



Artículo de investigación

La Gamificación como herramienta de aprendizaje en lenguaje de básica elemental

Gamification as a learning tool in basic elementary language

Gamificação como ferramenta de aprendizagem em língua elementar básica

Martha Helen Zambrano Rugel
Escuela Fiscal Dr. Abel Gilbert
Pontón, Ecuador.
<https://orcid.org/0009-0009-8993-8049>
esc.a.gilbert@gmail.com

Ana Isabel Tomalá Andrade
Universidad Estatal Península de
Santa Elena, Ecuador.
<https://orcid.org/0000-0003-2842-6524>
itomala@upse.edu.ec

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo analizar la gamificación como herramienta de aprendizaje en lenguaje de básica elemental; por lo que se seleccionó una ruta metodológica mixta, con apoyo en una investigación de tipo propositiva y aplicada, con empleo del método descriptivo; las técnicas de recolección fueron la encuesta y la observación aplicadas en la escuela fiscal Dr. Abel Gilbert Pontón. Como resultados más relevantes denotan que los docentes manifiestan no estar de acuerdo con la afirmación de haber recibido capacitación o formación respecto de la gamificación como herramienta para la enseñanza del lenguaje, en consecuencia, los estudiantes nunca emplean el lenguaje de manera efectiva y creativa durante las actividades implementadas por el/la docente. Al concluir se reconoce que la implementación de una propuesta de estrategias de gamificación como herramienta de aprendizaje en lenguaje de básica elemental ha sido exitosa, con ello ha sido atendido el objetivo curricular de mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes, tanto orales como escritas.

Palabras clave: Aprendizaje, metodologías activas, gamificación, habilidades lingüísticas.

Abstract

This research aimed to analyze gamification as a learning tool in basic elementary language; Therefore, a mixed methodological route was selected, supported by a purposeful and applied research, using the descriptive



method; the collection techniques were the survey and observation applied at the Dr. Abel Gilbert Pontón fiscal school. The most relevant results indicate that teachers do not agree with the statement of having received training or training regarding gamification as a tool for teaching language, consequently, students never use language effectively and creatively during activities implemented by the teacher. In conclusion, it is recognized that the implementation of a proposal for gamification strategies as a learning tool in basic elementary language has been successful, thereby meeting the curricular objective of improving students' communication skills, both oral and written.

Keywords: Learning, active methodologies, gamification, linguistic skills.

Resumo

Esta pesquisa teve como objetivo analisar a gamificação como ferramenta de aprendizagem em linguagem básica elementar; para tanto, optou-se por um percurso metodológico misto, apoiado em uma pesquisa proposital e aplicada, utilizando o método descritivo; as técnicas de coleta foram o levantamento e observação aplicados na escola fiscal Dr. Abel Gilbert Pontón. Os resultados mais relevantes indicam que os professores não concordam com a afirmação de terem recebido formação ou formação relativamente à gamificação como ferramenta de ensino de línguas, conseqüentemente, os alunos nunca utilizam a linguagem de forma eficaz e criativa durante as atividades implementadas pelo professor. Concluindo, reconhece-se que a implementação de uma proposta de estratégias de gamificação como ferramenta de aprendizagem da língua básica elementar foi bem-sucedida, cumprindo assim o objetivo curricular de melhorar as competências de comunicação dos alunos, tanto orais como escritas.

Palavras chave: Aprendizagem, metodologias ativas, gamificação, competências lingüísticas.



Introducción

El empleo de la gamificación en el ámbito de la educación en la contemporaneidad, abre una brecha importante al rol del docente como creador de contenido y facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje (World Government Summit, 2016 y Valenzuela, 2021). La heterogeneidad de plataformas y recursos que se ponen en función de la gamificación, tiene impactos en el desarrollo de habilidades generales, particulares y específicas en el educando, por lo que es muy común advertir su uso en la estimulación del aprendizaje en lenguaje de básica elemental mediante recursos de interfaces educativas basadas en el juego, con narrativas creativas, inmersivas y llenas de fantasía, (World Government Summit, 2016).

La gamificación es visualizada como “una herramienta educativa y metodológica que sirve para motivar al alumnado y hacerlo partícipe de los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Alcalde, 2023, p. 10), motivo por el cual se ha convertido en un recurso pedagógico que ha sido ampliamente aceptado e implementado por los docentes en los últimos años.

En este orden de ideas, se puede revelar que en el contexto de la educación básica elemental, la gamificación ofrece un potencial significativo con la que es posible transformar “la experiencia de aprendizaje al aprovechar las tendencias naturales de los estudiantes a competir y jugar mientras se promueve la adquisición de los conocimientos y habilidades” (Egas-Villafuerte et al., 2023, p. 878), posibilitando que los

métodos tradicionales de enseñanza se adapten a las necesidades y preferencias de los estudiantes de hoy en día.

El desarrollo de habilidades lingüísticas en la educación básica elemental es un componente esencial debido a que se considera que “la lengua como herramienta de comunicación y aprendizaje y como método para la construcción de conocimientos” (Ministerio de Educación, 2019, p. 279), por lo que se puede afirmar que en este nivel educativo, se busca que los estudiantes adquieran competencias fundamentales que les permitan no solo interactuar de manera adecuada en su entorno, sino también construir una base sólida para el aprendizaje continuo. En este punto debe precisarse que:

Es necesario utilizar metodologías que involucren al estudiante en su propio aprendizaje, permitiéndole expresarse de diferentes formas y en distintas situaciones comunicativas; que favorezcan la interacción social y la colaboración entre los estudiantes, ya que aprender el uso de la lengua implica comunicarse efectivamente (Torres & Cordero, 2023, p. 246).

Es así pues como se presenta la gamificación como una metodología especialmente efectiva para el desarrollo de habilidades lingüísticas debido a que por medio de este recurso se posibilita que apliquen los conocimientos adquiridos de forma interactiva y divertida. Por tal razón en este artículo, se exploran en detalle estas habilidades lingüísticas y se discuten estrategias pedagógicas efectivas sustentadas



en la gamificación para su desarrollo en la educación básica elemental. Además, se analizan investigaciones previas que confirman los beneficios de una enseñanza enfocada en estas competencias y a partir de tal información se procederá a emitir recomendaciones dirigidas a los educadores y los padres de familia.

Conviene señalar que en la escuela fiscal Dr. Abel Gilbert Pontón, se evidencia que es necesario

Metodología y métodos

La presente labor investigativa se ha realizado en la escuela fiscal Dr. Abel Gilbert Pontón. Por otra parte, esta escuela "es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 8 geográficamente, de un centro educativo urbano, su modalidad es presencial en jornada matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Educación Básica" (Escuelas Ecuador, 2022, p. 1). En esta institución educativa se debe favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje de los niños del nivel de básica elemental por lo que ha sido seleccionada para el desarrollo de este estudio.

Se ha puesto en marcha un tipo de investigación mixta y se ha usado el enfoque cualitativo que comprende "un diseño flexible a partir de información cualitativa, que no implica un manejo estadístico riguroso, ya que su estructura se orienta más al proceso que a la obtención de resultados" (Reyes, 2022, p.47), lo cual sirve para nutrir los hallazgos que sean reportados en el presente estudio investigativo

analizar la gamificación como herramienta de aprendizaje en lenguaje de básica elemental, por lo que se realiza un estudio con miras a dar cumplimiento al propósito referido. En este sentido, el artículo tiene como objetivo: analizar la gamificación como herramienta de aprendizaje en lenguaje de básica elemental.

y con ello conducir a que sean válidos para la comunidad científica.

Asimismo, el estudio es de tipo propositivo atendiendo a que "la investigación propositiva viene a ser el estudio dónde se expone un recurso para dar solución a un determinado problema" (Linares, 2022, p. 171). Se ha implementado esta modalidad de investigación debido a que por medio de ella es posible elaborar, diseñar e implementar propuestas permitiendo cumplir con el objetivo de diseñar estrategias de gamificación para el aprendizaje de lenguaje que puedan ser aplicadas por los docentes del nivel de básica elemental de la escuela fiscal Dr. Abel Gilbert Pontón.

Se ha aplicado un método descriptivo para identificar el nivel de conocimiento de los docentes en el nivel de básica elemental de la institución educativa abordada sobre la gamificación para el aprendizaje del lenguaje, para luego describir los beneficios del uso de la gamificación para proceder a diseñar estrategias sustentados en la gamificación. Las técnicas de



recolección de datos fueron la encuesta y la observación. La muestra intencional estuvo conformada por 11 docentes del nivel de básica elemental de la escuela y 15 estudiantes del mismo nivel e institución. El criterio de selección

de la muestra estuvo asociado al reconocimiento de barreras y ventajas de la gamificación en el aprendizaje en lenguaje de básica elemental.

Resultados y discusión

La categoría epistemológica "gamificación" irrumpe en 2002, de los estudios del diseñador británico Nick Pelling (Marczewski, 2013). En sus inicios se empleó en el ambiente empresarial, para posteriormente lograr su introducción en las ciencias pedagógicas asociados a la implicación de la atención, memoria y la motivación por el aprendizaje. Actualmente las neurociencias han argumentado el desarrollo de las diferentes áreas y zonas del cerebro a través del uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje del educando.

La gamificación, es considerada desde una heterogeneidad de enfoques sociológicos (Valenzuela, 2021), pedagógico, psicológicos, entre otros. La misma es considerada indistintamente como herramienta (Barcia-Zambrano & Mendoza-Vergara, 2020), estrategia (Egas-Villafuerte et al., 2023 y Torres & Cordero 2023) y metodología activa (Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, 2023). En esencia, la gamificación se basa en la idea de que los usuarios disfrutan más de una actividad cuando tienen el dominio de las conductas que se esperan de ellos; además, se busca atraer al usuario con un diseño innovador que genere

compromisos sobre la actividad que está realizando.

Algunos de los elementos que se utilizan en la gamificación son: puntos, medallas, tablas de liderazgo, narrativas lúdicas, entre otros. La gamificación evoluciona al ritmo de la cartografía de tecnológicas que incluyen la realidad aumentada 4G, 4G y 5G así como la inteligencia artificial.

La gamificación es una estrategia que "busca transformar la clase en un juego en el que los estudiantes sean los protagonistas, tanto dentro como fuera del aula" (Sevilla-Sánchez et al., 2023, p. 8). Partiendo de lo antes señalado, se puede sostener que la gamificación se perfila como un recurso que puede ser implementado por los profesionales de la docencia para propiciar el aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, se ha conceptualizado la gamificación como aquel "recurso de apoyo docente, una herramienta de construcción didáctica para atender las demandas de aprendizaje de los estudiantes y facilite en ellos la comprensión de los contenidos académicos abordados en la clase" (Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, 2023, p. 6), es decir, se trata de una herramienta por medio



de la cual se puede favorecer el desarrollo de destrezas, competencias y habilidades, al tiempo que posibilita que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos (Valenzuela, 2021).

Entre tanto, Berrones et al. (2023) advierten que la gamificación “se trata de un anglicismo que proviene de la palabra game, en la literatura este término se refiere a una estrategia de enseñanza con la que se pretende que los estudiantes aprendan a través del juego” (p. 44). De modo tal que la gamificación, viene a ser un término derivado de la palabra en inglés "game", que se refiere a una estrategia metodológica educativa por medio de la cual es posible integrar mecánicas y dinámicas de juegos, con el propósito de facilitar el aprendizaje de los estudiantes por medio de diversas actividades de tipo interactivas y que resultan ser divertidas y atractivas para los estudiantes.

Estrategias de gamificación en el lenguaje

La gamificación es una estrategia ventajosa que puede ser utilizada en el proceso educativo (Lazarte & Gómez, 2021) y más específicamente en el aprendizaje del lenguaje. Existen algunas estrategias de gamificación en la enseñanza del lenguaje, como Prezzi que “es una herramienta ofimática, que está dejando a un lado las conocidas presentaciones de PowerPoint que, aunque permite realizar casi las mismas actividades, es mucho más didáctica, animada y sus efectos de zoom captan la atención de sus usuarios” (Barcia-Zambrano & Mendoza-Vergara, 2020, pp. 431-432). Al respecto debe

indicarse que, en la enseñanza del lenguaje, los profesionales de la docencia pueden usar Prezi para crear mapas conceptuales interactivos, narrativas visuales o presentaciones con los que sea posible integrar elementos de juego al proceso educativo, que pueden incluir retos lingüísticos, con lo que es posible captar la atención de los alumnos y favorecer un aprendizaje respaldado en interactividad.

En este sentido debe puntualizarse que Kahoot se puede emplear en el aula de clases con el propósito de revisar conceptos y evaluar el conocimiento de los estudiantes de forma lúdica, atractiva y entretenida, puesto que los docentes pueden crear cuestionarios relacionados con el vocabulario, la gramática, la comprensión lectora y cualquier otro aspecto del lenguaje y los estudiantes pueden responder en tiempo real usando dispositivos móviles, sustentados en una competencia por puntos, además de que es posible que visualicen su posición en un tablero de clasificación, lo cual incrementa los niveles de motivación de estos.

Por su parte Mentimeter es una herramienta para “formular preguntas, hacer encuestas o plantear juegos de manera online a una audiencia determinada que puede participar en estos retos en tiempo real desde cualquier dispositivo conectado a Internet y los resultados pueden ser registrados y publicados” (Català-Oltra et al., 2021, p. 673).

En la enseñanza del lenguaje, Mentimeter podría ser utilizada para evaluar la comprensión lectora, obtener perspectiva de los estudiantes sobre



determinados temas propuesto para debate, o diseñar nubes de palabras basadas en las respuestas de los alumnos. Por otra parte, esta herramienta favorece la participación activa y la construcción colectiva del aprendizaje, brindando la posibilidad de crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo, atractivo y dinámico.

Otra de las herramientas es Genially la cual es una plataforma online que permite crear contenidos interactivos como presentaciones, pósteres, infografías y videos, combinando texto, imágenes y audios. En educación, se usa para fomentar la participación activa y dinámica de los estudiantes en el aprendizaje (Mejía-Tigre et al., 2020, p. 528); los docentes pueden implementar Genially en el proceso de diseño de actividades interactivas que involucren a los estudiantes en el aprendizaje del lenguaje, debido a que este recurso permite crear juegos de vocabulario, actividades de emparejamiento, narraciones visuales y ejercicios de gramática interactivos.

Puede afirmarse que existe un abanico de estrategias por medio de las cuales se puede emplear la gamificación en el aprendizaje de la lengua, con las que puede integrarse el juego al proceso educativo.

El aprendizaje

El aprendizaje del lenguaje comienza desde que el bebé utiliza el llanto para comunicarse, pasando por la familiarización con el lenguaje hablado del entorno, hasta la expresión de ideas y el aprendizaje de otros idiomas (Méndez & Vargas, 2022, p. 5025). Según Martínez (2024),

este desarrollo se divide en dos etapas: **prelingüística**, desde el nacimiento hasta los 12 meses, caracterizada por balbuceos, llanto y sonidos guturales; y **lingüística**, donde el niño avanza de palabras aisladas a frases simples y luego oraciones complejas, enriqueciendo su vocabulario. El lenguaje se desarrolla a través de la interacción con el entorno, donde el niño imita los modelos lingüísticos a los que está expuesto (Gallardo et al., 2024). Ahora bien, si bien el lenguaje se desarrolla a partir de la interacción constante con el entorno, también es cierto que los profesionales de la docencia están llamados a implementar estrategias dirigidas al aprendizaje del lenguaje en los niños.

El aprendizaje del lenguaje en los niños es fundamental para adquirir conocimientos, facilitar la comunicación, expresar emociones y desarrollar habilidades cognitivas, creatividad e imaginación (Laz & Lescay, 2023; López & Lescay, 2023). Según Vygotsky, el lenguaje inicia en la interacción social y se internaliza para la comunicación y expresión de ideas (Pinargote & Meza, 2022). El Ministerio de Educación (2019) identifica cuatro áreas clave en este proceso: lenguaje artístico, corporal, oral y escrito, esenciales para el desarrollo integral.

La aplicación de los instrumentos a los docentes arrojó los siguientes resultados:

Gráfico 1. Resultados de encuesta (docentes)

Nivel de conocimiento

Los docentes de básica elemental de la escuela fiscal Dr. Abel Gilbert Pontón muestran un nivel de familiaridad inicial con la gamificación en la



enseñanza del lenguaje, con el 45,45% reportando que conocen el concepto. Sin embargo, solo el 27,27% se siente capacitado para implementarlo, y únicamente el 18,18% asegura haber recibido formación específica en esta área. Además, mientras el 27,27% considera poseer el conocimiento necesario para aplicar gamificación, un preocupante 45,46% manifiesta no estar preparado para ello. Estos datos resaltan la brecha formativa que enfrenta el cuerpo docente, lo que subraya la necesidad urgente de diseñar y ejecutar programas de capacitación que fortalezcan sus habilidades en el uso de esta innovadora herramienta metodológica.

Percepción sobre beneficios

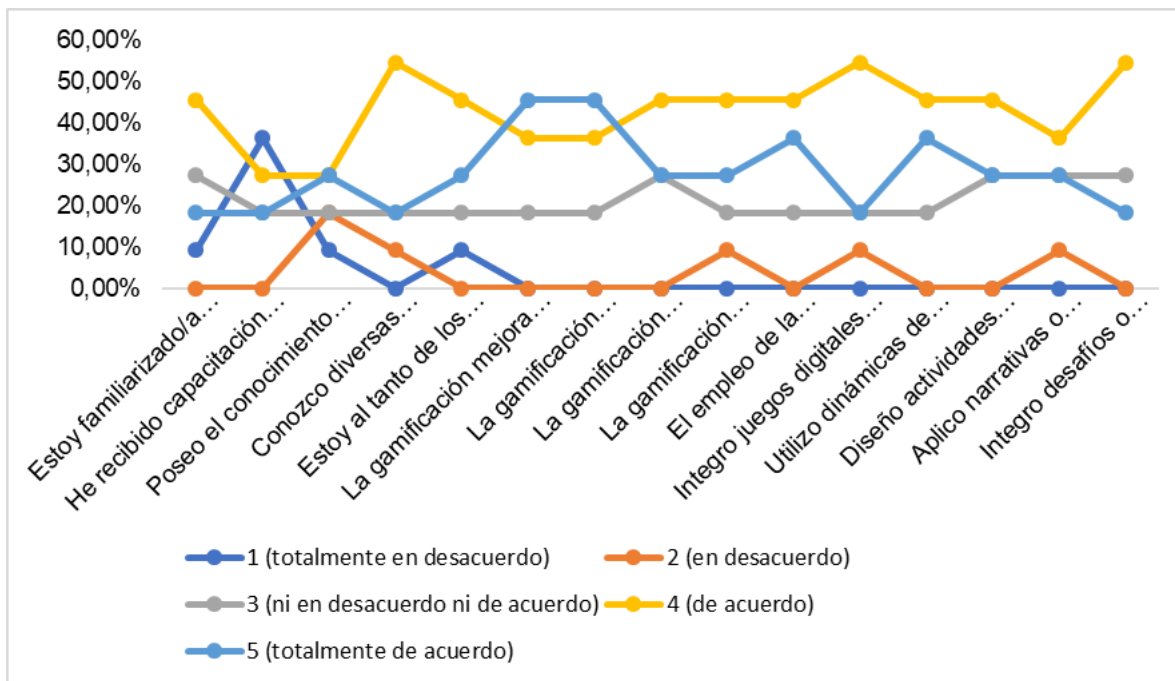
Los docentes reconocen múltiples **beneficios de la gamificación** en el proceso educativo. El 45,45% coincide en que esta estrategia incrementa la motivación de los estudiantes, convirtiéndola en una herramienta clave para captar su atención e interés. Por otro lado, el 54,54% señala que facilita la comprensión de los contenidos de lenguaje, un aspecto fundamental para el aprendizaje efectivo.

Además, el 45,45% percibe que la gamificación fomenta una participación activa de los estudiantes, promoviendo un rol más dinámico en el aula. Finalmente, el 54,55% expresa su disposición a integrar juegos digitales y actividades desafiantes como parte de su práctica pedagógica, reflejando un reconocimiento del valor que estas estrategias aportan a la enseñanza.

Prácticas aplicadas

En cuanto a la **implementación práctica**, los docentes recurren a una variedad de estrategias gamificadas. Entre ellas destacan los juegos digitales, las dinámicas de recompensa y los desafíos diseñados para reforzar conceptos de lenguaje de forma atractiva y significativa. Asimismo, se evidencia el uso de plataformas interactivas como *Genially*, que permite desarrollar actividades dinámicas e innovadoras que mejoran la experiencia de aprendizaje. Estas prácticas reflejan una tendencia positiva hacia la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula, aunque aún existe un amplio margen para optimizar su aplicación mediante formación adicional.

Gráfico 1. Resultados de encuesta (docentes)



Los resultados obtenidos se alinean con investigaciones previas, como las de Castillo-Mora et al. (2022), Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta (2023), y Mejía-Tigre et al. (2020), que destacan la gamificación como un recurso pedagógico efectivo. Estas investigaciones corroboran que la gamificación no solo aumenta la motivación estudiantil, sino que también mejora la comprensión y la participación activa en el aprendizaje. Al integrar estas estrategias, los docentes tienen la oportunidad de transformar el proceso educativo en una experiencia más enriquecedora y efectiva para los estudiantes. Con respecto a los estudiantes se obtuvieron los siguientes resultados:

Motivación y participación

La implementación de estrategias gamificadas ha generado un impacto significativo en la motivación y participación de los estudiantes. Según las observaciones realizadas, el 100% de los estudiantes manifestó interés en las actividades diseñadas bajo este enfoque. Este alto nivel de interés refleja la efectividad de la gamificación para captar la atención de los alumnos y mantenerlos involucrados en el proceso de aprendizaje. Además, el 66,67% de los estudiantes participó activamente en discusiones e interacciones verbales, lo que evidencia no solo el atractivo de las dinámicas propuestas, sino también su capacidad para estimular el diálogo y la colaboración entre los niños. Este tipo de participación activa fortalece el aprendizaje significativo, donde los



estudiantes no solo absorben información, sino que también la aplican y reflexionan sobre ella.

Desarrollo de habilidades lingüísticas

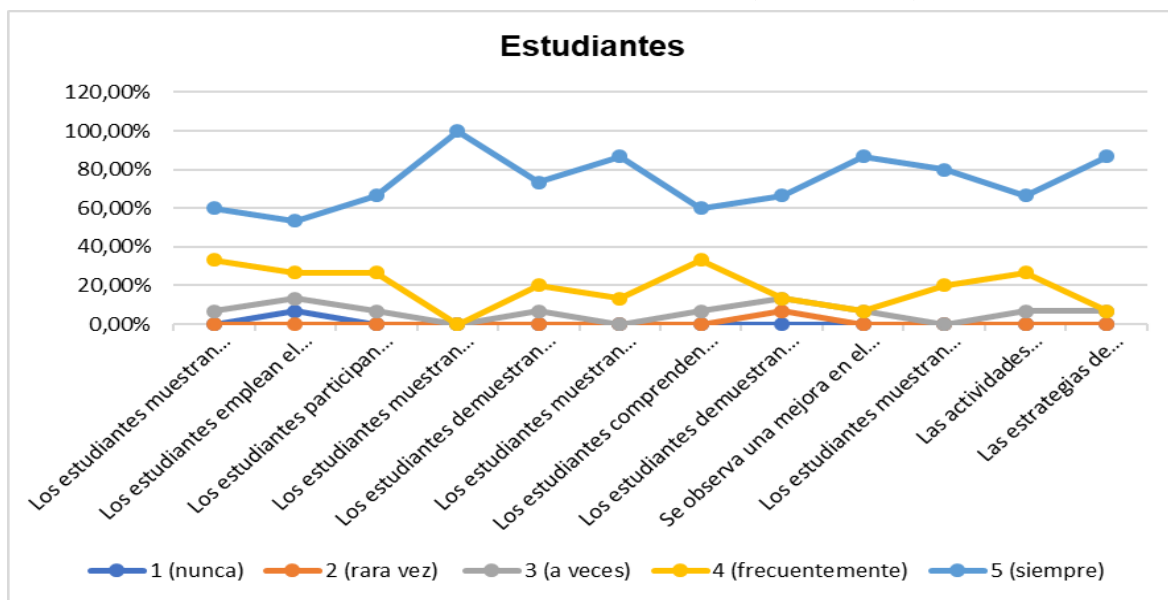
Las estrategias gamificadas han tenido un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. El 66,67% de los niños demostró precisión y fluidez en el uso del lenguaje, lo que pone de manifiesto cómo estas metodologías pueden facilitar la práctica y mejora continua del idioma. Además, el 60% de los estudiantes mostró capacidad para comprender y seguir correctamente las instrucciones dadas por el docente, un aspecto esencial para consolidar el aprendizaje. Las actividades gamificadas no solo fomentaron el uso de estructuras lingüísticas ya conocidas, sino que también facilitaron la incorporación de nuevas formas de expresión, enriqueciendo el repertorio lingüístico de los

alumnos y promoviendo una comunicación más efectiva.

Transformación del aprendizaje

La gamificación ha transformado significativamente el entorno de aprendizaje, convirtiendo el aula en un espacio dinámico, interactivo y centrado en los estudiantes. Este enfoque pedagógico permite que los niños asuman un rol protagónico en su proceso educativo, favoreciendo una experiencia más activa y significativa. A diferencia de los métodos tradicionales, la gamificación involucra a los estudiantes de manera integral, alentándolos a interactuar, resolver problemas y aplicar conocimientos en contextos lúdicos. Esta transformación no solo mejora los resultados académicos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, esenciales para el aprendizaje integral.

Gráfico 2: Resultados de observación (estudiantes)





Beneficios percibidos

Los beneficios de la gamificación están respaldados por estudios como los de Sevilla-Sánchez et al. (2023) y Alcalde (2023), que destacan su capacidad para fomentar el aprendizaje activo y el desarrollo integral de habilidades lingüísticas. Estas investigaciones refuerzan los hallazgos observados, confirmando que la gamificación no solo motiva

a los estudiantes, sino que también facilita la comprensión de los contenidos y mejora su rendimiento lingüístico. Al promover la interacción activa y el protagonismo estudiantil, este enfoque pedagógico se consolida como una herramienta poderosa para transformar la enseñanza del lenguaje y preparar a los estudiantes para los desafíos académicos y personales.

Conclusiones

Con el desarrollo de la presente investigación se identificó que los docentes de básica elemental en la escuela fiscal Dr. Abel Gilbert Pontón tienen cierto conocimiento sobre la gamificación como herramienta educativa, aunque muchos carecen de la formación necesaria para su implementación efectiva. Esto evidencia la necesidad de diseñar estrategias de gamificación para el aprendizaje del lenguaje.

Los beneficios de la gamificación, según la literatura y la observación tras su implementación, incluyen un aumento en la motivación estudiantil, mejor comprensión de

contenidos, participación activa en el aula, y desarrollo fluido de habilidades lingüísticas.

Los docentes aplican juegos digitales, dinámicas de recompensas, narrativas, desafíos y actividades interactivas en su enseñanza, confirmando la versatilidad de esta metodología. Además, se diseñó e implementó con éxito una propuesta de gamificación alineada con el objetivo curricular del Ministerio de Educación (2019) para mejorar habilidades comunicativas orales y escritas, obteniendo resultados favorables en la comunidad estudiantil.

Referencias bibliográficas

Alcalde, R. (2023). *Proyecto de intervención para la mejora de la atención y la concentración a través de la gamificación en educación primaria* [Tesis, Universidad de Sevilla].

<https://zaguan.unizar.es/record/124494/files/TESIS-2023-059.pdf?version=1>

Barcia-Zambrano, A., & Mendoza-Vergara, G. (2020). Prezi como herramienta innovadora para

mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6(4), 429-444.

Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, L., & Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(7), 240-262.



- Castillo-Mora, J., Escobar-Murillo, G., Murillo, R. de los Á. B., & Moyano, M. Y. C. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1), 686–701.
- Català-Oltra, L., Francés-García, F., García-Ramos, A., García-García, E., Martínez-Gras, R., & Alcaraz-Santonja, A. (2021). Evaluación de la aplicación de la APP Mentimeter como facilitador de la interacción y el aprendizaje en el aula. *OCTAEDRO*, pp. 671-682. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/119371/1/Nuevos-retos-educativos-ensenanza-superior-frente-al-COVID-19_65.pdf
- Egas-Villafuerte, V., Pazmiño-Arcos, W., Vinuesa-Morán, O., & Alfaro-Rodas, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(12), 875-894.
- Escuelas Ecuador. (2022). *Escuela De Educación Básica Dr. Abel Antonio Gilbert Pontón*. <https://www.escuelasecuador.com/escuela-de-educacion-basica-dr-abel-antonio-gilbert-ponton-guayas-guayaquil-09h01453>
- Gallardo, E., Saltos, D., & Gallardo, R. (2024). El desarrollo del lenguaje oral en los primeros años de Educación General Básica. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual «ALCON»*, 4(1), 182-192.
- Laz, L., & Lescay, D. (2023). Actividades lúdicas para estimular el lenguaje oral en los niños con necesidades educativas especiales del subnivel preparatoria. *Revista Domino de las Ciencias*, 9(3), 1303-1332.
- Lazarte, I., & Gómez, S. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. *RedUNCI*, pp. 313-317.
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184.
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184.
- López, J., & Lescay, D. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *VARONA, Revista Científico-Metodológica*, 76, 1-19. <http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n76/1992-8238-vrcm-76-e1734.pdf>
- Martínez, D. (2024). Literatura en Educación Inicial: Una Propuesta Pedagógica para el Desarrollo del Lenguaje Oral en Niños de Nivel Jardín de la IED Débora Arango Pérez. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3).
- Marczewski, A. (2013). Gamification: A Simple Introduction. In Marczewski, A. (ed.) (2015). *Even ninja monkeys like to play: gamification, game thinking and motivational design*. CA: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Mejía-Tigre, N., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J., & Narváez-Zurita, C. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 520-542.
- Méndez, D., & Vargas, J. (2022). Importancia de la evaluación del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 5023-5031.

Zambrano-Rugel, M. H. & Tomalá-Andrade, A. I. (2025). La Gamificación como herramienta de aprendizaje en lenguaje de básica elemental. *Atenas*, nro. 63, e10295, 1-13.



- Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel Elemental*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- Ojeda-Lara, O., & Zaldívar-Acosta, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- Torres, C & Cordero, N. (2023). Estrategia didáctica innovadora para fortalecer las habilidades lingüísticas en niños de 9 a 11 años. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(2), 244-257.
- Pinargote, S., & Meza, H. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26 (Extraordinario), 551-576.
- Reyes, E. (2022). *Metodología de la investigación científica* (1.ª ed.). Page Publishing, INC.
- Sevilla-Sánchez, M., Dopico, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J., & Carballeira, E. (2023). La gamificación en educación física: Efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos*, 47, 87-95.
- Valenzuela Alfaro, M. Á. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación Las Américas*, 11(1), 91-103.
- World Government Summit (2016). *Gamification and the future of education*. Oxford Analytica.

Contribución autoral

Martha Helen Zambrano Rugel: Investigación, análisis formal

Ana Isabel Tomalá Andrade: Metodología, redacción, revisión y edición.

Conflictos de intereses

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses.