de actividades antes de su implementación, con énfasis en los aspectos que fueron considerados de nivel bajo.

En la valoración de la pertinencia del programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes, se procedió a aplicar la encuesta a los estudiantes, cuantificar los datos y comparar la información derivada con los resultados objetivos en la caracterización empírica inicial.

Figura 7. Comparación de la valoración inicial y final de los estudiantes



Fuente: Elaboración propia



La comparación de la valoración inicial y final de los estudiantes respecto a sus percepciones motivacionales por el aprendizaje de lengua y literatura, se realizó teniendo en cuenta los criterios reconocidos de nivel Muy alto en ambas etapas investigativas. Respecto al ítem Deseo participar en conversaciones con mis familiares, compañeros de estudio y docentes, en la etapa inicial se identificó este nivel por el 17,2% de los estudiantes, en tanto en la medición final ascendió al 27,6%.

En la medición del ítem Escucho con interés cuando otras personas hablan, se constató que en la etapa final de la investigación el 24,1% de los estudiantes se autopercebe sus orientaciones motivacionales con el nivel Muy alto, lo cual ascendió al 41,4% en la etapa final. De igual modo, el ítem Mantengo el interés por comunicar mis ideas de forma fluida y correcta, fue valorado en la medición inicial por el 20,7% de los estudiantes con el nivel Muy alto y en la medición final ascendió al 27,6%.

El ítem Tengo interés por leer textos literarios y no literarios, se identificó con el nivel Muy alto por el 13,8% de los estudiantes en la medición inicial y por el 27,6% en la final lo cual denota una evolución respecto a las orientaciones motivacionales inherentes a la habilidad leer. Similar comportamiento se identificó en el ítem Permanezco interesado por escribir correctamente, el cual fue valorado con el nivel Muy alto por el 6,9% de los estudiantes en la medición inicial y por el 24,1% en la final.

La implementación del programa de actividades basadas en la gamificación mostró un incremento del 10,4% en el deseo de participar en conversaciones con familiares, compañeros de estudio y docentes, pasando de un 17,2% inicial a un 27,6% final. Estos resultados son comparables a los obtenidos en el estudio de Galarza et al., (2022), donde se observó que la gamificación aumentó el interés y la participación activa de los estudiantes en actividades comunicativas, aunque en su caso el incremento fue más pronunciado, alcanzando un 15%. En comparación con Álvaro-Tordesillas et al., (2020), quienes también implementaron gamificación en un contexto académico, el aumento fue similar, reflejando un impacto positivo en la participación y motivación comunicativa, aunque en un entorno universitario.

El interés por escuchar cuando otras personas hablan experimentó un incremento notable del 17,3% en la posprueba, situándose en un 41,4%, un resultado que concuerda con los hallazgos de Fabiana et al., (2022), quienes documentaron un aumento de 16,8% en la atención y escucha activa de los estudiantes tras la implementación de actividades gamificadas para mejorar la lectura. Este indicador también se ve reflejado en el estudio de Paladines & Mediavilla (2021), donde la gamificación demostró ser eficaz en aumentar la atención y participación de los estudiantes en clase, logrando un incremento del 15%.

El interés por mantener una comunicación fluida y correcta aumentó en un 6,9%, pasando del 20,7% al 27,6%. Aunque este incremento es modesto en comparación con otros estudios, como el de Mora et al., (2022), quienes reportaron un aumento del 12% en competencias comunicativas tras el uso de gamificación, sigue siendo significativo. En el caso de Martínez & Ríos (2019), quienes también exploraron la gamificación en la educación superior, se observó un aumento del 8%, un resultado más cercano al obtenido en la investigación de la escuela Soldado José Díaz, sugiriendo que el nivel educativo podría influir en la magnitud de estos avances.

A su vez, el aumento del interés por la lectura y la escritura fue uno de los más destacados, con un incremento del 13,8% en la lectura y un notable 17,2% en la escritura. Estos resultados son comparables con los alcanzados por Yaulema et al., (2023), quienes encontraron que la gamificación en la educación básica resultó en un aumento del 14% en el interés por la lectoescritura. Guisvert & Lima (2022) también observaron un incremento significativo en la motivación para el aprendizaje, aunque su enfoque estaba en las matemáticas.

Se sintetiza que, el sistema instrumental empleado para valorar la pertinencia de la propuesta, integrando la consulta a expertos y la comparación de los resultados derivados de las mediciones inicial y final, aportaron los argumentos necesarios para sostener la validez del programa de actividades basadas en la gamificación para potenciar la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura aplicando actividades basadas en la gamificación, a partir del diagnóstico de sus potencialidades y necesidades, así como las del contexto.

## Conclusiones

El desarrollo del proceso investigativo permitió fundamentar actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar a estudiantes del segundo año de educación general básica por el aprendizaje de lengua y literatura, lo cual demuestra el cumplimiento del objetivo proyectado.

El estudio desarrollado se sustenta en el enfoque mixto de investigación, fue concebido a un nivel descriptivo explicativo con diseño experimental y estuvo orientado a la fundamentación de un programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales y su influencia en la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes.

En la caracterización de la motivación por el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del segundo año, realizada en la primera etapa del proceso investigativo, se identificaron fortalezas asociadas con el deseo de participar en conversaciones, así como de motivos intrínsecos para expresar sus ideas. Se identificaron limitaciones referidas a las orientaciones motivacionales para recibir, entender, interpretar y responder a los mensajes, insuficientes orientaciones

motivacionales para leer y comprender textos escritos de distinta naturaleza, así como la expresión escrita de sus ideas con un adecuado dominio de la expresión mediante textos escritos.

Se estructuró un programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes del segundo año de educación general básica, el cual fue diseñado como un recurso para ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua y literatura, por lo cual en su estructura se determinaron los componentes: objetivo, actividades, recursos y escenarios, valoración y retroalimentación.

En conclusión, el sistema instrumental empleado para valorar la pertinencia de la propuesta, integrando la consulta a expertos y la comparación de los resultados derivados de las mediciones inicial y final, aportaron los argumentos necesarios para sustentar la validez del programa de actividades basadas en la gamificación con herramientas digitales, para motivar el aprendizaje de lengua y literatura de estudiantes de segundo año mediante actividades basadas en la gamificación, a partir del diagnóstico de sus potencialidades y necesidades, así como las del contexto, siendo estas escape room con el personaje de un cuento, club de lectura y escritura, blogs de escritura creativa, recompensas por elaborar oraciones con imágenes, fundación de un equipo unido, rompecabezas con palabras.

## Referencias

- Álvaro-Tordesillas, A.; Alonso-Rodríguez, M.; Poza-Casado, I., & Galván-Desvaux, N. (2020). Gamification experience in the subject of Descriptive Geometry for Architecture. *Educación XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 23(1), 373-408, DOI: 10.5944/educXX1.23591
- Chacón, J. P., Marín, D. & Vidal, M. I. (2019). Bibliometría aplicada a la gamificación como estrategia digital de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 19(60). DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/60/05>.
- Cuadros Loor, V. Y. (2021). *El aprendizaje colaborativo y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de los décimos años aplicado a la asignatura de lengua y literatura* (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría Innovación en Educación).
- Fabiana, E. F., Oswaldo, J. O. V. I. J., & Intriago, V. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 476-493.
- Fernández Cobas, L. C., Rivero, R. B., & Marín, M. G. V. (2022). Validación de un instrumento para el diagnóstico de estrategias institucionales de enfrentamiento al cambio climático. *Opuntia Brava*, 14(4), 176-189.

- Fernández-Miranda, M., Dios-Castillo, C. A., Sosa-Córdova, D. M. y Camilo-Céspedes, A. (2022). Método invertido y modelo didáctico: una perspectiva motivadora del aprendizaje virtual en contextos de pandemia. *Bordón, Revista de Pedagogía*74(3), 11-33. <https://doi.org/10.13042/2022.92677>
- Galarza, M. G. P., Guadalupe, J. V. E., Murillo, J. D. P., & Bayas, S. I. J. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 231-243.
- Garda Reinoso, N., Carreño Mendoza, Á. L., & Doumet Chilan, N. Y. (2020). Validación del modelo de gestión sostenible para el desarrollo turístico en vinculación universidad-comunidades Manabitas. Ecuador. *Revista Investigación y Negocios*, 13(21), 37-51.
- Guisvert Espinoza, R. N., & Lima Cucho, L. I. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1698-1713.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Luicio, P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill México.
- Martínez Villalobos, G. & Ríos Herrera, J. F. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 45(3), 115-125. DOI: 10.4067/S0718-07052019000300115.
- Mora, M. J. C., Murillo, M. G. E., Murillo, R. D. L. Á. B., & Moyano, M. Y. C. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(1), 43.
- Ortiz Aguilar, W., Isaac, R. M., Hernández, N. B., & Cobas, R. G. (2023). La competencia pedagógica emprender en estudiantes de la maestría en Educación Básica y su contribución a la formación integral. *Universidad y Sociedad*, 15(4), 343-354.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, e173773.
- Paladines, L. J. G., & Mediavilla, C. M. Á. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349.
- Punina, J. G. A., & Erreyes, H. M. B. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(6), 99-116.



**Gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura  
por parte de estudiantes de segundo año de educación general básica**

Maria Verónica Fernández Pineda

Jessica Katherine Neira Torres

Domingo Walter Borba Franco

Wilber Ortiz Aguilar



Volumen: 7.  
Nº. Especial 6  
Año: 2024

Recepción: 20-07-2024 / Revisión: 18-08-2024 / Aprobación: 15-09-2024 / Publicación: 27-09-2024

Yaulema, L. P. B., Tinoco, L. M. E., Ausha, A. E. C., & Guamán, M. A. M. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(7), 240-262.