

Literatura y gamificación: una experiencia activa de aprendizaje en 10mo año de EGB.

Literature and gamification: an active learning experience in the 10th year of EGB.

PALABRA VERDADERA

Recepción: 12/09/2025

Aceptación: 15/09/2025

Publicación: 24/09/2025

AUTOR/ES

- **Jessica Ximena Sánchez Díaz**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• jessxi.sadiapw@gmail.com
• <https://orcid.org/0009-0006-6428-3187>
• Ecuador
- **Francisco Miguel Cazorla Bastidas**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• francisco.cazorla@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0009-0006-7181-8047>
• Ecuador
- **Victoria del Cisne León Landivar**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• victoria.leonl@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0009-0008-0566-9383>
• Ecuador
- **Teddy Evin Palacios Bermudez**
• MINISTERIO DE EDUCACIÓN
• teddy.palacio@educacion.gob.ec
• <https://orcid.org/0009-0008-8940-4955>
• Ecuador

CITACIÓN:

Sánchez Díaz, J. X., Cazorla Bastidas, F. M., León Landivar, V. C., & Palacios Bermudez, T. E. (2025). Literatura y gamificación: una experiencia activa de aprendizaje en 10mo año de EGB. *Revista Científica Tsafiki*, 2(2), 354–360.

RESUMEN

La presente investigación analiza la implementación de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de la literatura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Joaquín Arias. El estudio se fundamentó en un enfoque mixto que combinó técnicas cuantitativas y cualitativas, utilizando encuestas, observación y entrevistas para valorar el impacto de las dinámicas de juego en la motivación, la participación activa y la comprensión lectora. Los resultados revelaron que la incorporación de mecánicas lúdicas —como retos, insignias, recompensas y narrativas interactivas— favoreció de manera significativa el interés por la literatura, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades comunicativas. Sin embargo, se identificaron limitaciones asociadas con la disponibilidad de recursos tecnológicos y la preparación docente para diseñar experiencias gamificadas. En conclusión, la gamificación se configura como una herramienta innovadora y pertinente para transformar la enseñanza de la literatura, siempre que su implementación se acompañe de planificación pedagógica, formación docente continua y un equilibrio adecuado entre lo académico y lo lúdico.

PALABRAS CLAVE: gamificación, literatura, motivación, enseñanza-aprendizaje, innovación pedagógica.

ABSTRACT

This research examines the implementation of gamification as a didactic strategy in the teaching of literature to tenth-grade students at Joaquín Arias Educational Unit. The study followed a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative techniques through surveys, classroom observation, and teacher interviews to assess the impact of game-based dynamics on motivation, active participation, and reading comprehension. Findings revealed that the use of ludic mechanics—such as challenges, badges, rewards, and interactive narratives—significantly enhanced students' interest in literature, collaborative work, and communicative skills. Nevertheless, limitations were identified regarding the availability of technological resources and teachers' preparation to design gamified learning experiences. In conclusion, gamification is positioned as an innovative and relevant tool to transform literature teaching, provided that its implementation is supported by pedagogical planning, continuous teacher training, and a proper balance between academic and playful components.

KEYWORDS: gamification, literature, motivation, teaching-learning, pedagogical innovation.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la literatura en la Educación General Básica enfrenta actualmente grandes desafíos, pues los estudiantes del siglo XXI están inmersos en un entorno dominado por la inmediatez tecnológica y la constante interacción digital. Bajo estas condiciones, los métodos tradicionales de enseñanza resultan poco atractivos para captar el interés de los adolescentes, quienes demandan experiencias pedagógicas más dinámicas, participativas y cercanas a sus contextos culturales. La literatura, como expresión artística y medio de desarrollo del pensamiento crítico, necesita ser enseñada a través de estrategias innovadoras que despierten el gusto por la lectura y fomenten competencias interpretativas y comunicativas esenciales (Cassany, 2018).

En este contexto, la gamificación ha emergido como una alternativa metodológica eficaz. Este concepto, definido como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso (Deterding et al., 2011), busca transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso más atractivo e interactivo. Entre sus principales recursos se encuentran los retos, niveles de avance, insignias, recompensas y narrativas inmersivas, los cuales permiten recrear un ambiente de logro que involucra activamente al estudiante en la construcción de su conocimiento (Kapp, 2012).

Diversos estudios internacionales han demostrado que la gamificación no solo incrementa la motivación intrínseca de los estudiantes, sino que también mejora la participación y el trabajo colaborativo, aspectos claves en la educación actual (Zichermann & Cunningham, 2011; Su & Cheng, 2015). Además, investigaciones recientes han destacado su efectividad en la enseñanza de áreas humanísticas, al propiciar un aprendizaje más significativo, donde los estudiantes no se limitan a recibir información, sino que participan activamente en actividades creativas y críticas (Lee & Hammer, 2011).

En el caso de Ecuador, el uso de estrategias innovadoras como la gamificación se vincula con las exigencias del currículo nacional, que plantea el desarrollo de competencias comunicativas y el fomento de la lectura crítica en los diferentes niveles de formación. Sin embargo, la implementación de estas metodologías enfrenta limitaciones relacionadas con la disponibilidad de recursos tecnológicos y la formación docente para diseñar experiencias gamificadas. Esto plantea la necesidad de generar propuestas adaptadas a la realidad educativa del país, capaces de integrar la dimensión lúdica con objetivos académicos claros y medibles.

En este sentido, el presente estudio se propone analizar los efectos de la gamificación en el aprendizaje de la literatura en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa *Joaquín Arias*. La investigación busca identificar en qué medida las

dinámicas de juego pueden influir en la motivación, la participación y la comprensión lectora de los estudiantes, así como aportar evidencias empíricas que permitan valorar la pertinencia de esta estrategia en el contexto ecuatoriano

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando la perspectiva cuantitativa con la cualitativa, lo que permitió obtener una visión integral sobre los efectos de la gamificación en el aprendizaje de la literatura. Desde la dimensión cuantitativa, se aplicaron encuestas estructuradas a los estudiantes antes y después de la intervención pedagógica, con el propósito de medir cambios en su motivación, participación y comprensión lectora. Desde la dimensión cualitativa, se recurrió a la observación directa de las sesiones de clase y a entrevistas semiestructuradas con los docentes, lo cual facilitó la triangulación de la información y permitió comprender de manera más profunda las percepciones y actitudes de los actores educativos.

El diseño de la investigación fue de tipo cuasi-experimental con alcance descriptivo, ya que se implementó una propuesta didáctica basada en mecánicas de gamificación y se evaluaron sus efectos sin manipular todas las variables del entorno educativo. Las dinámicas incluyeron retos literarios, insignias digitales, narrativas interactivas y recompensas simbólicas vinculadas con el cumplimiento de actividades académicas.

La población estuvo conformada por estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa *Joaquín Arias*, en el período académico 2025. La muestra, seleccionada de manera intencional, estuvo integrada por 35 estudiantes pertenecientes a un paralelo y 2 docentes de Lengua y Literatura, quienes participaron como facilitadores y evaluadores de la experiencia pedagógica.

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recolección de datos, se emplearon tres:

1. Encuestas estructuradas a los estudiantes, aplicadas en dos momentos (pretest y postest), para medir la evolución de la motivación, la participación y la comprensión lectora.
2. Guías de observación utilizadas por los investigadores durante las sesiones gamificadas, con el fin de registrar comportamientos relacionados con la interacción social, el compromiso académico y el nivel de involucramiento en las actividades.
3. Entrevistas semiestructuradas a los docentes, que permitieron identificar percepciones sobre la efectividad de la propuesta y las dificultades asociadas a su implementación.

El análisis de los datos cuantitativos se realizó mediante estadística descriptiva, expresada en frecuencias, porcentajes y variaciones porcentuales, lo que permitió visualizar tendencias y contrastar resultados entre la situación inicial y final. Los datos cualitativos, en cambio, fueron procesados mediante un procedimiento de codificación temática, que organizó

la información en categorías emergentes vinculadas a la motivación, la participación y la comprensión lectora. Este procedimiento aseguró la validez de los resultados al integrar evidencias objetivas con la interpretación pedagógica.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La aplicación de dinámicas de gamificación en el aula de literatura produjo cambios significativos en la motivación de los estudiantes, en su nivel de participación y en la comprensión de los textos literarios. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes, acompañados de un análisis interpretativo fundamentado en los datos obtenidos a través de encuestas, observaciones y entrevistas.

Tabla 1. Impacto de la gamificación en la motivación hacia la literatura.

Indicador	Antes de la intervención	Después de la intervención	Variación
Estudiantes con interés declarado en la lectura	34.3% (12)	77.1% (27)	+42.8%
Estudiantes que consideran la literatura como materia atractiva	28.6% (10)	74.3% (26)	+45.7%
Estudiantes motivados a participar en clase	31.4% (11)	80.0% (28)	+48.6%

Fuente: Encuesta aplicada a 35 estudiantes de décimo año (2025).

Análisis:

Los resultados evidencian un incremento notable en la motivación de los estudiantes tras la implementación de estrategias gamificadas. El interés por la lectura casi se duplicó, pasando del 34.3% al 77.1%, lo que confirma que las dinámicas de juego captaron la atención del alumnado. Asimismo, la percepción de la literatura como asignatura atractiva creció en más de 45 puntos porcentuales, consolidando la gamificación como un recurso pedagógico capaz de transformar la actitud inicial de desinterés hacia una disposición favorable para aprender.

Tabla 2. Efectos de la gamificación en la participación estudiantil

Indicador	Antes de la intervención	Después de la intervención	Variación
Estudiantes que intervenían activamente en clase	25.7% (9)	71.4% (25)	+45.7%
Estudiantes que trabajaban en equipo de manera colaborativa	37.1% (13)	82.9% (29)	+45.8%

Estudiantes que cumplían con las actividades propuestas	40.0% (14)	85.7% (30)	+45.7%
---	------------	------------	--------

Fuente: Encuesta aplicada a 35 estudiantes de décimo año (2025).

Análisis:

La gamificación influyó positivamente en la participación activa del estudiantado. Antes de la intervención, apenas uno de cada cuatro intervenía de forma recurrente en clase; después, más del 70% lo hizo de manera constante. El trabajo colaborativo alcanzó un 82.9%, evidenciando que las dinámicas basadas en misiones y logros colectivos fortalecieron el sentido de pertenencia al grupo. Además, el cumplimiento de actividades pasó de un 40% a un 85.7%, lo que refleja un aumento en la responsabilidad académica de los estudiantes.

Tabla 3. Impacto de la gamificación en la comprensión literaria

Indicador	Antes de la intervención	Después de la intervención	Variación
Estudiantes capaces de identificar recursos literarios en textos	31.4% (11)	71.4% (25)	+40.0%
Estudiantes que comprendían el sentido de las obras	34.3% (12)	74.3% (26)	+40.0%
Estudiantes que expresaban opiniones críticas sobre las lecturas	28.6% (10)	68.6% (24)	+40.0%

Fuente: Encuesta aplicada a 35 estudiantes de décimo año (2025).

Análisis:

En la dimensión cognitiva, la gamificación contribuyó a mejorar la comprensión literaria. La habilidad para identificar recursos estilísticos y expresivos aumentó en 40 puntos porcentuales, y la capacidad de interpretar el sentido de las obras casi se duplicó. La expresión de opiniones críticas también se vio fortalecida, alcanzando un 68.6% frente al 28.6% inicial. Estos resultados confirman que la gamificación no se limitó a generar motivación, sino que también promovió aprendizajes más profundos, vinculados con la interpretación y el pensamiento crítico.

Los datos obtenidos respaldan la hipótesis de que la gamificación es una estrategia pedagógica eficaz para potenciar el aprendizaje de la literatura en Educación General Básica. Los incrementos registrados en motivación, participación y comprensión superan el 40% en todos los indicadores, lo que coincide con los aportes de Kapp (2012) y Su & Cheng (2015), quienes destacan la capacidad de esta metodología para transformar el entorno educativo en un

espacio más atractivo y participativo. Sin embargo, las entrevistas a docentes señalaron limitaciones como la necesidad de capacitación en diseño de experiencias gamificadas y la carencia de recursos tecnológicos en algunas instituciones, lo que coincide con lo advertido por Lee y Hammer (2011) respecto a que la sostenibilidad de estas prácticas depende de la infraestructura y de la formación docente.

CONCLUSIONES

La investigación desarrollada en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa *Joaquín Arias* permitió comprobar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora capaz de transformar el aprendizaje de la literatura, al generar incrementos significativos en la motivación, la participación y la comprensión lectora. Los datos empíricos evidenciaron que más del 70% de los estudiantes reportaron mejoras en su interés por la lectura y en su disposición hacia la asignatura, lo que demuestra que la aplicación de mecánicas lúdicas —retos, insignias, recompensas y narrativas interactivas— se traduce en un aprendizaje más atractivo y significativo.

Desde la perspectiva de la motivación académica, los resultados corroboran que los estímulos positivos derivados de la gamificación refuerzan la disposición al aprendizaje y el compromiso con las actividades escolares. Este hallazgo coincide con teorías motivacionales como la de Deci y Ryan (2000), que destacan la importancia de la motivación intrínseca en la construcción de aprendizajes duraderos. El aumento de casi 50 puntos porcentuales en la motivación hacia la lectura confirma que el juego puede ser un motor eficaz para revertir la apatía tradicional hacia esta asignatura.

En lo relativo a la participación estudiantil, la gamificación favoreció la interacción social, el trabajo colaborativo y la responsabilidad académica. La notable mejora en el cumplimiento de tareas y en la disposición para intervenir activamente en clase sugiere que la dinámica de juego no solo fomenta la competencia sana, sino que también fortalece la cooperación y el sentido de pertenencia dentro del grupo. Este aspecto resulta especialmente relevante en el marco del currículo ecuatoriano, que busca desarrollar competencias comunicativas y sociales integrales.

En cuanto a la comprensión literaria, los estudiantes mostraron avances significativos en su capacidad para identificar recursos estilísticos, interpretar el sentido global de las obras y emitir juicios críticos sobre las lecturas. Esto demuestra que la gamificación trasciende la simple dimensión motivacional y se convierte en un recurso metodológico eficaz para estimular procesos cognitivos superiores, vinculados con la interpretación, la argumentación y el pensamiento crítico. Estos resultados se alinean con los planteamientos de Lee y Hammer

(2011), quienes señalan que las experiencias gamificadas permiten un aprendizaje más profundo y reflexivo.

Sin embargo, los hallazgos también permiten identificar limitaciones importantes. La carencia de recursos tecnológicos en algunos hogares e instituciones educativas limita la universalización de esta estrategia, y la falta de formación docente en el diseño de experiencias gamificadas constituye un obstáculo para su implementación sostenible. En este sentido, se evidencia la necesidad de políticas educativas que fortalezcan la infraestructura tecnológica y promuevan programas de capacitación continua para los docentes, garantizando un uso pedagógico pertinente y contextualizado de la gamificación.

En síntesis, la gamificación se configura como una herramienta pedagógica de alto valor en la enseñanza de la literatura, capaz de integrar lo lúdico con lo académico para generar aprendizajes motivadores, participativos y significativos. No obstante, su efectividad depende de tres factores clave: la adecuada planificación pedagógica, la formación docente en competencias digitales y didácticas, y el establecimiento de condiciones de equidad en el acceso a recursos tecnológicos. Bajo estas condiciones, la gamificación puede consolidarse como una estrategia de innovación educativa pertinente para el contexto ecuatoriano y replicable en otras áreas del conocimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cassany, D. (2018). *Laboratorio lector*. Paidós.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- 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>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146–151.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O’Reilly Media.