

SSMS-Vol.3. N1. 072

**Gamificación como estrategia didáctica para la lectoescritura en  
estudiantes de educación general básica**

***Gamification as a teaching strategy for literacy in students in general basic  
education***

**Autores:**

Marcalla Bajaña, Diana Elizabeth  
Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Quevedo – Ecuador  
[dmarcallab@uteq.edu.ec](mailto:dmarcallab@uteq.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-8726-314X>

Pinto Ayala Brigitte Estefania  
Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Quevedo, Ecuador  
[bpintoa@uteq.edu.ec](mailto:bpintoa@uteq.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0003-2895-8053>

Alvia Rodríguez Madeline María  
Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Quevedo – Ecuador  
[malviar@uteq.edu.ec](mailto:malviar@uteq.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-8309-000X>

Litardo Zambrano Dayan Mishell  
Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Quevedo – Ecuador  
[dlitardo@uteq.edu.ec](mailto:dlitardo@uteq.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0003-3522-6811>

**Autor de correspondencia:** *Marcalla Bajaña, Diana Elizabeth*, [dmarcallab@uteq.edu.ec](mailto:dmarcallab@uteq.edu.ec)

**Recepción:** 18-marzo-2026

**Aceptación:** 03-junio-2026

**Publicación:** 10-julio-2026



**Cómo citar este artículo:**

Marcalla Bajaan, D. E., Pinto Ayala , B. E., Alvia Rodríguez , M. M., & Litardo Zambrano , D. M. (n.d.). Gamificación como estrategia didáctica para la lectoescritura en estudiantes de educación general básica. *Sage Sphere Multidisciplinary Studies*. <https://doi.org/10.63688/rr7v6t10>

© 2026; Los autores. Este es un artículo en acceso abierto, distribuido bajo los términos de una licencia Creative Commons (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>) que permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que la obra original sea correctamente citada.



### RESUMEN

Esta revisión sistemática examina la gamificación como una estrategia didáctica que puede fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura siendo más dinámicos, participativos y significativos en los estudiantes de Educación General Básica (EGB). El presente estudio tiene como objetivo analizar los aportes de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura. Se desarrolló con la metodología PRISMA, llevando a cabo una búsqueda bibliográfica exhaustiva en las bases de datos académicas como Scielo, Latindex y Scopus, considerando publicaciones entre los años 2020 y 2026. Primeramente, se identificaron 582 artículos y después de aplicar los criterios de inclusión y exclusión, el proceso de cribado y la evaluación de elegibilidad, se seleccionaron 15 artículos científicos relevantes para el análisis final. Los resultados destacan que la gamificación incrementa el interés, la motivación, la participación activa, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo, favoreciendo el desarrollo de las habilidades como la comprensión lectora, la producción escrita y otras competencias comunicativas. Asimismo, los estudios internacionales y nacionales coinciden en que una correcta implementación de estrategias, conlleva una adecuada planificación pedagógica y la formación docente. En conclusión, la gamificación constituye una estrategia didáctica efectiva y pertinente para el fortalecimiento de la lectoescritura, aportando evidencias científicas que respaldan la incorporación en los procesos académicos y la contribución a una educación transformadora e inclusiva.

**Palabras clave:** Aprendizaje; enseñanza; innovación pedagógica; motivación.

### ABSTRACT

This systematic review examines gamification as a teaching strategy that can enhance the teaching-learning processes of literacy by making them more dynamic, participatory, and meaningful for students in General Basic Education (EGB). The objective of this study is to analyze the contributions of gamification as a teaching strategy for strengthening literacy. It was conducted using the PRISMA methodology, involving an exhaustive literature search in academic databases such as Scielo, Latindex, and Scopus, considering publications from 2020 to 2026. Initially, 582 articles were identified; after applying the inclusion and exclusion criteria, the screening process, and the eligibility assessment, 15 relevant scientific articles were selected for the final analysis. The results highlight that gamification increases interest, motivation, active participation, critical thinking, and meaningful learning, thereby promoting the development of skills such as reading comprehension, written production, and other communication competencies. Furthermore, both international and national studies agree that the proper implementation of strategies requires adequate instructional planning and teacher training. In conclusion, gamification is an effective and relevant instructional strategy for strengthening literacy, providing scientific evidence that supports its incorporation into academic processes and its contribution to a transformative and inclusive education.

**Keywords:** Learning; teaching; pedagogical innovation; motivation.



## 1. INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad constituye un eje primordial para el desarrollo cognitivo, social y académico de los estudiantes. En este contexto, el uso de estrategias didácticas innovadoras se vuelve indispensable para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entre estas estrategias, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica viable que puede contribuir significativamente al fortalecimiento de la lectoescritura siendo parte fundamental en Educación General Básica, ya que permite desarrollar conocimientos comprensibles y al mismo tiempo, cooperativo, activo y significativo.

La lectoescritura es crucial en el desarrollo integral del individuo en diversos contextos, esta habilidad de leer, comprender y escribir textos se construye de forma gradual que ayuda en el aprendizaje de los estudiantes en poder identificar, reconocer y analizar letras, sílabas y palabras de forma adecuada (Gómez et al., 2026). Se concibe como un proceso íntegro en el aprendizaje desarrollando las habilidades cognitivas fundamentales para la construcción de conocimiento, al ser la base de la lectura y la escritura permite al alumno analizar e interpretar textos, facilitando el acceso al aprendizaje en todas las áreas curriculares y la participación estudiantil.

Actualmente en la educación se requiere estrategias didácticas en la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura especialmente en los primeros años de escolaridad, siendo esta una etapa primordial para el desarrollo cognitivo, social y académico de los estudiantes. A nivel internacional, la educación enfrenta desafíos constantes para garantizar procesos de aprendizaje adecuados al sistema educativo, como la disminución de la participación estudiantil en los diversos niveles de comprensión lectora, lo que resulta necesariamente revitalizar la enseñanza de la lectura de los estudiantes (Wang et al., 2024).

Se ha señalado que uno de los factores que inciden en estas problemáticas dentro de la educación es la predominancia de metodologías tradicionales de enseñanza, centradas en la repetición y memorización de contenidos, las cuales no siempre responden a las características, intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes en edades tempranas. En consecuencia, unas de las causas que reduce dentro de las aulas de clases, crear un ambiente adecuado, propicio de motivación y participación activa para el desarrollo de las habilidades del estudiantado.



En el contexto Latinoamérica, el uso de gamificación como herramientas didácticas en la lectura y escritura ha encontrado con varios retos, como la disparidad socioeconómica, las brechas tecnológicas y la persistencia de metodologías tradicionales centrada en la memorización han limitado el desarrollo efectivo de las competencias lectoras y escritoras, evidenciando la necesidad de estrategias pedagógicas efectivas que respondan a las realidades educativas (Caballero et al., 2025).

A pesar de las iniciativas orientadas a la innovación pedagógica, la dificultad de involucrar actividades que favorezcan al desarrollo de destrezas como definir objetivos y la realización de tareas concretas en torno a los procesos de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura, se torna crítica debido a condiciones estructurales como las brechas educativas, la desigualdad social y la limitada incorporación de metodologías activas que forman parte de una debilidad de formación continua del docente.

Frente a esta problemática, varios países de Latinoamérica han comenzado a incorporar la gamificación como una alternativa pedagógica para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. En países como Colombia, se ha considerado la gamificación como una estrategia pertinente para contribuir al desarrollo de la lectura, especialmente en estudiantes que presentan debilidades en la comprensión lectora. Estas dificultades generan una alerta sobre la necesidad de reforzar las habilidades lectoras desde edades tempranas, con el fin de mitigar las deficiencias que afectan el desempeño académico de los estudiantes en etapas posteriores de su formación.

De la misma manera ocurre en Ecuador, el uso de gamificación como didáctica, particularmente en el nivel de Educación General Básica Elemental, ha emergido como un campo relevante de la investigación y practica educativa. Este nivel constituye una etapa clave en la formación integral de los estudiantes, ya que en él se consolidan las bases de la lectoescritura (Ulloa et al., 2023).

Tenesaca y Criollo (2020) han afirmado de manera similar en el contexto ecuatoriano lo siguiente:

“Por parte del Ministerio de Educación se ha impulsado diversos programas y proyectos educativos, tales como “Yo leo, El plan lector y Fiesta de la lectura”, orientados a fortalecer el hábito lector y mejorar los niveles de comprensión lectora. (...), el incremento de una hora



diaria destinada a la lectura, establecido en el plan de estudios oficial, ha favorecido la promoción de actividades lectoras dentro de las instituciones educativas” (p. 8).

Sin embargo, Zumba et al., (2024) manifiestan la persistencia de dificultades en la comprensión lectora y en la producción de escrita de los alumnos, incide en el desarrollo de estas habilidades, lo que limita la construcción del aprendizaje significativo. Por otro lado, la lectoescritura establece una formación esencial en las instituciones de Educación General Básica Elemental, ya que esta se incorpora como base en la construcción del conocimiento y aprendizaje de las otras áreas de conocimiento y el desarrollo completo de los alumnos.

Asimismo, en la práctica educativa actualmente se evidencian limitaciones constantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura, las cuales se vinculan con la comprensión lectora que va de la mano con escasa fluidez, restricciones en la elaboración de la escritura y la desmotivación frente a los trabajos o ejercicios escolares relacionados con el área de lengua y literatura. Estas dificultades inciden negativamente en el rendimiento académico y en la participación activa.

No obstante, a pesar de estos esfuerzos persisten dificultades; esta realidad pone de manifiesto la necesidad de mejorar la forma en que se desarrollan los procesos educativos, particularmente en el área de la lectoescritura, mediante la implementación de estrategias pedagógicas que resulten pertinentes, motivadoras y contextualizadas, para fortalecer el desarrollo en los alumnos, considerando las realidades del contexto educativo ecuatoriano.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2026) reconoce la lectoescritura como formación constante en la educación para que los estudiantes aprendan a leer y escribir. Siendo parte fundamental en la adquisición de la alfabetización, vinculado en conjunto con las habilidades de lectura, escritura y cálculo para que estos sean capaces de comprender, identificar, interpretar, crear y comunicarse con los demás. De tal manera que es un proceso continuo de aprendizaje y conocimiento a lo largo de la vida.

En este sentido, la incorporación de gamificación como estrategia didáctica dentro de las aulas de clases promueve el aprendizaje a través del incremento de la motivación y la participación estudiantil, despertando el creciente interés en aprender de la literatura, debido a su impacto de promover la motivación, la responsabilidad y la colaboración activa de los estudiantes. De acuerdo con Zumba et al., (2024) afirman que la implementación



de estas herramientas didácticas dentro del aula de clase busca promover el aprendizaje a través del incremento de la participación estudiantil, el fortalecimiento de la motivación, el desarrollo de habilidades cognitivas y el estímulo del pensamiento crítico.

El estudio de la investigación tiene dos variables que se fundamentan, la primera variable principalmente en la teoría constructivista, Jean Piaget sostiene que el aprendizaje se constituye un proceso activo mediante el cual el estudiante construye su propio conocimiento a partir de la interacción con el entorno; destaca que el desarrollo cognitivo ocurre mediante los procesos de asimilación y acomodación, permitiendo que el alumno renueve continuamente sus ideas. Por otra parte, Lev Vygotsky enfatiza la importancia del conocimiento se construye a través de la interacción social y de la Zona de Desarrollo Próximo, donde el aprendizaje se fortalece mediante la colaboración y la guía del docente (Ortiz, 2015).

Asimismo, la segunda variable se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel, sostiene que el aprendizaje adquiere mayor relevancia cuando la nueva información logra relacionarse de manera correcta y sustancial con los conocimientos previos del estudiante, favoreciendo una comprensión profunda, duradera y funcional de los contenidos que se imparten (Coello y Lescay, 2022).

En este sentido, investigaciones relacionadas con la implementación de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura demuestran que el uso de estrategias basadas en el juego produce efectos positivos en el interés por la lectura y la mejora progresiva de las competencias lectora y escritoras, como también el trabajo colaborativo (Rodríguez et al., 2025). Por lo tanto, es crucial la incorporación en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, evidenciando que la integración de dinámicas lúdicas favorece la motivación y la participación activa de los estudiantes (Acevedo et al. 2025).

Asimismo, se reconoce la necesidad de generar investigaciones contextualizadas que permitan analizar su pertinencia y aplicabilidad en niveles específicos, como Educación Básica Elemental. Las dificultades evidenciadas en la comprensión lectora y en la producción de la escritura afectan de manera directa el desempeño escolar y limitan la adquisición de aprendizajes significativos, lo que pone en manifiesto la necesidad de profundizar el estudio de enfoques pedagógicos innovadores que manifiesten las características e intereses de los estudiantes (Tenesaca y Criollo, 2020).





La incorporación de gamificación facilita la construcción de aprendizajes significativos al integrar actividades motivadoras, como también estas estrategias didácticas motiva al estudiante a involucrarse activamente en los escenarios educativos reales, que despierten el interés evidenciando efectos positivos en la estimulación, la contribución activa y la mejora de prácticas lectoras y escritoras en los alumnos de Educación General Básica (Acevedo et al., 2025; Latorre y Hidalgo, 2025).

Además, usar estas estrategias en el proceso educativo, permite visualizar la gamificación como una herramienta viable, factible y aplicable; sin requerir recursos tecnológicos complejos, si no poder ajustarse a las estructuras reales del aula. Asimismo, aportar información relevante para la reflexión pedagógica y la toma de decisiones educativas fundamentadas, beneficiando directamente a docentes, estudiantes e instituciones educativas, en la que contribuirá al campo de la investigación educativa al ampliar conocimiento sobre la gamificación como enfoque pedagógico emergente, aportando bases teóricas y prácticas que orienten futuras investigaciones.

Por lo tanto, tiene como objetivo principal esta investigación analizar los aportes de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en la lectoescritura en los estudiantes de Educación General Básica.

García y Castro (2024) afirman que la “gamificación tiene como propósito orientar las conductas de los estudiantes mediante su participación en actividades lúdicas estructurada, permitiendo captar su interés, involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje y propiciar la aplicación de conocimientos, así como el desarrollo y fortalecimiento de habilidades necesarias para alcanzar los resultados esperados” (p. 244). Esta forma parte de una red de apoyo activo, integral que permite que el aprendizaje se construya de manera diferente y continua para el desarrollo del desempeño estudiantil.

Pozo et al., (2026) señala que la gamificación posee un alto potencial para transformar los entornos educativos tradicionales, favoreciendo una participación más activa del estudiantado y mejorando los niveles de motivación en diversas asignaturas y niveles educativos. En el ámbito escolar la gamificación como herramienta no requiere necesariamente el uso de videojuegos o tecnologías digitales, sino la creación de experiencias de aprendizaje innovadoras que integren desafíos, metas claras, recompensas simbólicas y procesos de evaluación formativa, orientados al cumplimiento de objetivos





pedagógicos (Latorre y Hidalgo, 2025). Esta herramienta se vincula como metodologías activas que involucran al estudiante ser parte del aprendizaje.

Asimismo, Trejo (2022) señala que las estrategias didácticas son procedimientos organizados y recursos que utiliza el docente para impartir sus clases promoviendo la participación activa del alumnado y que favorezcan el aprendizaje significativo. Mediante la integración de estas herramientas ayuda a la formación del alumno en donde este se involucre activamente.

Además, como menciona Morales-Escalante (2023) las estrategias didácticas son herramientas activas en donde los educadores o profesionales de distintas áreas del conocimiento la utilizan para hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más participe e interactivo, favoreciendo el desarrollo, las interacciones y los vínculos sociales a través de estas prácticas.

De tal manera, que estas estrategias didácticas incorporadas en el ámbito educativo tienen un efecto positivo en el desarrollo del aprendizaje, ya que facilita el análisis y la comprensión, lo que promueve autonomía y a la par, el trabajo colaborativo siendo estas esenciales en la formación educativa; mediante herramientas y métodos que generen claridad en las actividades educativas (García et al., 2026).

Morales-Escalante (2023) se refiere que la lectoescritura es un proceso activo y multidimensional que va más lejos de una simple decodificación de frases, sino que involucra, estudiar, interpretar, comprender y evaluar los distintos tipos de contenidos, como también manejar las destrezas para producir textos propios con eficiencia. Aquí es donde los estudiantes deben aprender a perfeccionar sus habilidades de lectura y escritura para comprender contenidos más complejos de tal manera que sea clara y concisa.

Por otro lado, Arteaga y Carrión (2022) manifiestan la lectoescritura como un vínculo ligado a las habilidades comunicativas que benefician en la construcción de significados, lo que permite a las personas desenvolverse en el ambiente social. Formando una base fundamental dentro del aprendizaje escolar y social; además el desarrollo de las competencias básicas de la comunicación, donde se requieren estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

Se realizará con un enfoque cualitativo, ya que permite analizar y comprender información relevante a partir de los artículos relacionados al estudio de la investigación.



## 2. METODOLOGÍA

El presente estudio se desarrolla con el enfoque cualitativo, debido a que se centra en analizar, interpretar y comprender la gamificación y la lectoescritura, mediante la información de fuentes científicas relacionadas con el estudio. Este enfoque permite explorar de manera más profunda los aportes teóricos, hallazgos y perspectivas de los diferentes autores, con el propósito de comprender la relevancia que tiene la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer los procesos de enseñanza de los estudiantes en el ámbito educativo (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

El tipo de investigación será revisión sistemática puesto a que se fundamenta en la recopilación, selección y análisis de artículos científicos, libros y otras fuentes relacionadas. Asimismo, la búsqueda de la información obtenida permite identificar, sintetizar los aportes existentes y comprender la gamificación como estrategia didáctica ayuda al fortalecimiento de la lectura y escritura de los estudiantes de Educación General Básica.

Este estudio se desarrolla mediante una revisión de literatura, el cual me permite examinar y analizar los estudios relacionados con la gamificación y lectoescritura. Asimismo, se usa el diseño documental en cual permite hacer una búsqueda exhaustiva de diversas fuentes académicas, análisis e interpretación de datos actuales, contribuyendo a una comprensión integral y objetiva del fenómeno de estudio. A su vez seguirá el modelo basado en el método PRISMA 2020, reconocido internacionalmente por proporcionar una guía sistemática para la identificación, selección, evaluación y síntesis de estudios científicos. Este modelo garantiza la transparencia, la exhaustividad y la rigurosidad de la búsqueda; y el análisis de la información mediante fases de identificación, cribado, elegibilidad e inclusión de las fuentes científicas, garantizando la calidad y confiabilidad de los resultados obtenidos (Page et al., 2021).

La búsqueda consistió en la localización y recopilación de estudios científicos relacionados con la gamificación como estrategia didáctica y el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de Educación General Básica. Por ello, se efectuó una búsqueda sistemática en revistas de alto impacto disponibles en las bases de datos de Scielo, Latindex y Scopus, consideradas fuentes de acceso confiable y reconocidas por la comunidad científica. Para realizar el proceso de búsqueda se centró en el título y palabras claves como gamificación,



estrategia didáctica, lectoescritura y educación básica, permitiendo optimizar mejor los resultados obtenidos. Además, en el rango de búsqueda se consideró únicamente artículos desde el año 2020 hasta el 2026, publicados en español e inglés.

Luego de identificación de los 582 artículos en la base de datos escogido, se procedió a revisar a profundidad los artículos para identificar cuales estaban duplicados y proceder con su eliminación, como también evaluar la calidad científica y la relación con el objeto de estudio. Para contribuir con la selección de revisión bibliográfica se consideró criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos.

Como resultados se excluyeron 352 documentos duplicados, quedando 230 artículos únicos para el proceso de cribado. Tras el cribado por revisión de títulos, resúmenes y resultados principales, se excluyeron 80 artículos que no cumplían con los criterios establecidos. Posteriormente, se evaluaron 150 artículos a textos completos, de las cuales 70 fueron excluidos por no cumplir los criterios de elegibilidad como tesis y fuera de rango.

Finalmente 80 artículos tras una revisión exhaustiva cumplieron con los criterios, pero se descartaron 65 documentos por información insuficiente, baja calidad metodológica, obteniéndose un total de 15 artículos incluidos para el análisis final. Asimismo, se priorizaron investigaciones publicadas en los últimos años y aquellas que aportan evidencia significativa sobre la gamificación y la lectoescritura.

Se utilizó un análisis detallado de la información seleccionada para identificar definiciones, metodologías empleadas y principales hallazgos reportados por los autores, permitiendo explorar las contribuciones de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el progreso de las habilidades de la lectura y escritura en Educación General Básica. Además, se establecieron comparaciones entre los estudios revisados con el fin de extraer información común, reconocer diferencias, tendencias y agrupar resultados en categorías presentes relacionadas con mi estudio de investigación. Asimismo, para garantizar la confiabilidad del análisis, se elaboró una matriz de categorización, donde se extrajeron datos relevantes relacionados con las categorías antes mencionadas.



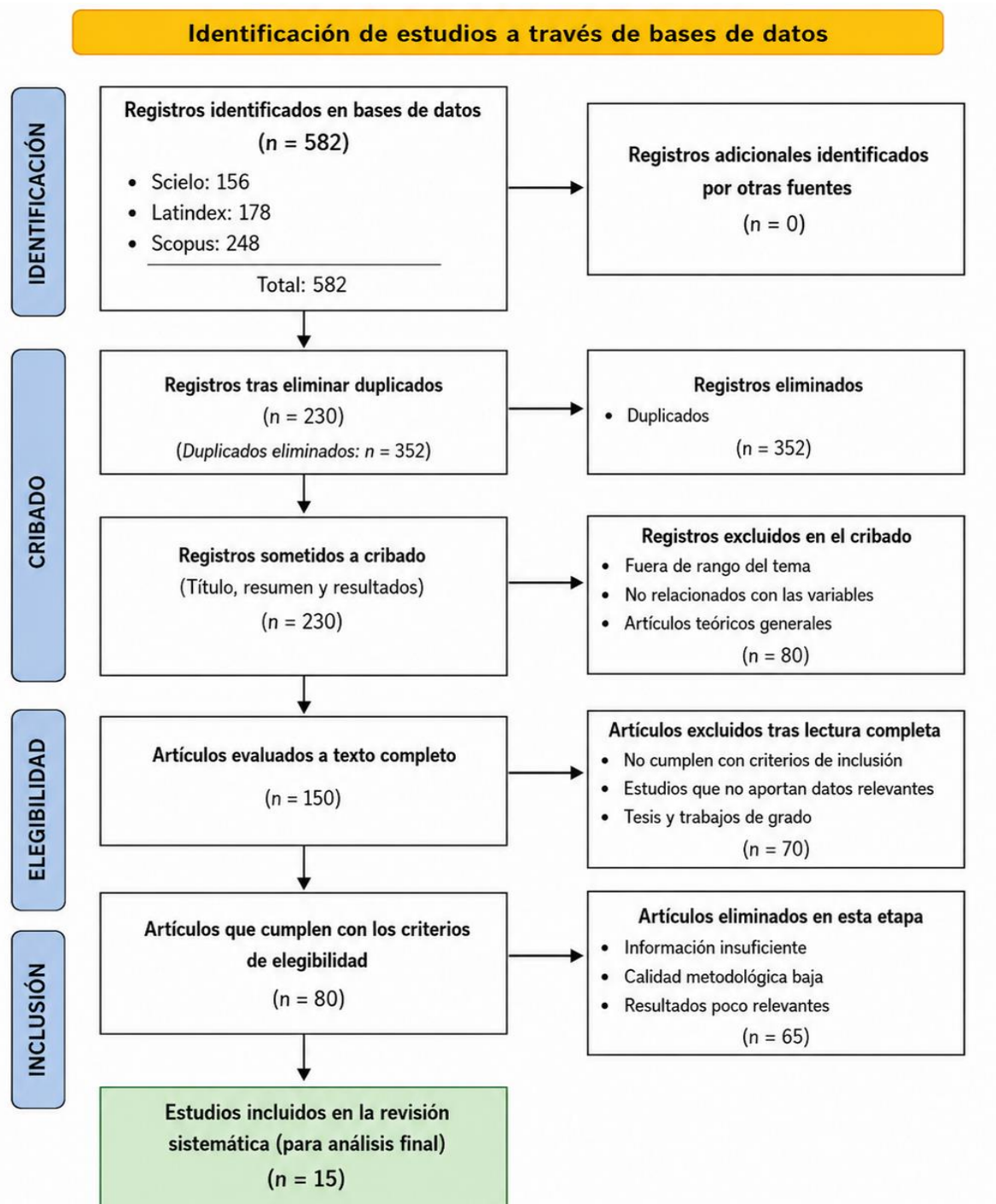
**Tabla 1.***Matriz de categorización*

| Categoría             | Subcategoría         | Códigos                                          |
|-----------------------|----------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Gamificación</b>   | Motivación           | Incremento del interés por aprender.             |
|                       | Participación activa | Mayor involucramiento en actividades académicas. |
|                       | Mecánicas de juego   | Uso de puntos, insignias y recompensas.          |
|                       | Comprensión lectora  | Mejora en la interpretación de textos.           |
| <b>Lectoescritura</b> | Producción escrita   | Desarrollo de la redacción y coherencia textual. |
|                       | Fluidez lectora      | Incremento de la precisión y velocidad lectora.  |

**Nota.** Matriz de categoría y subcategoría. Elaboración propia.

En esta fase consistió en integrar y organizar la información de las diferentes investigaciones obtenidas de los 15 estudios incluidos en la revisión final, en las cuales los hallazgos fueron agrupados según categorías definidas, relacionadas con la gamificación, estrategias didácticas y la lectoescritura, como resultados relevantes en relación con el objeto de estudio. Esta fase permitió identificar los principales aportes de la gamificación como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura de los estudiantes, así como las perspectivas actuales presentes en la literatura científica.

**Figura 1.**

*Diagrama del método PRISMA*

**Nota.** Descripción del proceso de cribado del Prisma. Elaboración propia.

La base de datos utilizada en la presente investigación correspondió a los artículos científicos obtenidos en Scielo, Latindex y Scopus, debido a que estas constituyen fuentes



académicas reconocidas y por la calidad de las publicaciones científicas. Para la búsqueda, el período de tiempo que se consideró en las investigaciones publicadas fue, entre los años 2020 y 2026, con el propósito de garantizar la actualidad y pertinencia de los artículos relacionados con la gamificación y la lectoescritura en el contexto educativo. El número inicial de búsqueda de artículos encontrados es de un total de 582 artículos científicos relacionados con el fenómeno de estudio. Tras la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión, así como el proceso de cribado y elegibilidad, se obtuvo una muestra de 15 artículos científicos para el análisis final de la investigación.

**Tabla 2.**  
*Criterios de inclusión y exclusión*

| Ámbito                    | Criterios                                                                                                   |                                                                                               |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
|                           | Inclusión                                                                                                   | Exclusión                                                                                     |
| Título                    | Estudios relacionados con la gamificación como estrategia didáctica y la lectoescritura.                    | Estudios que no abordan la gamificación o la lectoescritura como objeto principal de estudio. |
| Objetivo de investigación | Exploraciones contribuyen al análisis de aportes de la gamificación y fortalecimiento de la lectoescritura. | Estudios que no guarda relación con el objetivo de la investigación.                          |
| Tipo de documento         | Artículos científicos publicados en revistas académicas indexadas.                                          | Tesis, capítulos de libro, reseñas y documentos no científicos.                               |
| Bases de datos            | Artículos de Scielo, Scopus y Latindex.                                                                     | Publicidades procedentes de fuentes sin respaldo académico.                                   |
| Año de publicación        | Estudios publicados entre 2020 y 2026.                                                                      | Estudios publicados con mucho tiempo de anterioridad.                                         |
| Idioma                    | Artículos científicos publicados en español e inglés.                                                       | Investigaciones en idiomas diferentes al seleccionado para el estudio.                        |
| Accesibilidad             | Estudios con acceso válido al texto completo para la revisión y análisis.                                   | Estudios con acceso restringido al texto completo.                                            |
| Población participante    | Investigaciones desarrolladas en Educación General Básica o contextos parecidos.                            | Investigaciones realizadas en educación superior, educación inicial u otros no relacionado.   |





|                    |                                                                                                         |                                                                                                         |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Calidad científica | Estudios que presentan objetivos, metodología y resultados claramente definidos.                        | Estudios con información incompleta, inconsistencias en resultados.                                     |
| Rigor científico   | Estudios relevantes que aportan evidencias sobre la gamificación y los procesos de lectura y escritura. | Estudios que únicamente se relaciona con herramientas tecnológicas sin vinculación a la lectoescritura. |

**Nota.** Descripción del proceso de artículos para la inclusión y exclusión. Elaboración propia. Siguiendo la secuencia metodológica basada en la revisión de literatura y en las directrices del método de PRISMA, se dio a conocer en primer lugar el tema de estudio y el objetivo de la investigación relacionado con los aportes de la gamificación y el fortalecimiento de la lectoescritura en los alumnos de Educación General Básica, realizando una búsqueda bibliográfica en las bases de datos Scielo, Latindex y Scopus, identificando 582 artículos científicos inicialmente.

Seguido, se eliminaron los registros duplicados y se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión mediante la revisión de títulos, resúmenes y resultados. Posteriormente, los estudios que cumplieron con los criterios establecidos fueron sometidos a una evaluación de elegibilidad mediante la lectura completa, obteniendo como resultados de este proceso, 15 artículos para el análisis final.

Asimismo, la información recopilada fue organizada mediante una matriz de categorización basada en las variables del estudio donde se realizó el análisis y la síntesis de los hallazgos encontrados, permitiendo identificar los principales aportes de la gamificación y la lectoescritura.

3. RESULTADOS

En la siguiente tabla 3 sintetiza diversas investigaciones de artículos recientes utilizadas para la exploración de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de Educación General Básica, desarrollado mediante la revisión sistemática del modelo PRISMA, a partir de las evidencias científicas sobre la temática. Los estudios, realizados en diferentes países y publicados en diversas bases de datos como Scielo, Latindex y Scopus, considerando artículos científicos publicados entre los años 2020 y 2026. En el cual se identificaron 582 registros, los cuales fueron sometidos al proceso de depuración por duplicados y la aplicación de criterios de inclusión y exclusión. Posteriormente, como





muestra final para el análisis se seleccionó 15 artículos científicos que cumplieron con los requisitos de la investigación.

Se utilizan para los resultados una variedad de métodos que van desde las revisiones teóricas y sistemáticas hasta estudios de casos relevantes, abordando así también como la complejidad y diversidad al integrar la gamificación como metodologías didácticas en el ámbito educativo. Los hallazgos primordiales en estas investigaciones ofrecieron una visión global de información propicia para el fenómeno de estudio.

Tabla 3.

Matriz de extracción de datos seleccionados en esta revisión sistemática

| Autores y año        | Objetivo del estudio                                                                                                         | Metodología                                                    | Técnicas e Instrumentos                                                                                  | Resultados principales                                                                                                                | Conclusiones                                                                                     |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Acevedo et al. 2025  | Recopilar información, abreviar y analizar estudios a la influencia de la gamificación en el proceso de lectura y escritura. | Enfoque cualitativo                                            | Revisión documental.                                                                                     | Gamificación en el aula se favorece al desarrollo de competencias comunicativas, como la comprensión lectora y la escritura creativa. | Es efectiva e innovadora al ser empleada en el mejoramiento del proceso de lectura y escritura.  |
| Acosta et al., 2026  | Analizar cómo un plan de fomento de lectura basado en gamificación, narrativa transmedia y uso educativo de tecnologías.     | Enfoque cualitativo                                            | Observación participante, entrevistas semiestructuradas, análisis documental y registros de actividades. | Metodologías activas y tecnologías emergentes como la IA potencia significativamente al alumnado y fortalece su disposición lectora.  | Favorecen participación activa, el trabajo colaborativo y la creatividad del alumnado.           |
| Barrera, 2024        | Analizar cómo la integración de elementos de juego puede aumentar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.         | Enfoque cualitativo, tipo descriptivo y diseño no experimental | Revisión documental                                                                                      | Gamificación incrementa la motivación y compromiso de los estudiantes, facilita un aprendizaje más profundo.                          | Constituye una estrategia didáctica eficaz para la motivación y aprendizaje en educación básica. |
| Sánchez et al., 2025 | Identificar y examinar la evidencia existente sobre la efectividad de las estrategias didácticas en la                       | Revisión sistemática con modelo PRISMA                         | Revisión documental                                                                                      | Mejoran significativamente la motivación de los estudiantes, el desarrollo de habilidades lingüísticas y el                           | Contribuir a prácticas educativas más efectivas y al desarrollo de capacidades lingüísticas      |



|                         | enseñanza del lenguaje.                                                                                 |                                    |                                                                              | aprendizaje significativo.                                                                   | sólidas en los estudiantes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Carapaz et al., 2025    | Diagnosticar el uso de destrezas de gamificación para la lectoescritura.                                | Enfoque mixto - tipo descriptivo   | Análisis documental y prueba de diagnóstico docente y estudiantes.           | Se identificó potencial de la gamificación para mejorar el aprendizaje interactivo.          | Gamificación para la enseñanza de lectoescritura favorece los procesos más dinámicos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Pin y Carrión, 2022     | Analizar la contribución de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura.                      | Enfoque mixto de tipo descriptivo. | Entrevista, encuesta y rúbrica de observación.                               | La gamificación favoreció positivamente el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. | La incorporación de estrategias gamificadas fortalecen la lectoescritura y la motivación estudiantil. Generan un impacto positivo permitiéndole al docente incrementar la atención y motivación en el proceso de aprendizaje. Favorece la comprensión lectora, dinamiza el aprendizaje y promueve la participación estudiantil. Mejora el aprendizaje en la comprensión lectora, el reconocimiento de fonemas y la producción escrita. |
| Estrella et al., 2024   | Evaluar el impacto de acciones gamificadas en el fortalecimiento de competitividades de lectoescritura. | Enfoque mixto                      | Encuesta a docente y padres, pruebas de pre-post test y ficha de observación | Se evidenció mejora significativa en lectura y escritura.                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Villacís et al., 2025   | Valorar la incidencia de la gamificación en la comprensión lectora.                                     | Encuesta y observación directa     | Pruebas diagnóstica pretest-posttest, encuestas y observación.               | Incremento significativo en comprensión lectora y rendimiento.                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Duarte y Suárez, 2025   | Analizar la incidencia de la gamificación en la lectoescritura.                                         | Revisión sistemática PRISMA.       | Revisión documental.                                                         | Efectos positivos en el desarrollo de destrezas de lectura y escritura.                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Latorre y Hidalgo, 2025 | Explorar y sintetizar la literatura existente sobre el uso de acciones gamificadas para                 | Revisión sistemática PRISMA.       | Encuestas, cuestionarios, entrevista y observación                           | Mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.                                               | La gamificación constituye una estrategia didáctica efectiva.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |



|                                    |                                                                                                                                 |                                                            |                                                      |                                                                                                                                                |                                                                                                                                            |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                    | mejorar la lecto-<br>escritura.                                                                                                 |                                                            |                                                      |                                                                                                                                                |                                                                                                                                            |
| Dinihari<br>et al.,<br>2024        | Incrementar el<br>interés por la<br>lectoescritura<br>mediante la<br>aplicación de<br>conceptos de<br>gamificación.             | Estudio<br>cualitativo-<br>descriptivo.                    | Encuestas y<br>observaciones.                        | Aumentó de<br>interés de los<br>estudiantes por<br>actividades de<br>alfabetización.                                                           | Promueve<br>motivación, el<br>pensamiento<br>crítico y el<br>compromiso<br>con la lectura.                                                 |
| López et<br>al., 2025              | Analizar los<br>progresos,<br>beneficios y<br>limitaciones de<br>la gamificación<br>en el aprendizaje<br>escolar.               | Revisión<br>sistemática,<br>enfoque<br>cualitativo.        | Análisis<br>documental                               | Favorece la<br>participación, la<br>autorregulación,<br>la motivación<br>intrínseca y el<br>aprendizaje<br>significativo.                      | Recurso<br>didáctico<br>valioso para el<br>aprendizaje<br>escolar,<br>integrándose de<br>manera crítica y<br>contextualizada.              |
| Arteaga et<br>al. 2024             | Fundamentar<br>estrategias<br>lúdicas basadas<br>en el teatro para<br>desarrollar la<br>comprensión de<br>textos<br>narrativos. | Enfoque mixto                                              | Ficha de<br>observación y<br>encuestas<br>aplicadas. | Herramienta<br>eficaz para<br>mejorar la<br>comprensión de<br>textos narrativos,<br>contribuyendo al<br>desarrollo<br>integral.                | Fomenta un<br>aprendizaje<br>significativo, el<br>desarrollo de<br>habilidades<br>cognitivas y<br>emocionales.                             |
| Sepúlveda<br>y<br>Mayoral,<br>2025 | Analizar, los<br>beneficios, retos<br>y grado de<br>impacto de la<br>gamificación en<br>la enseñanza y el<br>aprendizaje.       | Revisión<br>sistemática de la<br>literatura                | Encuestas y<br>entrevistas                           | Estimula la<br>motivación<br>intrínseca, mejora<br>la calidad del<br>aprendizaje y<br>favorece el<br>desarrollo de<br>habilidades<br>sociales. | Enriquece el<br>proceso de<br>enseñanza-<br>aprendizaje,<br>respaldada por<br>una<br>planificación<br>cuidadosa y<br>formación<br>docente. |
| Calle y<br>Castro,<br>2022         | Analizar la<br>influencia de la<br>gamificación<br>como estrategia<br>de apoyo para el<br>proceso de<br>lectura y<br>escritura. | Enfoque<br>cuantitativo y<br>análisis<br>cuasiexperimental | Observación<br>directa y ficha de<br>observación     | Sobresalta el<br>aumento del<br>interés y la<br>respuesta positiva<br>con respecto a la<br>enseñanza-<br>aprendizaje en<br>lectoescritura.     | Muestran<br>mayor interés y<br>participación en<br>las actividades<br>con respecto a<br>la<br>lectoescritura.                              |

*Nota.* Extracción de datos utilizada para el análisis final. Elaboración propia.

El análisis de los artículos seleccionados coincide en que la aplicación de la gamificación forma parte de una estrategia didáctica transformadora con efectos efectivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, que incrementa significativamente la



motivación, favorece la participación y el pensamiento crítico de los estudiantes mediante el uso de estrategias de gamificación como las dinámicas, insignias, recompensas y desafíos (Dinihari et al., 2024; Estrella et al., 2024).

Se sustentan en la teoría del constructivismo por Jean Piaget y Lev Vygotsky, donde se fundamenta la gamificación, da paso al aprendizaje activo, la participación, y la construcción del conocimiento mediante experiencias significativas. Por otro lado, se fundamenta en el aprendizaje significativo de Ausubel, porque sustenta el desarrollo de la comprensión y la producción escrita a partir de la integración de nuevos conocimientos con los saberes previos (Ortiz, 2015).

Asimismo, destacan que estas estrategias y herramientas de gamificación empleadas con dinámicas propias del juego, como son los retos, misiones, puntos, insignias, niveles y trabajo colaborativo, construyen un ambiente de aprendizaje participativo e interactivo y duradero, como también las herramientas de gamificación tales como wordwal, ¡quizizz y kahoot!; llevando a cabo un aprendizaje significativo durante el proceso de las actividades académicas. De igual manera, Pin y Carrión (2022) destacan que la gamificación como estrategia fortalece el desarrollo de las habilidades de lectoescritura, tanto en las mejoras de la comprensión lectora como en la producción escrita y la colaboración de los estudiantes durante las actividades relacionadas. Además, los estudios revisados a partir de la literatura científica concuerdan que, para llevar una buena efectividad del uso de la misma, depende de una correcta planificación pedagógica y la capacitación del docente para integrar las principales estrategias y herramientas de gamificación en función con los objetivos de aprendizaje (Sepúlveda y Mayoral, 2025).

Estos resultados muestran como la integración del uso de la gamificación como estrategia didáctica forma parte fundamental en la educación de los estudiantes, lo que impacta de manera positiva promoviendo la motivación, el pensamiento crítico y el compromiso de seguir aprendiendo antes las actividades constantes que se realizan.

#### **4. DISCUSIÓN**

Los hallazgos de esta investigación permitieron identificar diversas evidencias científicas relacionadas con la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de Educación General Básica, los estudios demuestran que estas estrategias



gamificadas transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así mismo, se evidencia las diferentes metodologías empleadas y las coincidencias respecto a los beneficios en el aprendizaje.

Diversos artículos revisados coinciden en señalar que la gamificación como herramienta didáctica incrementa la motivación, favorece la participación estudiantil y fortalece el aprendizaje significativo (Barrera et al., 2024; Acosta et al., 2026; Arteaga et al., 2024). Esta coincidencia demuestra por que la incorporación de estrategias gamificadas promueve la participación y el compromiso del estudiante ante las actividades académicas implementadas por el docente.

De igual manera se alinea con lo que mencionan Sepulveda y Mayoral (2025) la gamificación no solo mejora la motivación y el compromiso del alumno, sino que también facilita el aprendizaje pedagógico, incrementa la participación, desarrolla el trabajo en equipo y mejora el ambiente de aprendizaje. Lo que significa que la gamificación puede generar un impacto significativo y positivo, que ofrece múltiples beneficios para el desarrollo de estas habilidades de manera divertida y efectiva, al incorporar elementos del juego, mejora la motivación y compromiso, permitiendo que se involucren activamente en su proceso de aprendizaje (Carapaz et al., 2025; Duarte y Suárez, 2025).

En este sentido, la gamificación puede transformar el ambiente en las aulas de clase mediante las dinámicas del juego, en un entorno activo, participativo y colaborativo. En efecto, aumenta significativamente el rendimiento académico, la creatividad, lo que se consolida como una herramienta efectiva, transformando la enseñanza tradicional en experiencias atractivas, lo que hace que el estudiante se incorpore en sus actividades y a su vez aumente el conocimiento, por lo que su adecuada implementación ayuda a fomentar un aprendizaje holístico (Latorre y Hidalgo, 2025; López et al., 2025).

Al igual que Sánchez et al. (2025) destacan que las estrategias gamificadas optimiza la disposición del aprendizaje, mejora los indicadores académicos, fortalece las habilidades sociales, el compromiso escolar, pensamiento autónomo y ayuda a mejorar la persistencia en cumplir actividades complejas. Lo que implica que quiere demostrar que los elementos de gamificación como los puntos, recompensas, insignias actúan como mediador que optimiza la participación activa, la motivación, la comprensión y el sentido de logro, como también se relaciona con el placer y la atención plenamente sostenida (Villacís et al., 2025).



En relación con la lectoescritura, los resultados evidencian la importancia de la gamificación en las estrategias pedagógicas del proceso de enseñanza de la lectura y escritura como una habilidad indispensable para contribuir el desarrollo cognitivo de los alumnos.

Calle y Castro (2022) señalan la gamificación como una herramienta didáctica que permite motivar y generar interés en los alumnos para que pueda comprender, identificar y analizar; además al vincular la gamificación en el aprendizaje de la lectoescritura ayuda a generar vínculos y disposición por parte de los niños hacia el aprendizaje (Estrella et al., 2024). Asimismo, por que permite desarrollar habilidades comunicativas, nuevos conocimientos y el enriquecimiento del lenguaje. En otras palabras, la activa participación del estudiante promueve el interés, consolida los conocimientos y permite la retroalimentación con el fin de mejorar el proceso de enseñanza.

En concordancia con Acevedo et al. (2025) se refieren a la gamificación como una estrategia pedagógica viable y efectiva en el mejoramiento de la lectoescritura, en el que contribuye significativamente al desarrollo de habilidades como la comprensión lectora y la producción escrita, la fluidez, la creatividad y el pensamiento crítico. Es decir, que la gamificación resulta como una herramienta de enseñanza-aprendizaje factible, beneficiosa y positiva ante la construcción del conocimiento del estudiante al implementarla en el aula de clases como un intermediario en la educación.

De la misma forma, Pin y Carrión (2022) indican que introducir distintos elementos de gamificación como estrategia didáctica en la práctica presente, impulsa la destreza de lectoescritura. Ya que, al utilizar estas mecánicas de juegos, presenta diversas series de retos de aprendizaje, lo que genera en los estudiantes el interés y motivación, asimismo como una recompensa a corto plazo direccionada a la complejidad del reto (Dinihari et al., 2024). En este sentido, se comprende que la lectoescritura es una habilidad fundamental que se debe desarrollar constantemente en compañía del docente orientador, que guíe el buen manejo de estas habilidades, tanto en el desarrollo personal como profesional del estudiante.

Estos resultados en conjunto permiten afirmar las investigaciones científicas revisadas de la gamificación representa una estrategia didáctica pertinente para fortalecer las competencias de lectura y escritura en Educación General Básica, debido a que incrementa la participación activa, la motivación y mejora el desarrollo de habilidades comunicativas. Lo que se evidencia su adecuada implementación de las estrategias didácticas basadas en la





gamificación se contemple como un apoyo adicional para consolidar las competencias necesarias para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## 5. CONCLUSIÓN

A modo de conclusión la revisión de la literatura permitió que la gamificación constituye una estrategia didáctica viable, eficaz y positiva para fortalecer el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de Educación General Básica. Las investigaciones analizadas destacan en que la incorporación de estrategias gamificadas a las mecánicas del juego, desafíos y recompensas incrementa la motivación e interés, favorece la participación activa, desarrolla el pensamiento crítico y promueve aprendizajes significativos, generando escenarios propicios para el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras.

Las investigaciones permitieron identificar una amplia aprobación al respeto con los beneficios de los aportes de la gamificación para el fortalecimiento de la lectura y la escritura, la evidencia revisada señala que esta estrategia contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora, la producción escrita, el pensamiento crítico y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Asimismo, enfatiza que para llevar a cabo la efectividad de la gamificación como herramienta depende de una adecuada planificación pedagógica e implementación por parte del docente.

Se recomienda para futuras investigaciones se amplíen el estudio de la gamificación mediante diseños experimentales y longitudinales que permitan evaluar su impacto a mediano y largo plazo, siendo así que los datos se puedan recolectar en múltiples momentos a lo largo del tiempo en el que se desarrolla el estudio para así evaluar los cambios que se dan sobre la lectoescritura en los estudiantes de Educación General Básica. Además, sería oportuno incorporar muestras más amplias, así como analizar el potencial de nuevas herramientas tecnológicas, como la inteligencia artificial en las estrategias didácticas gamificadas.

De tal manera, los resultados obtenidos de los artículos científicos permiten reconocer que la gamificación trasciende el fortalecimiento de la lectoescritura, ya que conocer con eficacia su estudio puede ampliar el desarrollo de otras competencias fundamentales para la construcción del conocimiento del estudiantado, como el aprendizaje cooperativo y colaborativo, también la resolución de problemas, el pensamiento autónomo, la creatividad y las habilidades sociales. Desde esta perspectiva, la integración de metodologías activas





representa una oportunidad para responder a las demandas actuales que existe en la educación, como un aprendizaje innovador, inclusivo y centrado en el alumno, permitiendo que favorezca los procesos de enseñanza-aprendizaje más significativos en los diferentes niveles y áreas del conocimiento.

Por otro lado, los estudios analizados, destacan que la gamificación continuará consolidándose como una de las estrategias didácticas con mayor potencial para transformar los procesos educativos, en especial ante la creciente demanda de tecnologías digitales y la inteligencia artificial. Su aplicación, debe ir acompañada de una formación docente continua y de una planificación pedagógica, lo que permitirá fortalecer las competencias de lectura, escritura y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, D., Reyes, M., & Simanca, Y. (2025). Gamificación en el proceso de lectoescritura en estudiantes de primaria: Revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 6(5), 241–250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15576495>
- Acosta Sznajderman, L., Junguitu Angulo, L., & Osuna Acedo, S. (2026). Gamificación, narrativa transmedia e IA para motivar la lectura en primaria: Un estudio de caso cualitativo. *Revista de Investigación en Educación*, 24(2), 418–436. <https://doi.org/10.35869/reined.v24i2.6948>
- Arteaga Mendoza, M., Naranjo Espinoza, J., Fernández Cobas, L., & Ortiz Aguilar, W. (2024). Estrategias lúdicas para potenciar la comprensión de textos narrativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *TSE'DE*, 7(2), 1–27.
- Arteaga, M., & Carrión-Barco, G. (2022). Modelo de lectoescritura: Percepciones y retos desde la pedagogía. *Revista Conrado*, 18(84), 84–91.
- Barrera Muzgo, L., Núñez Albán, N., Suárez Palma, S., & Meneses Guachun, N. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: Efecto sobre la motivación y el aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2742–2751. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Caballero, L., Zaldívar, Y., Gutiérrez, R., Ferreyros, M., & Vásquez, G. (2025). Gamificación y motivación académica de estudiantes de un instituto superior pedagógico de Ica,



- Perú, 2024. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(1).  
<http://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/543>
- Calle Munzon, A., & Castro Salazar, A. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños de segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116–136.  
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Coello Arias, B., & Lescay Blanco, D. (2022). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea del nivel de básica media. *Mikarimin Revista Científica Multidisciplinaria*, 8, 59–76.  
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2842>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., Boeriswati, E., & Hidayat, F. (2024). Generar interés por la lectoescritura entre los alumnos de primaria mediante la tecnología de gamificación. *International Journal of Language Education and Culture Review*, 10(2), 176–187.  
<https://doi.org/10.21009/ijlecr.v10i2.45173>
- Duarte Martínez, K., & Suárez Caragollla, L. (2025). Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado de EGB: Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2), 812–825.  
[https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.812-825](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.812-825)
- Estrella Romero, V., Jimbo Román, F., & Egas Villafuerte, V. (2024). Efectos de actividades gamificadas en el fortalecimiento de competencias de lectoescritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. *Sapiens in Education*, 1(1), 15–31.  
<https://sapiensjournal.ec/index.php/sie/article/view/170/194>
- García, N., & Castro, A. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura en estudiantes de la carrera de Educación. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(S2), 242–253. <https://doi.org/10.62452/3v7v0v15>
- García Soller, T. M., Sulca Rojas, J. C., & Carazas Durand, C. R. (2025). Estrategias didácticas para el aprendizaje: Una revisión sistemática. *Zenodo*, 6(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15531193>
- Gómez, B., Peñuela, D., Castillo, D., & Mayorga, M. (2026). Estrategias didácticas para la lectoescritura en estudiantes de educación básica media. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(7), 81–94. <https://doi.org/10.53877/2m2ae386>



- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Latorre, N., & Hidalgo, B. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: Revisión sistemática de la literatura. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 14(1), 116–154. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204>
- López Chamorro, G., Naranjo Yépez, M., Vera Zambrano, M., & Naranjo Yépez, Z. (2025). Gamificación en la educación: Avances, beneficios y limitaciones en el aprendizaje escolar. *Imaginario Social*, 8(3), 53–69. <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/324/538>
- Morales-Escalante, A., & Esteves-Escalante, Z. (2023). Estrategias didácticas interactivas para el desarrollo de la lectoescritura en básica media. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(1), 118–134. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i1.2611>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2026). *Qué debe saber sobre la alfabetización*. <https://www.unesco.org/es/literacy/need-know>
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 19, 93–110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). Declaración PRISMA 2020: Una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790–799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Pin, M., & Carrión, E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destrezas de lectoescritura. *Sinapsis*, 1(21), 1–14. <https://www.itsup.edu.ec/myjournal/index.php/sinapsis/article/view/604/1445>
- Pozo, B., Suquilinda, M., Guanga, W., & Yagual, A. (2026). Gamificación en la educación: Una revisión narrativa sistemática sobre su impacto en la motivación, el rendimiento y el aprendizaje significativo. *Dominio de las Ciencias*, 12(1), 83–108. <https://doi.org/10.23857/dc.v12i1.4650>



- Rodríguez, S., Contreras, G., Camacho, M., & Mendoza, Á. (2025). Impacto de la aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica. *Ciencia y Educación*, 6(10.2), 605–618.
- Sánchez Ávila, P., Córdova Saltos, J., Alvarado Ferretti, G., & Vera Torres, J. (2025). Estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza del lenguaje: Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2), 17–36.  
<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2578/3346>
- Sepúlveda Peñaranda, F., & Mayoral Hinstroza, L. (2025). La gamificación en el aula: Estrategias, beneficios, retos e impacto. *Saber Ser. Revista de Estudios Cualitativos en Educación*, 2(1), 37–52. <https://doi.org/10.35997/saberser.v2i1.38>
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal en niños de quinto año de EGB de la Escuela Gabriel Arsenio Ullauri de la parroquia Cumbe* [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Educación].
- Trejo, J. (2022). La gamificación como estrategia didáctica: Concentrado de recursos digitales para la enseñanza. *Cuadernos Fronterizos*, 18(55), 8–91.  
<http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/cuadfront/article/view/4573>
- Ulloa, J., Arteaga, M., Arteaga, F., Martínez, S., Solórzano, M., & Moreira, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de educación básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>
- Villacís Rodríguez, G., Carrera Erazo, S., & Pérez Barrera, H. (2025). La gamificación y comprensión lectora en Lengua y Literatura con estudiantes de educación básica. *Revista Minerva*, 6(18), 117–126. <https://doi.org/10.47460/minerva.v6i18.247>
- Wang, Z., Harun, J., & Yuan, Y. (2024). Mejora de la enseñanza de la lectura mediante la gamificación: Una revisión sistemática de modelos teóricos, estrategias de implementación y resultados medibles durante el periodo 2020–2024. *Journal of Information Technology Education: Research*, 23, 1–28.  
<https://doi.org/10.28945/5394>
- Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Revista*



*Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32–44.  
<https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3350>

**Conflicto de Intereses:** Los autores afirman que no existen conflictos de intereses en este estudio y que se han seguido éticamente los procesos establecidos por esta revista. Además, aseguran que este trabajo no ha sido publicado parcial ni totalmente en ninguna otra revista.

#### FINANCIAMIENTO

Los autores no recibieron financiamiento para el desarrollo de esta investigación.

#### CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA:

Nombres de autores e iniciales: Diana Elizabeth Marcalla Bajaña (DEMB), Brigitte Estefanía Pinto Ayala (BEPA), Madeline María Alvia Rodríguez (MMAR), Dayan Mishell Litardo Zambrano (DMLZ).

1. Conceptualización: (DEMB)
2. Curación de datos: (BEPA)
3. Análisis formal: (MMAR)
4. Adquisición de fondos: (DMLZ)
5. Investigación: (DEMB)
6. Metodología: (DEMB)
7. Administración del proyecto: (DMLZ)
8. Recursos: (MMAR)
9. Software: (DMLZ)
10. Supervisión: (BEPA)
11. Validación: (BEPA)
12. Visualización: (MMAR)
13. Redacción – Borrador original: (DEMB)
14. Redacción – Revisión y edición: (BEPA)

