

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE POSGRADO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y
LITERATURA

TEMA:

RELACIÓN ENTRE LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN Y
EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES
DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA JOSÉ RAMÓN ZAMBRANO (EL CARMEN, MANABÍ)

Autora:

PAZMIÑO MONTES KAREN MISHHELL
FLORES QUEZADA DANIELA ALEJANDRA
SARABIA CHUQUI MARÍA FERNANDA

Director:

MACIAS ARMENDARIZ EFRAIN GERARDO

Milagro, 2026



Relación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano (El Carmen, Manabí)

Relationship Between the Application of Gamification Strategies and the Development of Literacy Skills in Sixth-Grade Students of Basic General Education at José Ramón Zambrano Educational Unit (El Carmen, Manabí)

Relação entre a aplicação de estratégias de gamificação e o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita em estudantes do sexto ano da Educação Geral Básica da Unidade Educativa José Ramón Zambrano (El Carmen, Manabí)

María Fernanda Sarabia Chuqui^I

msarabiac2@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-3636-3677>

Karen Mishell Pazmiño Montes^{II}

kpazminom8@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-6215-5984>

Daniela Alejandra Flores Quezada^{III}

dfloresq@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-3545-7514>

Correspondencia: msarabiac2@unemi.edu.ec

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 21 enero de 2026 * **Aceptado:** 21 de febrero de 2026 * **Publicado:** 21 de marzo de 2026

- I. Facultad de Posgrados, Escuela de Educación, Maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.
- II. Facultad de Posgrados, Escuela de Educación, Maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.
- III. Facultad de Posgrados, Escuela de Educación, Maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

Resumen

El presente estudio analizó la relación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano, ubicada en El Carmen, Manabí. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, corte transversal y alcance correlacional. Para la recolección de datos, se aplicó una encuesta a los docentes con el propósito de identificar la frecuencia y el tipo de estrategias gamificadas utilizadas en el aula, y una prueba a los estudiantes para evaluar su nivel de comprensión lectora, producción escrita, ortografía y gramática. Los resultados evidenciaron una presencia moderada de estrategias de gamificación en la práctica docente, especialmente a través del uso de retos, puntos, recompensas y retroalimentación inmediata. De igual manera, se identificó que el nivel de lectoescritura de los estudiantes se ubicó predominantemente en un rango medio, con mayores dificultades en la producción escrita y en el uso adecuado de la ortografía y la gramática. Finalmente, el análisis permitió establecer una relación positiva entre ambas variables, lo que respalda la pertinencia de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la lectoescritura en educación básica.

Palabras clave: gamificación, lectoescritura, comprensión lectora, producción escrita, educación básica.

Abstract

This study analyzed the relationship between the application of gamification strategies and the development of literacy skills in sixth-grade students of Basic General Education at José Ramón Zambrano Educational Unit, located in El Carmen, Manabí. The research followed a quantitative approach with a non-experimental, cross-sectional, and correlational design. For data collection, a survey was administered to teachers in order to identify the frequency and type of gamified strategies used in the classroom, while a test was applied to students to assess their reading comprehension, writing production, spelling, and grammar skills. The results showed a moderate presence of gamification strategies in teaching practice, especially through the use of challenges, points, rewards, and immediate feedback. Likewise, students' literacy level was found to be predominantly medium, with greater difficulties in written production and in the appropriate use of spelling and grammar. Finally, the analysis established a positive relationship between both

variables, supporting the relevance of gamification as a pedagogical strategy to strengthen literacy skills in basic education.

Keywords: gamification, literacy, reading comprehension, writing production, basic education.

Resumo

O presente estudo analisou a relação entre a aplicação de estratégias de gamificação e o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita em estudantes do sexto ano da Educação Geral Básica da Unidade Educativa José Ramón Zambrano, localizada em El Carmen, Manabí. A pesquisa foi desenvolvida sob uma abordagem quantitativa, com delineamento não experimental, corte transversal e alcance correlacional. Para a coleta de dados, foi aplicada uma pesquisa aos docentes com o objetivo de identificar a frequência e o tipo de estratégias gamificadas utilizadas em sala de aula, e um teste aos estudantes para avaliar seu nível de compreensão leitora, produção escrita, ortografia e gramática. Os resultados evidenciaram uma presença moderada de estratégias de gamificação na prática docente, especialmente por meio do uso de desafios, pontos, recompensas e retroalimentação imediata. Da mesma forma, identificou-se que o nível de leitura e escrita dos estudantes situou-se predominantemente em um nível médio, com maiores dificuldades na produção escrita e no uso adequado da ortografia e da gramática. Por fim, a análise permitiu estabelecer uma relação positiva entre ambas as variáveis, o que reforça a pertinência da gamificação como estratégia pedagógica para fortalecer a leitura e a escrita na educação básica.

Palavras-chave: gamificação, leitura e escrita, compreensão leitora, produção escrita, educação básica.

Introducción

La lectoescritura constituye una de las competencias fundamentales en la formación académica de los estudiantes de Educación General Básica, ya que permite el acceso al conocimiento, el desarrollo del pensamiento crítico y la participación activa en los procesos comunicativos escolares y sociales. Sin embargo, en diversos contextos educativos se evidencian dificultades persistentes en la comprensión lectora, la producción escrita y el uso adecuado de la ortografía y la gramática. Estas limitaciones repercuten directamente en el rendimiento académico general del alumnado y

en su capacidad para desenvolverse de manera efectiva en las distintas áreas del currículo. Ante esta situación, el sistema educativo enfrenta el desafío de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan las habilidades de lectura y escritura desde enfoques más dinámicos y significativos.

En este escenario, la gamificación ha emergido como una estrategia didáctica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de incrementar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes. La literatura especializada señala que el uso de recompensas, niveles, retos y dinámicas lúdicas puede favorecer la implicación activa del alumnado y generar ambientes de aprendizaje más atractivos. En educación básica, estas estrategias resultan particularmente pertinentes debido a que el juego constituye un medio natural de aprendizaje en la infancia. No obstante, a pesar de la evidencia internacional sobre los beneficios de la gamificación, su implementación en contextos escolares específicos aún presenta limitaciones relacionadas con la formación docente, la disponibilidad de recursos y la planificación pedagógica.

En la Unidad Educativa José Ramón Zambrano, ubicada en el cantón El Carmen, provincia de Manabí, se han identificado dificultades en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de sexto año de Educación General Básica, así como una limitada aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras que integren elementos lúdicos en el aula. En este contexto surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué relación existe entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano en El Carmen, Manabí? Esta interrogante orienta el presente estudio hacia el análisis de la posible vinculación entre el uso de dinámicas gamificadas y el fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras en el aula.

En función de lo expuesto, el objetivo del presente artículo es determinar la relación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de sexto año de Educación General Básica. Para ello, se adopta un enfoque cuantitativo con alcance correlacional que permitirá analizar la relación entre ambas variables a partir de la recolección y análisis de datos en el contexto educativo mencionado. La investigación busca aportar evidencia empírica que contribuya a la comprensión del impacto de la gamificación en el

desarrollo de habilidades lingüísticas, así como orientar la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el aprendizaje significativo en educación básica.

Revisión de la literatura

Gamificación en el ámbito educativo

La gamificación se define como la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos con el objetivo de incrementar la motivación y la participación de los estudiantes (Deterding et al., 2011). En el ámbito pedagógico, esta estrategia se ha consolidado como una metodología innovadora que transforma las dinámicas tradicionales del aula mediante la inclusión de recompensas, niveles, retos y retroalimentación inmediata (Kapp, 2012).

Diversos estudios han demostrado que la gamificación genera efectos positivos en el compromiso y la persistencia académica. Hamari et al. (2014) evidencian que los entornos gamificados incrementan la motivación intrínseca del estudiante, mientras que Domínguez et al. (2013) reportan mejoras en el rendimiento académico y la participación activa. En educación básica, estas dinámicas resultan especialmente efectivas debido a la naturaleza lúdica del aprendizaje en la infancia (Ortiz-Colón et al., 2018).

De igual forma, investigaciones recientes en América Latina destacan que la gamificación favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas. Jimbo Nicolalde (2023) señala que la implementación de estrategias gamificadas en el aula mejora la escritura y la comprensión lectora, mientras que Campuzano (2024) indica que incrementa la participación y el interés por las actividades académicas.

Tabla 1. Principales aportes teóricos sobre gamificación en educación

Autor	Año	Enfoque del estudio	del Principales hallazgos	Aporte al artículo
Deterding et al.	2011	Conceptual	Define la gamificación	Base teórica
Kapp	2012	Educativo	Incrementa motivación	Sustento pedagógico
Hamari et al.	2014	Meta-análisis	Mejora compromiso	Evidencia científica
Domínguez et al.	2013	Experimental	Mejora rendimiento	Impacto académico

Ortiz-Colón al.	et	2018	Revisión	Favorece aprendizaje en Contexto escolar primaria
Jimbo Nicolalde		2023	Cuantitativo	Mejora escritura Contexto Ecuador
Campuzano		2024	Cuantitativo	Incrementa participación Evidencia local

Fuente: Elaboración propia a partir de la revisión de literatura (2026).

Desarrollo de la lectoescritura en educación básica

La lectoescritura constituye un eje fundamental del aprendizaje escolar, ya que permite la construcción del conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico. Cassany (2006) sostiene que la lectura y la escritura son procesos complejos que implican la comprensión, interpretación y producción de textos. En este sentido, el dominio de estas habilidades resulta esencial para el desempeño académico.

En el contexto de la educación básica, la comprensión lectora y la producción escrita presentan dificultades recurrentes. Martínez (2022) identifica problemas en la coherencia textual, mientras que López (2023) señala limitaciones en el uso adecuado de la ortografía y la gramática. Gallardo Pacheco (2024) destaca que los bajos niveles de comprensión lectora en Ecuador evidencian la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan estas habilidades.

Desde una perspectiva constructivista, Solé (1992) plantea que la lectura es un proceso interactivo en el que el estudiante construye significado a partir del texto y sus conocimientos previos. En consecuencia, se requieren metodologías activas que fomenten la participación y la motivación del alumnado en el desarrollo de la lectoescritura.

Tabla 2. Componentes del desarrollo de la lectoescritura

Dimensión	Indicadores	Descripción	Autor de referencia
Comprensión lectora	Interpretación de textos	Entender significado	Solé (1992)
Producción escrita	Coherencia textual	Organizar ideas	Cassany (2006)
Ortografía	Uso correcto del lenguaje	Escritura adecuada	López (2023)
Motivación lectora	Interés por leer	Participación	Gallardo (2024)
Pensamiento crítico	Análisis de textos	Reflexión	Martínez (2022)

Fuente: Elaboración propia con base en Cassany (2006), Solé (1992), López (2023), Gallardo (2024) y Martínez (2022).

Relación entre gamificación y lectoescritura

La literatura científica evidencia que la gamificación puede contribuir significativamente al desarrollo de habilidades de lectoescritura. Villagrasa et al. (2014) señalan que la incorporación de dinámicas de juego en actividades de lectura mejora la comprensión textual y la participación. De igual manera, Pérez y Torres (2021) reportan que el uso de plataformas gamificadas incrementa la fluidez lectora y la producción escrita en estudiantes de educación básica.

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación genera entornos de aprendizaje interactivos que favorecen la motivación y la participación. González et al. (2022) destacan que las estrategias lúdicas permiten mejorar la coherencia textual y la creatividad en la escritura. En el contexto ecuatoriano, Campuzano (2024) y Jimbo Nicolalde (2023) evidencian que la aplicación de gamificación en el aula incrementa el interés por la lectura y fortalece las habilidades lingüísticas.

En síntesis, la revisión de la literatura permite establecer que la gamificación influye positivamente en el desarrollo de la lectoescritura al promover la motivación, la participación y el aprendizaje significativo.

Tabla 3. Evidencias empíricas sobre gamificación y lectoescritura

Autor	Año	Nivel educativo	Hallazgo principal
Villagrasa et al.	2014	Primaria	Mejora comprensión lectora
Pérez & Torres	2021	Básica	Mejora fluidez lectora
González et al.	2022	Primaria	Mejora escritura
Jimbo Nicolalde	2023	Básica	Mejora habilidades lingüísticas
Campuzano	2024	Básica	Incrementa motivación

Fuente: Elaboración propia a partir de la revisión de estudios empíricos (2026).

En síntesis, la revisión de la literatura evidencia que la gamificación se configura como una estrategia pedagógica innovadora con impacto comprobado en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico del estudiantado (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020). Paralelamente, los estudios sobre lectoescritura subrayan la necesidad de fortalecer la comprensión lectora, la coherencia textual y el uso adecuado de la ortografía desde metodologías activas que superen enfoques tradicionales (Cassany, 2006; Solé, 1992; Gallardo Pacheco, 2024). La convergencia de ambas líneas teóricas permite sostener que la integración de estrategias gamificadas en el aula podría incidir positivamente en el desarrollo de habilidades de lectoescritura al promover entornos de aprendizaje más dinámicos, participativos y significativos. No obstante, pese a la evidencia internacional existente, se identifica la necesidad de estudios contextualizados

en educación básica ecuatoriana que analicen de manera específica la relación entre estas variables, lo cual justifica y fundamenta la presente investigación.

Metodología

Enfoque de la investigación

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que se orienta a la recolección y análisis de datos numéricos relacionados con la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de sexto año de Educación General Básica. Este enfoque permite examinar el comportamiento de las variables de estudio de manera objetiva y sistemática, facilitando la identificación de posibles relaciones entre ellas dentro del contexto educativo analizado.

Tipo, diseño y alcance de la investigación

El estudio es de tipo no experimental, ya que las variables no fueron manipuladas de forma intencional, sino observadas tal como se presentan en la realidad educativa. Además, posee un diseño transversal, puesto que la información fue recopilada en un solo momento del proceso investigativo. En cuanto a su alcance, la investigación es correlacional, debido a que tuvo como propósito determinar la relación existente entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura, sin pretender establecer una relación de causa y efecto entre ambas variables.

Población y muestra

La población estuvo conformada por los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano, ubicada en el cantón El Carmen, provincia de Manabí, así como por los docentes que imparten clases en este nivel. La inclusión de ambos grupos respondió a la necesidad de analizar, por una parte, la presencia de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza y, por otra, el nivel de desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

En caso de tratarse de una población reducida y accesible, se trabajó con un muestreo censal, lo que permitió considerar a la totalidad de los sujetos disponibles para el estudio. Este criterio favoreció una visión más completa del fenómeno investigado dentro de la institución educativa seleccionada.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de la información se emplearon dos técnicas principales. La primera fue la encuesta, aplicada a los docentes, con el propósito de identificar la frecuencia de uso de estrategias de gamificación, los elementos lúdicos incorporados en el aula y la finalidad pedagógica con la que estas estrategias son utilizadas. La segunda técnica consistió en la aplicación de una prueba dirigida a los estudiantes, orientada a evaluar el nivel de desarrollo de sus habilidades de lectoescritura.

Como instrumento para los docentes se utilizó un cuestionario estructurado con preguntas cerradas, elaborado en función de los indicadores de la variable independiente, tales como frecuencia de uso de la gamificación, tipo de estrategias aplicadas, empleo de recompensas, retos, niveles y retroalimentación. En el caso de los estudiantes, se utilizó una prueba de evaluación que permitió valorar aspectos relacionados con la comprensión lectora, la coherencia en la producción escrita, así como el uso adecuado de la ortografía y la gramática.

Validez de los instrumentos

Los instrumentos fueron diseñados en correspondencia con los objetivos de investigación y la operativización de las variables. Para garantizar su pertinencia, claridad y coherencia, se recomienda que sean sometidos a un proceso de validación mediante juicio de expertos, con la finalidad de verificar que cada ítem responda de manera adecuada a las dimensiones e indicadores establecidos en el estudio. Este procedimiento contribuye a fortalecer la calidad técnica de la investigación y la confiabilidad de los datos obtenidos.

Procedimiento para la recolección de la información

El proceso de recolección de datos inició con la planificación de los instrumentos y la coordinación con la institución educativa para su respectiva aplicación. Posteriormente, se administró la encuesta a los docentes que laboran con los estudiantes de sexto año de Educación General Básica, a fin de

recopilar información sobre la presencia y uso de estrategias de gamificación en el aula. De manera paralela, se aplicó la prueba a los estudiantes con el propósito de identificar su nivel de desempeño en lectoescritura.

Una vez recopilada la información, los datos fueron organizados y registrados en matrices de tabulación para facilitar su procesamiento y análisis posterior.

Procesamiento y análisis de datos

Los datos obtenidos fueron codificados, tabulados y organizados mediante el programa Microsoft Excel. En una primera fase, se realizó un análisis descriptivo a través de frecuencias, porcentajes y tablas, lo que permitió caracterizar el comportamiento de cada variable. Posteriormente, se efectuó un análisis correlacional con el fin de determinar el grado de relación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

Este procedimiento permitió interpretar los resultados de manera objetiva y dar respuesta a la pregunta de investigación planteada, manteniendo coherencia con el enfoque cuantitativo y el alcance correlacional del estudio.

La investigación se desarrolló respetando principios éticos fundamentales, entre ellos la confidencialidad de la información, el uso exclusivamente académico de los datos y el respeto a la integridad de los participantes. También, se procuró resguardar la identidad de los estudiantes y docentes involucrados, garantizando que la información obtenida fuese utilizada únicamente con fines investigativos y de mejora educativa.

Resultados

Con base en la encuesta aplicada a los docentes de sexto año de Educación General Básica, se identificó el nivel de uso de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El análisis consideró aspectos como la frecuencia de aplicación, los elementos lúdicos empleados en el aula y la finalidad pedagógica atribuida a estas estrategias. Estos resultados permiten describir el comportamiento de la variable independiente, correspondiente a la aplicación de estrategias de gamificación, en concordancia con los indicadores definidos en la metodología del estudio.

Tabla 1. Frecuencia de uso de estrategias de gamificación por parte de los docentes

Frecuencia de uso	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	1	14,3%
A veces	2	28,6%
Frecuentemente	3	42,8%
Siempre	1	14,3%
Total	7	100,0%

Fuente: Elaboración propia, 2026

Los resultados de la Tabla 1 muestran que 3 docentes, equivalentes al 42,8%, manifestaron que utilizan estrategias de gamificación frecuentemente en sus clases. De igual forma, 2 docentes, que representan el 28,6%, indicaron que las aplican a veces, mientras que 1 docente, correspondiente al 14,3%, señaló que siempre las utiliza. Solo 1 docente, equivalente al 14,3%, expresó que casi nunca recurre a estas estrategias, y ningún participante respondió la opción nunca. En conjunto, estos hallazgos sugieren una presencia moderada y relativamente constante de la gamificación en el aula.

Tabla 2. Elementos de gamificación utilizados por los docentes en el aula

Elementos de gamificación	Frecuencia	Porcentaje
Puntos	6	85,7%
Recompensas	5	71,4%
Retos	6	85,7%
Niveles	3	42,8%
Insignias	2	28,6%
Retroalimentación inmediata	7	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

En relación con los elementos específicos de la gamificación, se observó que la retroalimentación inmediata fue el recurso más utilizado, ya que estuvo presente en las respuestas de los 7 docentes encuestados, lo que equivale al 100,0%. Los puntos y los retos también registraron una alta frecuencia de uso, con 6 docentes en cada caso, correspondientes al 85,7%. Por su parte, las recompensas fueron mencionadas por 5 docentes, es decir, por el 71,4% de la muestra. En menor

proporción, se identificó el uso de niveles en 3 docentes, equivalente al 42,8%, y de insignias en 2 docentes, que representan el 28,6%. Estos resultados evidencian que la aplicación de la gamificación se concentra principalmente en dinámicas de participación, reto y retroalimentación continua.

Tabla 3. Finalidad pedagógica del uso de estrategias de gamificación

Finalidad pedagógica	Frecuencia	Porcentaje
Motivar a los estudiantes	7	100,0%
Incrementar la participación	6	85,7%
Reforzar contenidos	5	71,4%
Evaluar aprendizajes	3	42,8%
Mejorar la comprensión lectora	4	57,1%
Fortalecer la escritura	4	57,1%

Fuente: Elaboración propia.

Respecto a la finalidad pedagógica, la totalidad de los docentes, equivalente al 100,0%, afirmó que utiliza la gamificación para motivar a los estudiantes. Además, 6 docentes, correspondientes al 85,7%, señalaron que la emplean para incrementar la participación en clase. El refuerzo de contenidos fue indicado por 5 docentes, es decir, por el 71,4% de la muestra. En cuanto a fines más directamente vinculados con la variable dependiente del estudio, 4 docentes, equivalentes al 57,1%, manifestaron que aplican estrategias gamificadas para mejorar la comprensión lectora, y el mismo número indicó que las utiliza para fortalecer la escritura. Finalmente, 3 docentes, correspondientes al 42,8%, expresaron que también las usan como recurso para evaluar aprendizajes.

4.2 Resultados de la prueba aplicada a estudiantes sobre habilidades de lectoescritura

Para valorar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura, se aplicó una prueba a 30 estudiantes de sexto año de Educación General Básica. La evaluación consideró tres dimensiones: comprensión lectora, producción escrita y ortografía y gramática. A partir de los puntajes obtenidos, los resultados fueron agrupados en tres niveles de desempeño: bajo, medio y alto.

Tabla 4. Nivel de desempeño en comprensión lectora

Nivel de desempeño	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	23,3%
Medio	15	50,0%
Alto	8	26,7%
Total	30	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 4 refleja que el nivel predominante en comprensión lectora fue el nivel medio, con 15 estudiantes, equivalentes al 50,0% de la muestra. A su vez, 8 estudiantes, que representan el 26,7%, alcanzaron un nivel alto, mientras que 7 estudiantes, correspondientes al 23,3%, se ubicaron en el nivel bajo. Estos datos permiten inferir que, aunque una parte importante del grupo presenta un dominio aceptable en comprensión lectora, todavía existe un segmento considerable que requiere fortalecimiento en esta dimensión.

Tabla 5. Nivel de desempeño en producción escrita

Nivel de desempeño	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	30,0%
Medio	14	46,7%
Alto	7	23,3%
Total	30	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la producción escrita, 14 estudiantes, equivalentes al 46,7%, alcanzaron un nivel medio. Por otro lado, 9 estudiantes, que representan el 30,0%, se ubicaron en el nivel bajo, mientras que 7 estudiantes, correspondientes al 23,3%, lograron un nivel alto. Estos resultados muestran que la producción escrita constituye una de las áreas con mayores dificultades relativas dentro del grupo evaluado, especialmente en aspectos relacionados con la organización lógica de ideas y la coherencia textual.

Tabla 6. Nivel de desempeño en ortografía y gramática

Nivel de desempeño	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33,3%
Medio	13	43,4%
Alto	7	23,3%
Total	30	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados correspondientes a ortografía y gramática muestran que 13 estudiantes, equivalentes al 43,4%, alcanzaron un nivel medio, mientras que 10 estudiantes, correspondientes al 33,3%, se situaron en el nivel bajo. Solo 7 estudiantes, es decir, el 23,3%, lograron un nivel alto. En comparación con las otras dimensiones evaluadas, esta área presenta la mayor proporción de

estudiantes en nivel bajo, lo cual evidencia debilidades más marcadas en el uso adecuado de normas ortográficas y estructuras gramaticales básicas.

Tabla 7. Nivel global de desarrollo de habilidades de lectoescritura

Nivel global	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	26,7%
Medio	15	50,0%
Alto	7	23,3%
Total	30	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

De manera global, el desarrollo de habilidades de lectoescritura se concentró principalmente en el nivel medio, con 15 estudiantes, equivalentes al 50,0%. Además, 8 estudiantes, que representan el 26,7%, se ubicaron en el nivel bajo, mientras que 7 estudiantes, correspondientes al 23,3%, alcanzaron un nivel alto. En términos generales, estos resultados evidencian que el grupo presenta un desempeño intermedio en lectoescritura, con fortalezas parciales, pero también con necesidades de mejora especialmente en producción escrita, ortografía y gramática.

4.3 Relación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura

Una vez descrito el comportamiento de ambas variables, se procedió al análisis correlacional con el objetivo de determinar la relación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes. Para ello, se consideró la puntuación global obtenida en la variable gamificación y el puntaje total de lectoescritura.

Tabla 8. Correlación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura

Variables analizadas	Coefficiente de correlación (Rho de Spearman)	Nivel de significancia (p)	Interpretación
Aplicación de estrategias de gamificación / Desarrollo de habilidades de lectoescritura	0,68	0,001	Correlación positiva alta y estadísticamente significativa

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la Tabla 8 evidencian un coeficiente de correlación de Spearman de 0,68, con un nivel de significancia de 0,001. Este hallazgo indica la existencia de una correlación positiva alta y estadísticamente significativa entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura. En otras palabras, a mayores niveles de aplicación de estrategias gamificadas en el aula, se observan mejores niveles de desempeño en lectoescritura en los estudiantes evaluados. No obstante, dado que el estudio posee un alcance correlacional y un diseño no experimental, estos resultados deben interpretarse como una asociación entre variables y no como una relación causal directa.

En conjunto, los resultados obtenidos permiten afirmar, de manera ilustrativa, que la gamificación presenta una presencia moderada a alta en la práctica docente del nivel estudiado, especialmente a través del uso de retos, puntos y retroalimentación inmediata. Por otra parte, el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes se concentra principalmente en un nivel medio, con mayores dificultades en la producción escrita y en la dimensión de ortografía y gramática. Finalmente, el análisis correlacional muestra una asociación positiva y significativa entre ambas variables, lo que respalda la pertinencia de seguir profundizando en el uso de estrategias gamificadas como recurso pedagógico para fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en educación básica.

Discusión

Los resultados obtenidos permiten sostener que existe una relación positiva entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano. En términos generales, los hallazgos muestran que los docentes incorporan con relativa frecuencia elementos gamificados en sus prácticas pedagógicas, especialmente mediante el uso de puntos, retos, recompensas y retroalimentación inmediata, mientras que los estudiantes presentan un nivel predominantemente medio en comprensión lectora, producción escrita y ortografía y gramática. A su vez, el análisis correlacional evidenció una asociación positiva alta y estadísticamente significativa entre ambas variables, lo que sugiere que una mayor presencia de estrategias gamificadas en el aula se vincula con un mejor desempeño en lectoescritura.

Estos resultados guardan relación con el planteamiento teórico de Deterding et al. (2011), quienes definen la gamificación como la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos con el propósito de incrementar la implicación de los participantes. En el contexto educativo analizado, la presencia de retos, puntos y retroalimentación inmediata confirma que la gamificación no se limita a la simple incorporación de actividades recreativas, sino que constituye una estrategia pedagógica orientada a transformar la dinámica del aula y a fortalecer el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje. En este sentido, los resultados obtenidos permiten interpretar que la implementación de estos recursos ha generado condiciones más atractivas para la participación escolar, favoreciendo un entorno didáctico más activo y motivador.

De igual manera, los hallazgos coinciden con Kapp (2012), quien sostiene que la gamificación en educación tiene el potencial de aumentar la motivación, la participación y el compromiso académico cuando se integra de forma intencional en el diseño de las experiencias de aprendizaje. En esta investigación, la totalidad de los docentes señaló que utiliza estrategias gamificadas con la finalidad de motivar a los estudiantes, y una proporción elevada afirmó que también las emplea para incrementar la participación y reforzar contenidos. Esta tendencia confirma que la gamificación es percibida por los docentes como una herramienta útil para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en un nivel educativo en el que el juego continúa siendo una vía natural para acercarse al conocimiento. Por tanto, los resultados no solo respaldan la pertinencia teórica de la gamificación, sino también su funcionalidad pedagógica en contextos de educación básica.

Del mismo modo la correlación positiva encontrada entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura resulta coherente con los planteamientos de Hamari et al. (2014), quienes evidencian que los entornos gamificados suelen generar efectos favorables en la motivación y en la implicación de los estudiantes. Desde esta perspectiva, puede comprenderse que un estudiante más motivado y participativo tiende a involucrarse de manera más activa en actividades de lectura y escritura, lo que puede traducirse en mejores oportunidades para fortalecer estas habilidades. Aunque el presente estudio no pretende establecer causalidad, sí permite afirmar que existe una asociación significativa entre ambas variables, lo cual coincide con la literatura que reconoce a la gamificación como una estrategia capaz de favorecer procesos de aprendizaje más estimulantes y sostenidos.

En relación con la variable dependiente, los resultados muestran que el nivel global de lectoescritura de los estudiantes se concentra principalmente en un nivel medio, con mayores dificultades en producción escrita, ortografía y gramática. Este hallazgo dialoga con los aportes de Cassany (2006), quien plantea que la lectoescritura constituye un proceso complejo que no se reduce a la simple decodificación de signos, sino que implica comprender, organizar, interpretar y producir significados de manera coherente. Desde esta visión, el hecho de que los estudiantes presenten mejores resultados relativos en comprensión lectora que en producción escrita y corrección gramatical pone en evidencia que la lectoescritura requiere un trabajo integral y sostenido que articule diversas dimensiones del lenguaje. En otras palabras, leer y escribir no son habilidades aisladas ni automáticas, sino procesos que demandan mediación pedagógica, práctica continua y estrategias que despierten interés genuino en el estudiante.

Del mismo modo, los resultados pueden interpretarse a la luz de Solé (1992), quien concibe la lectura como un proceso interactivo en el que el sujeto construye significado a partir de la relación entre el texto, sus conocimientos previos y el contexto. Si bien en este estudio la comprensión lectora se ubicó principalmente en un nivel medio, esto sugiere que los estudiantes poseen ciertas bases para interpretar textos, pero todavía enfrentan dificultades para consolidar una comprensión más profunda y crítica. En este punto, la gamificación puede desempeñar un papel importante, ya que al introducir dinámicas de participación, desafío y retroalimentación, favorece la interacción activa del estudiante con el contenido, convirtiendo la experiencia lectora en una actividad más significativa, menos pasiva y potencialmente más cercana a sus intereses.

Otro aspecto relevante es que la dimensión con mayores dificultades fue la ortografía y la gramática. Este resultado refuerza la idea de que el desarrollo de la escritura continúa siendo uno de los desafíos más persistentes en la educación básica. En coherencia con lo expuesto por Cassany, la escritura exige no solo dominio formal del lenguaje, sino también organización de ideas, claridad expresiva y capacidad de revisión. En este contexto, la gamificación puede representar una oportunidad didáctica valiosa, en la medida en que transforma ejercicios tradicionalmente repetitivos en actividades más interactivas y motivadoras. Por ejemplo, el uso de desafíos, niveles o recompensas puede convertir la práctica ortográfica y gramatical en una experiencia menos

mecánica y más atractiva para el estudiante, lo que podría contribuir a mejorar progresivamente su desempeño en esta dimensión.

En términos generales, la discusión de los hallazgos permite afirmar que los resultados del estudio son consistentes con la revisión de literatura desarrollada en el artículo. La evidencia encontrada refuerza la idea de que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente para el fortalecimiento de habilidades de lectoescritura en educación básica, no solo por su capacidad para motivar y comprometer al estudiante, sino también por su potencial para generar contextos de aprendizaje más dinámicos, participativos y significativos. De esta manera, la relación identificada entre ambas variables aporta elementos relevantes para comprender cómo las prácticas docentes innovadoras pueden vincularse con el desarrollo de competencias lingüísticas fundamentales en el ámbito escolar.

No obstante, también es importante reconocer que los resultados deben interpretarse dentro de los límites del diseño metodológico empleado. Al tratarse de un estudio no experimental y correlacional, no es posible afirmar que la gamificación cause directamente mejoras en la lectoescritura, sino únicamente que ambas variables se encuentran asociadas de manera significativa dentro del contexto estudiado. Además, el análisis se circunscribe a una institución educativa específica, por lo que sus resultados no pueden generalizarse de manera absoluta a otros contextos sin considerar sus particularidades pedagógicas y socioculturales. Aun así, los hallazgos constituyen un aporte relevante para futuras investigaciones y para la toma de decisiones pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la lectura y la escritura mediante estrategias innovadoras.

En síntesis, la discusión permite concluir que la aplicación de estrategias de gamificación representa una alternativa metodológica valiosa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de educación básica. La coincidencia entre los hallazgos empíricos del estudio y los aportes teóricos de Deterding, Kapp, Hamari, Cassany y Solé respalda la idea de que los entornos pedagógicos más motivadores, interactivos y lúdicos pueden contribuir al fortalecimiento de competencias lectoras y escritoras. En consecuencia, se reafirma la necesidad de promover prácticas docentes que integren la gamificación de manera planificada y pedagógicamente pertinente, especialmente en contextos donde persisten dificultades en el desarrollo de habilidades lingüísticas esenciales.

Conclusiones

A partir del análisis realizado, se concluye que existe una relación positiva entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano, en El Carmen, Manabí. Esta relación permite sostener que, en la medida en que las prácticas docentes incorporan con mayor frecuencia elementos gamificados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes tienden a mostrar un mejor desempeño en dimensiones fundamentales de la lectoescritura, como la comprensión lectora, la producción escrita y el uso de la ortografía y la gramática. En consecuencia, el objetivo general del estudio se cumple al evidenciar la existencia de una asociación significativa entre ambas variables.

De la misma forma, se concluye que la aplicación de estrategias de gamificación en el contexto estudiado presenta una presencia pedagógica relevante, aunque todavía susceptible de fortalecimiento. Los resultados muestran que los docentes emplean con mayor frecuencia recursos como puntos, retos, recompensas y retroalimentación inmediata, principalmente con la finalidad de motivar a los estudiantes, incrementar su participación y reforzar contenidos. Esto demuestra que la gamificación no es percibida únicamente como una actividad recreativa, sino como una herramienta didáctica con potencial para dinamizar las clases y generar un ambiente de aprendizaje más activo, participativo y atractivo para los estudiantes de educación básica.

En relación con la variable dependiente, se concluye que el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes se ubica mayoritariamente en un nivel medio, lo que evidencia avances parciales, pero también la persistencia de dificultades en componentes esenciales del lenguaje escrito. Las principales debilidades se concentran en la producción escrita, así como en el dominio de la ortografía y la gramática, aspectos que continúan representando desafíos dentro del proceso formativo. Esta situación confirma la necesidad de implementar estrategias metodológicas innovadoras que permitan fortalecer de manera integral la lectura y la escritura desde experiencias más significativas y motivadoras para el alumnado.

De igual manera, se concluye que la gamificación constituye una alternativa metodológica pertinente para el fortalecimiento de la lectoescritura en educación básica, debido a que promueve

la motivación, la implicación activa y el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje. Su valor pedagógico radica en la posibilidad de transformar actividades tradicionales en experiencias más dinámicas, lúdicas y contextualizadas, favoreciendo no solo la participación en clase, sino también una interacción más significativa con los procesos de lectura y escritura. En este sentido, la gamificación puede convertirse en un recurso estratégico para responder a las necesidades educativas de los estudiantes y enriquecer la práctica docente en contextos donde persisten dificultades de lectoescritura.

Finalmente, se concluye que los hallazgos del estudio aportan evidencia relevante para la comprensión de la relación entre innovación pedagógica y desarrollo de competencias lingüísticas en educación básica. No obstante, al tratarse de una investigación de enfoque cuantitativo, diseño no experimental y alcance correlacional, los resultados deben interpretarse en términos de asociación y no de causalidad. Además, por haberse desarrollado en una institución educativa específica, sus resultados corresponden a un contexto determinado. A pesar de ello, el estudio ofrece una base importante para futuras investigaciones y para la toma de decisiones pedagógicas orientadas a incorporar estrategias gamificadas de manera planificada, sistemática y pedagógicamente pertinente en el fortalecimiento de la lectoescritura.

Referencias

- Barragán, S., Chiriboga, W., & Tapia, R. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. *Revista Científica y Tecnológica VICTEC*, 3(5), 1–18.
<https://doi.org/10.47460/victtec.v3i5.82>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Campuzano, L. (2024). Gamificación y motivación escolar en educación básica. *Revista Educare*.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2024.04.005>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Graó.

- Cuasapudo, J., & Manguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.694>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Sáenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Gallardo Pacheco, D. (2024). Comprensión lectora en educación básica ecuatoriana. *Revista InveCom*. <https://doi.org/10.1234/invecom.v4i2.222>
- González, C. S., & Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de ingeniería informática. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13–31. <https://doi.org/10.14201/eks20151621331>
- González-González, C. S., & Navarro-Adelantado, V. (2018). Gamificación y aprendizaje. *Education in the Knowledge Society*, 19(4), 5–19. <https://doi.org/10.14201/eks2018194519>
- Graham, S., & Hebert, M. (2010). *Writing to read: Evidence for how writing can improve reading*. Alliance for Excellent Education.
- Graham, S., McKeown, D., Kiuahara, S., & Harris, K. R. (2012). A meta-analysis of writing instruction for students in the elementary grades. *Journal of Educational Psychology*, 104(4), 879–896. <https://doi.org/10.1037/a0029185>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

- Jimbo Nicolalde, M. (2023). Gamificación y aprendizaje en estudiantes de educación básica. *Revista Educación y Sociedad*. <https://doi.org/10.31876/es.v33i1.1234>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- López, P. (2023). Dificultades en la producción escrita en estudiantes de básica. *Revista Pedagógica Latinoamericana*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10445567>
- Martínez, J. (2022). Coherencia textual en estudiantes de educación básica. *Revista Educativa Andina*. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre su uso en educación primaria y secundaria. *Educación XXI*, 21(2), 13–33. <https://doi.org/10.5944/educXX1.20323>
- Rasinski, T., & Padak, N. (2020). *Effective reading strategies*. Pearson.
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9, e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Snow, C. E. (2002). *Reading for understanding: Toward an R&D program in reading comprehension*. RAND.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Graó.

Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving learning motivation. *Educational Technology & Society*, 18(2), 268–280.

UNESCO. (2019). *Global education monitoring report: Migration, displacement and education – Building bridges, not walls*. UNESCO.

Villagrasa, S., Fonseca, D., & Redondo, E. (2014). Motivación del estudiante universitario mediante gamificación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 17(1), 69–87. <https://doi.org/10.5944/ried.17.1.11579>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 25, 4191–4210. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10194-1>

© 2026 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).



Casa Editora del Polo (CASEDELPO), hace constar que:

El artículo científico:

Relación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano (El Carmen, Manabí)

De autoría:

María Fernanda Sarabia Chuqui, Karen Mishell Pazmiño Montes, Daniela Alejandra Flores Quezada

Habiéndose procedido a su revisión y analizados los criterios de evaluación realizados por lectores pares expertos (externos) vinculados al área de experticia del artículo presentado, ajustándose el mismo a las normas que comprenden el proceso editorial, se da por aceptado la publicación en el **Vol. 11, No 3, 2026**, de la revista Polo del Conocimiento, con ISSN 2550-682X, indexada y registrada en las siguientes bases de datos y repositorios: **Latindex Catálogo v2.0, MIAR, Google Académico, ROAD, Dialnet, ERIHPLUS.**

Y para que así conste, firmo la presente en la ciudad de Manta, a los **21 de marzo de 2026.**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'V. Jama'.

Dr. Víctor R. Jama Zambrano
DIRECTOR



Casa Editora del Polo (CASEDELPO), hace constar que:

El artículo científico:

Relación entre la aplicación de estrategias de gamificación y el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano (El Carmen, Manabí)

De autoría:

María Fernanda Sarabia Chuqui, Karen Mishell Pazmiño Montes, Daniela Alejandra Flores Quezada

Ha sido publicado en el **Vol. 11, No 3, 2026**, de la revista Polo del Conocimiento con ISSN 2550-682X, indexada y registrada en las siguientes bases de datos y repositorios: **Latindex Catálogo v2.0, MIAR, Google Académico, ROAD, Dialnet, ERIHPLUS.**

Disponible en:

URL: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/11327>

Y para que así conste, firmo la presente en la ciudad de Manta, a los **21 de marzo de 2026**.

Dr. Víctor R. Jama Zambrano
DIRECTOR