



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2026,
Volumen 10, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i3

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN CON APOYO TECNOLÓGICO PARA FORTALECER LAS HABILIDADES DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO BACHILLERATO ECUATORIANO

**IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION WITH
TECHNOLOGICAL SUPPORT TO STRENGTHEN READING
AND WRITING SKILLS IN ECUADORIAN SENIOR HIGH
SCHOOL STUDENTS**

Gonzalo Rubén Espinoza Jaramillo

Unidad Educativa San Bartolomé

Edgar Adrian Muñoz Quezada

Universidad Estatal de Milagro

Martha Janet Morocho Barzallo

Unidad Educativa San Bartolomé

María Isabel Quilambaqui Plasencia

Unidad Educativa San Bartolomé

María Isabel Quilambaqui Plasencia

Unidad Educativa San Bartolomé

Implementación de la gamificación con apoyo tecnológico para fortalecer las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo bachillerato ecuatoriano

Gonzalo Rubén Espinoza Jaramillo¹

rubenelhechicero@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-1495-8854>

Unidad Educativa San Bartolomé
Ecuador

Edgar Adrian Muñiz Quezada

emunizq@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-0272-8866>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Martha Janet Morocho Barzallo

janet.morocho@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0005-2684-8485>

Unidad Educativa San Bartolomé
Ecuador

María Isabel Quilambaqui Plasencia

maria.quilambaqui@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0007-2043-4294>

Unidad Educativa San Bartolomé
Ecuador

Angel Isaias Campoverde Chaunay

angelisaias1987@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-0677-7485>

Unidad Educativa San Bartolomé
Ecuador

RESUMEN

La presente investigación analiza la implementación de la gamificación apoyada en recursos tecnológicos para el fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo de bachillerato de una institución educativa ecuatoriana. Se identificó un bajo nivel de motivación y dificultades en la producción escrita como problemas recurrentes en los métodos tradicionales de enseñanza. Se desarrolló un enfoque metodológico con diseño mixto, aplicando instrumentos diagnósticos, encuestas de percepción y validación por expertos para garantizar la pertinencia de la propuesta. La intervención se estructuró con el uso de plataformas digitales como Genially, Quizizz y Educaplay, integradas a dinámicas de gamificación orientadas a fomentar la participación activa, la autonomía y la creatividad. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la coherencia y organización de los textos, así como un incremento en la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura. En conclusión, la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica eficaz, flexible y replicable que contribuye a potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la educación media.

Palabras clave: gamificación, lectoescritura, bachillerato, motivación, educación digital.

¹ Autor principal

Correspondencia: rubenelhechicero@gmail.com

Implementation of gamification with technological support to strengthen reading and writing skills in Ecuadorian senior high school students

ABSTRACT

This research analyzes the implementation of gamification supported by technological tools to strengthen reading and writing skills in second-year high school students from an Ecuadorian institution. Low motivation and persistent difficulties in written production were identified as recurring problems in traditional teaching methods. A mixed-method design was applied, including diagnostic instruments, perception surveys, and expert validation to ensure the relevance of the proposal. The intervention was structured through the integration of digital platforms such as Genially, Quizizz, and Educaplay, combined with gamified strategies aimed at fostering active participation, autonomy, and creativity. Results showed significant improvement in the coherence and organization of students' texts, as well as an increase in motivation and engagement in reading and writing activities. In conclusion, gamification is consolidated as an effective, flexible, and replicable pedagogical strategy that contributes to enhancing reading and writing teaching-learning processes in secondary education.

Keywords: gamification, literacy, high school, motivation, digital education.

*Artículo recibido 25 marzo 2026
Aceptado para publicación: 25 abril 2026*



INTRODUCCIÓN

En los sistemas educativos contemporáneos, la lectoescritura sigue siendo un pilar del desarrollo cognitivo, social y académico; sin embargo, la evidencia reciente muestra retrocesos preocupantes en comprensión lectora y producción escrita, acentuados por los efectos de la pandemia y por prácticas pedagógicas centradas en la repetición y la memorización más que en el aprendizaje significativo (UNESCO, 2024; OCDE, 2023). Estos resultados se reflejan en evaluaciones internacionales y nacionales y se manifiestan también a nivel institucional: en el bachillerato, muchos estudiantes presentan dificultades para organizar ideas, construir secuencias textuales coherentes y sostener hábitos de lectura, con efectos dominó en su desempeño general (Loreto, 2024; Descifrado, 2023). Este panorama exige estrategias innovadoras que incrementen motivación, participación y logro, superando el enfoque transmisivo tradicional.

Una ruta promisoría es la gamificación, entendida como la incorporación deliberada de dinámicas, mecánicas y estéticas del juego a contextos no lúdicos con propósitos educativos (Sánchez, 2022). Su potencial reside en movilizar emociones, metas y retroalimentación inmediata para sostener el compromiso, ajustar el desafío y hacer visible el progreso, condiciones que favorecen la práctica deliberada y la transferencia de aprendizajes (Gaitán, 2024). La literatura de los últimos años converge en que la gamificación puede mejorar la motivación intrínseca y el engagement, aspectos críticamente vinculados con el desarrollo de competencias lectoras y de escritura cuando las tareas son auténticas, graduadas y retroalimentadas oportunamente (Cattoni et al., 2024; García et al., 2021; Samosa et al., 2021).

Este enfoque se alinea con marcos teóricos contemporáneos del aprendizaje. Desde la Teoría de la Autodeterminación, el diseño gamificado puede satisfacer necesidades de autonomía, competencia y relación, claves para la internalización de metas y la persistencia ante el reto (Sánchez et al., 2020). En clave constructivista y sociocultural, la progresión de misiones, andamiajes y cooperación promueven zonas de desarrollo próximo y aprendizaje situado; y, desde el conectivismo, los entornos digitales amplían redes de interacción y feedback distribuido (Donolo & Rigo, 2019; Reyes et al., 2022). Así, la gamificación no es adorno lúdico: es diseño instruccional centrado en la experiencia del estudiante y articulado con objetivos, evidencias y criterios.



En el terreno de la educación mediada por tecnología, plataformas como Quizizz, Educaplay o Genially facilitan evaluación formativa, práctica espaciada y aprendizaje activo en formatos de baja ansiedad, con métricas de progreso y retroalimentación inmediata (Fuad et al., 2022; Wiwin et al., 2021; Páez-Quinde & Arroba-Freire, 2023). La preferencia estudiantil por estos entornos, documentada en diversos estudios, se asocia con mayores tasas de participación y con mejoras en resultados, especialmente cuando las tareas mezclan desafío creciente, cooperación y recompensas transparentes (Maryo & Pujiastuti, 2022; García & Torres, 2020). Para la lectoescritura, esto se traduce en actividades que combinan comprensión lectora multinivel, ampliación de vocabulario y producción escrita con ciclos breves de ensayo-error y revisión, condiciones pedagógicas difíciles de sostener con formatos exclusivamente analógicos.

La necesidad es particularmente aguda en el segundo de bachillerato, etapa bisagra entre la escolaridad y la educación superior o el trabajo. En contextos como la Unidad Educativa “12 de Febrero”, se han observado lagunas en coherencia, cohesión y fluidez, junto con escaso interés lector, lo que compromete el rendimiento en asignaturas troncales y la preparación para estudios posteriores. La gamificación con tecnología emerge aquí como intervención didáctica con tres vectores de valor: (1) incrementa la motivación y el tiempo de práctica atencional; (2) habilita andamiajes y feedback continuo; (3) favorece tareas auténticas de lectura y escritura con metas claras, rúbricas accesibles y recompensas alineadas al logro (Chiecher, 2020; Santamaría & Vega, 2022; Tenorio et al., 2022; Calle & Gómez, 2020).

Metodológicamente, la evaluación de impactos de estas intervenciones demanda enfoques mixtos que integren mediciones pre-post (para cambios en comprensión y producción escrita) con evidencia cualitativa sobre experiencia y usabilidad de los recursos. La combinación de cuestionarios, rúbricas, análisis de productos escritos y validación por criterio de expertos permite captar tanto la magnitud del cambio como su sentido pedagógico (Ávila et al., 2020; Somano & León, 2020). Más aún, las decisiones de diseño deben basarse en modelos de desarrollo instruccional —por ejemplo, PADDIE M+— para asegurar coherencia entre análisis de necesidades, objetivos, selección de mecánicas lúdicas, desarrollo de recursos y evaluación iterativa (Páez-Quinde & Arroba-Freire, 2023).

No obstante, la literatura también advierte retos: brechas de acceso, formación docente insuficiente y riesgo de “tecnocentrismo” si los elementos de juego no se subordinan a objetivos claros y criterios de



evaluación válidos (Mancinas et al., 2020; Handoko et al., 2021). La respuesta no es desechar la gamificación, sino garantizar diseño instruccional riguroso, desarrollo de competencias digitales y monitoreo de calidad con indicadores de proceso y de resultado (Reyna, 2022). Bajo estas condiciones, la gamificación con tecnología puede convertirse en un dispositivo pedagógico robusto para recuperar aprendizajes en lectoescritura, aumentar la autoeficacia y reinstalar el placer por leer y escribir en el aula.

Por ello el objetivo general de este estudio será implementar la gamificación con apoyo tecnológico, mediante actividades interactivas y evaluación formativa, para mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo de bachillerato.

METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral de la problemática de la lectoescritura en el nivel de bachillerato. El diseño fue cuasiexperimental, al manipular la variable independiente —la gamificación con tecnología— para observar su efecto en la variable dependiente, es decir, la mejora en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes

La población correspondió a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “12 de Febrero”. De esta población se trabajó con una muestra intencional, conformada por quienes participaron en la intervención pedagógica.

Tabla 1

Población y muestra de estudio

Población	Muestra utilizada	Nivel educativo
Estudiantes de segundo de bachillerato	60 estudiantes	Unidad Educativa “12 de Febrero”

En cuanto a los instrumentos de recolección de datos, se aplicaron cuestionarios diagnósticos y finales para medir comprensión lectora y producción escrita; rúbricas de evaluación para valorar coherencia y cohesión textual; encuestas de percepción para recoger información sobre motivación; y entrevistas semiestructuradas para profundizar en experiencias y valoraciones. La validez de estos instrumentos fue



revisada por criterio de expertos, lo que aseguró su pertinencia en el contexto educativo (Creswell, 2014; Denzin & Lincoln, 2018).

Tabla 2
Instrumentos aplicados en la investigación

Instrumento	Propósito principal	Tipo de análisis
Cuestionario diagnóstico	Identificar nivel inicial de comprensión lectora y escritura	Cuantitativo
Rúbrica de producción escrita	Evaluar coherencia, cohesión y creatividad textual	Cuantitativo
Encuesta de percepción	Medir motivación e interés por las actividades gamificadas	Cualitativo
Entrevistas semiestructuradas	Profundizar en experiencias y percepciones estudiantiles	Cualitativo

La intervención pedagógica se organizó en cuatro sesiones de aprendizaje, diseñadas bajo el modelo PADDIE M+, que orientó el análisis de necesidades, la planificación de actividades, el desarrollo de materiales, la implementación y la evaluación (Huang & Soman, 2020; Páez-Quinde & Arroba-Freire, 2023). Durante estas sesiones se emplearon herramientas tecnológicas como Quizizz, Educaplay y Genially, aplicadas a actividades de comprensión y producción textual en formato gamificado.

El procedimiento incluyó tres etapas: diagnóstico inicial, aplicación de actividades gamificadas y evaluación final. Los datos cuantitativos fueron procesados mediante estadística descriptiva y comparaciones de medias, mientras que los datos cualitativos se categorizaron temáticamente para identificar patrones de motivación, colaboración y satisfacción (Reiners & Wood, 2021).

Resultados y discusión

Los hallazgos se organizaron en cuatro ejes de análisis estrechamente vinculados con la intervención: (1) desempeño en comprensión lectora, (2) producción escrita, (3) motivación y participación, y (4) aceptación y usabilidad de la propuesta gamificada. En conjunto, los resultados evidenciaron una mejora sustantiva en las habilidades de lectoescritura y un cambio favorable en la disposición estudiantil hacia



las tareas de lectura y escritura. En términos agregados, el 75% de los estudiantes mostró mejora significativa en habilidades de lectoescritura tras la intervención; además, el interés por la lectura aumentó un 60% y la producción escrita un 70%, lo que sitúa la propuesta como un dispositivo pedagógico eficaz para revertir rezagos y promover un aprendizaje más dinámico y sostenido.

En el primer eje, comprensión lectora, la progresión se manifestó en una mayor precisión inferencial, mejor identificación de ideas principales y secundarias, y uso más estratégico del vocabulario contextual. Estos cambios se interpretan como resultado de prácticas espaciadas con retroalimentación inmediata típicas de entornos gamificados, donde los estudiantes reciben indicios (hints), puntajes y niveles que orientan el ajuste de estrategias al error. La literatura de soporte converge en que dinámicas de juego bien diseñadas sostienen la práctica deliberada y el compromiso, con impacto directo sobre habilidades de lectura, pensamiento analítico y creatividad, particularmente cuando se incorporan metas claras, mecanismos de progreso y tareas auténticas.

En el segundo eje, producción escrita, se observaron mejoras en coherencia global y local, organización de secuencias textuales y mayor atención a la cohesión (conectores, correferencias), además de un aumento de la fluidez. Estas ganancias pueden vincularse con el andamiaje gamificado: misiones y retos incrementales que exigen reescrituras sucesivas, validación por rúbricas y recompensas alineadas al logro. El sustento teórico indica que, al articular reglas de juego, niveles y retroalimentación, la gamificación favorece procesos cognitivos complejos, mejora la autorregulación y refuerza habilidades críticas para la escritura académica.

En el tercer eje, motivación y participación, la evidencia cualitativa recogida durante y después de la intervención sugiere una disminución de la ansiedad frente a las evaluaciones y una mayor predisposición a participar en actividades de lectura y escritura. Ello es coherente con estudios que reportan que plataformas gamificadas como Quizizz reducen la ansiedad evaluativa, elevan el engagement y son preferidas sobre métodos tradicionales por una mayoría de estudiantes, lo que, en nuestro caso, se reflejó en mayor tiempo de tarea y disposición a intentar múltiples veces hasta alcanzar el criterio. En la misma línea, la literatura sintetiza que los elementos de juego, puntos, niveles, insignias activan motivación intrínseca y extrínseca, y que los entornos colaborativos gamificados fortalecen la interacción social como mediación del aprendizaje, ambos factores observados en el aula intervenida.



En el cuarto eje, aceptación y usabilidad, el uso de herramientas como Quizizz, Educaplay y Genially habilitó un flujo de actividades con métricas de progreso y feedback inmediato. La preferencia estudiantil por estas plataformas es consistente con la evidencia reportada y ofrece una explicación plausible de los incrementos observados en motivación e implicación sostenida a lo largo de las sesiones. Para sintetizar los efectos principales, se presenta la Tabla 1 con los indicadores de resultado más relevantes de la intervención.

Tabla 3
Principales resultados de aprendizaje y motivación tras la intervención gamificada

Eje	Indicador	Resultado	Fuente de evidencia
Comprensión lectora	Estudiantes con mejora significativa	75%	Registro pretest–postest y síntesis del estudio
Motivación lectora	Incremento del interés por la lectura	60%	Encuesta de percepción y sistematización
Producción escrita	Incremento de la producción (frecuencia/calidad)	70%	Rúbricas y productos escritos

Nota. Porcentajes globales reportados en la síntesis de resultados del estudio.

La estructura didáctica de la intervención se articuló en cuatro sesiones construidas sobre el modelo PADDIE M+, con objetivos, actividades y evidencias alineadas. (El diseño instruccional aplicado y el enfoque metodológico mixto con alcance descriptivo y cuasiexperimental constan en el documento base del estudio.) De esta forma, el diseño permitió triangulación de datos y análisis comparado de desempeño y percepciones, favoreciendo un juicio más robusto sobre el efecto de la propuesta.

En la discusión, resulta pertinente contrastar estas evidencias con el corpus teórico reportado. Primero, el incremento del 75% en habilidades de lectoescritura se alinea con hallazgos previos que han documentado rendimientos superiores en grupos expuestos a dinámicas gamificadas frente a estrategias tradicionales, debido a la práctica constante y al refuerzo inmediato del progreso, condición que flexibiliza el ensayo–error y refuerza la autoeficacia. Esta convergencia sugiere que la intervención replicó mecanismos de cambio reportados por la literatura: aumento del tiempo de exposición a tareas significativas, feedback instantáneo y metas graduadas.



Segundo, el aumento del 60% en el interés por la lectura puede interpretarse a la luz de dos procesos complementarios. Por un lado, la reducción de ansiedad que se ha observado sistemáticamente en plataformas gamificadas de evaluación formativa, lo que genera un clima de seguridad para intentar, equivocarse y corregir sin estigma. Por otro lado, la transformación del locus de control y la percepción de competencia del estudiante cuando progresa en niveles y recibe insignias; ambos mecanismos han sido descritos como activadores de motivación intrínseca y extrínseca en poblaciones de bachillerato. En nuestro caso, las entrevistas y encuestas cualitativas recogidas durante el proceso coinciden con ese patrón, lo que fortalece la interpretación de causalidad pedagógica plausible.

Tercero, el aumento del 70% en producción escrita es consistente con el principio de práctica deliberada mediada por rúbricas y con la evidencia que asocia gamificación con fortalecimiento de habilidades complejas (organización textual, coherencia, creatividad). El uso de retos incrementales y misiones con criterios claros facilitó reescrituras sucesivas y atención a la calidad. En términos de transferencia, los estudiantes reportaron mayor facilidad para planificar, revisar y corregir sus textos, lo que sugiere que la motivación no se quedó en la “capa lúdica”, sino que se tradujo en habilidades académicas objetivables.

La Tabla 2 resume la lógica didáctica de la intervención y su contraste con problemas detectados y resultados, organizada por ejes, con anclajes teóricos del propio documento.

Tabla 4

Ejes didácticos, problema, intervención gamificada y resultados observados

Eje	Problema detectado	Intervención gamificada	Resultados observados	Sustento en literatura
Comprensión lectora	Dificultades inferenciales y de identificación de ideas	Misiones con lectura multinivel, feedback inmediato, niveles y puntos	Mejora en comprensión y análisis	Dinámicas gamificadas mejoran resultados y práctica sostenida
Producción escrita	Secuenciación y cohesión insuficientes	Rúbricas, reescrituras escalonadas, insignias por criterios	Mayor coherencia y fluidez	Habilidades críticas y creatividad se potencian con gamificación
Motivación y participación	Alta ansiedad y baja implicación	Evaluación formativa con Quizizz y retos colaborativos	Interés lector +60%, mayor engagement	Reducción de ansiedad y preferencia por plataformas gamificadas
Usabilidad y aceptación	Bajo atractivo de tradicionales	Integración de tareas Quizizz/Educaplay/Genially, métricas visibles	Alta aceptación y uso sostenido	Elementos de juego activan motivación intrínseca/extrínseca



Este patrón de resultados aporta, además, implicaciones para la práctica docente. El diseño centrado en experiencia de usuario (estudiante) y en evaluación formativa, con iteraciones cortas y objetivos explícitos, muestra mayor probabilidad de consolidar cambios duraderos. La triangulación de datos de cuestionarios, rúbricas y percepciones sugiere que el efecto no se restringe a la “diversión”, sino que se relaciona con procesos de regulación del aprendizaje (planificación, control y evaluación) y con la construcción de identidad lectora y escritora en bachillerato.

A pesar de esta convergencia, deben considerarse límites. El diseño cuasiexperimental, por su naturaleza, restringe inferencias causales fuertes; además, la muestra intencional y contextualizada en una sola institución reduce la generalización externa. Con todo, el alineamiento entre hallazgos internos y la evidencia reportada en el propio marco teórico-metodológico del estudio, donde la gamificación se documenta como efectiva para incrementar motivación y rendimiento, mitiga parcialmente estas restricciones y abre paso a estudios con grupos de control, diseños longitudinales y análisis de subgrupos (por nivel de logro, género, hábitos lectores), entre otras extensiones pertinentes.

En términos de validez pedagógica, la coherencia entre problema, intervención y evaluación es un punto fuerte del estudio. El documento base explicita el uso de un enfoque mixto con alcance descriptivo y el carácter cuasiexperimental de la propuesta, lo que respalda metodológicamente la combinación de medidas pre–post y la incorporación de voces estudiantiles para interpretar el cambio. Asimismo, el uso de instrumentos validados por criterio de expertos y la estructura de sesiones bajo PADDIE M+ robustecen la fiabilidad del proceso, en línea con recomendaciones metodológicas vigentes para intervenciones didácticas con tecnología en educación media.

La articulación de estos resultados con la literatura del documento refuerza la idea de que no toda gamificación “funciona” por añadidura de puntos y medallas; lo que parece decisivo es el diseño instruccional que subordina los elementos de juego a metas de aprendizaje, con evaluación formativa y oportunidades de colaboración. Allí donde se siguió esta lógica —como en la intervención descrita—, los efectos sobre lectura, escritura y motivación emergieron de forma consistente con los marcos conceptuales y evidencia empírica compilados en el propio trabajo.

Finalmente, los hallazgos sugieren que la propuesta es replicable en contextos similares del bachillerato latinoamericano, con adaptaciones curriculares y de infraestructura según disponibilidad tecnológica. El



énfasis en tareas auténticas, feedback inmediato y trayectorias de progreso visibles parece ser un núcleo de transferencia promisorio. A nivel de política educativa escolar, cabe recomendar la institucionalización de ciclos de formación docente en diseño gamificado, el aseguramiento de dispositivos y conectividad básica, y la evaluación periódica con indicadores de proceso (participación, tiempo en tarea, calidad de retroalimentación) y de resultado (comprensión lectora, calidad de escritura, motivación), para sostener y escalar la mejora observada.

CONCLUSIONES

La investigación realizada permitió demostrar la pertinencia de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar las competencias de lectoescritura en estudiantes de segundo de bachillerato. En primer lugar, se evidenció que el marco conceptual elaborado cumplió su propósito de sustentar teóricamente la propuesta, confirmando que la gamificación constituye un recurso capaz de transformar el aprendizaje tradicional en experiencias activas y motivadoras (Werbach & Hunter, 2012; Bai et al., 2020)

El diagnóstico inicial permitió identificar falencias importantes en la enseñanza tradicional de la lectoescritura, lo cual justificó la pertinencia de metodologías innovadoras apoyadas en tecnología. En ese sentido, se corroboró la necesidad de emplear estrategias dinámicas que respondan a los intereses y demandas del estudiantado, superando la desconexión entre prácticas pedagógicas convencionales y las expectativas actuales.

La propuesta pedagógica gamificada, diseñada con base en herramientas como Genially, Educaplay y Quizizz, se implementó de manera estructurada y ajustada a las características del grupo. Esto garantizó la viabilidad de la intervención, generando un cambio significativo en la motivación, la participación y el rendimiento en actividades de lectura y escritura.

Durante la implementación de la propuesta, se constató un alto grado de compromiso estudiantil, acompañado de mejoras visibles en la coherencia y creatividad de los textos producidos. La gamificación no solo fortaleció la lectoescritura, sino que también favoreció competencias transversales como el trabajo colaborativo, la autorregulación y la persistencia ante los desafíos académicos. Estos resultados validaron el objetivo central del estudio y respaldaron el uso de dinámicas lúdicas en el contexto educativo.



Finalmente, la evaluación externa realizada por expertos ratificó la calidad y pertinencia de la propuesta, subrayando su capacidad para ser aplicada en distintos entornos educativos y no solo en el nivel de bachillerato. La validación indicó que la gamificación, en tanto estrategia flexible y adaptable, contribuye a una enseñanza más inclusiva, motivadora y alineada con los desafíos de la educación contemporánea.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ávila, H., Méndez, F., & Romero, D. (2020). La validez de instrumentos de investigación educativa: reflexiones metodológicas. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 357-374. <https://doi.org/10.6018/rie.38.2.356301>
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Calle, G., & Gómez, M. (2020). El comportamiento lector en textos multimodales digitales. *Panorama*, 14(27), 14-34. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i27.1518>
- Cattoni, A., Anderla, F., Venutib, P., & Pasqualotto, A. (2024). How to improve reading and writing skills in primary schools: A comparison between gamification and pen-and-paper training. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 39, 100633. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100633>
- Chiecher, A. (2020). Aprendizaje situado y tecnologías: Experiencias en escenarios de educación superior. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(62), 1-20. <https://doi.org/10.6018/red.398551>
- Creswell, J. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The Sage handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Donolo, D., & Rigo, D. (2019). Conectivismo y educación superior: redes, aprendizajes y subjetividades. *Revista de Educación y Humanidades*, 27(2), 45-62.



- Fuad, M., Maryo, Y., & Pujiastuti, R. (2022). The use of Quizizz in reducing students' anxiety during English test. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(2), 321–329. <https://doi.org/10.17507/jltr.1302.14>
- Gaitán, J. (2024). Gamificación educativa: motivación y aprendizaje en la era digital. *Revista Iberoamericana de Educación*, 84(1), 95–113. <https://doi.org/10.35362/rie8415594>
- García, R., & Torres, C. (2020). Gamificación y competencias lectoescritoras en secundaria: un estudio de caso. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22(3), 1-15. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e05>
- García, S., Pérez, L., & Álvarez, M. (2021). Motivación y gamificación en contextos educativos. *Revista Educación y Humanismo*, 23(40), 1-17. <https://doi.org/10.17081/eduhum.23.40.4334>
- Handoko, B., Suherman, E., & Nugroho, P. (2021). Risks of gamification in learning: technocentrism and student disengagement. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(3), 45-59. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i03.19611>
- Huang, W., & Soman, D. (2020). *A practitioner's guide to gamification of education*. Rotman School of Management.
- Loreto, M. (2024). Retos en la comprensión lectora en el bachillerato ecuatoriano. *Revista Andina de Educación*, 8(1), 77-89.
- Mancinas, R., Ortega, J., & Herrera, L. (2020). Limitaciones de la gamificación en educación: Una revisión crítica. *Revista Complutense de Educación*, 31(4), 563-576. <https://doi.org/10.5209/rced.66284>
- Maryo, Y., & Pujiastuti, R. (2022). Students' perceptions of gamified assessments through Quizizz. *International Journal of Language Education*, 6(3), 45–56. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i3.27672>
- OCDE. (2023). *PISA 2022 Results*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/4c1bc1f4-en>
- Páez-Quinde, F., & Arroba-Freire, J. (2023). La gamificación como estrategia innovadora en el aula. *Revista Educación y Tecnología*, 4(2), 45–59.
- Reiners, T., & Wood, L. (2021). Student engagement in gamified learning: A systematic review. *Computers & Education*, 173, 104296. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104296>



- Reyes, C., Delgado, A., & Mora, P. (2022). Conectivismo y aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Revista Digital de Educación y Tecnología*, 12(3), 33-49.
- Reyna, J. (2022). Quality indicators for gamified learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 70(5), 2301-2320. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10167-2>
- Samosa, D., Paredes, J., & León, A. (2021). La gamificación como recurso motivacional en lectoescritura. *Revista de Innovación Educativa*, 19(2), 145-159. <https://doi.org/10.1344/rie19.2.2021.145>
- Sánchez, J. (2022). Gamificación y educación: perspectivas y desafíos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(1), 25-44. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.21.1.25>
- Sánchez, J., Torres, L., & Rodríguez, M. (2020). Motivación y aprendizaje desde la teoría de la autodeterminación: implicaciones para la gamificación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25(87), 451-477.
- Santamaría, P., & Vega, R. (2022). Estrategias activas y gamificación en bachillerato: estudio de caso. *Revista de Educación Media*, 5(2), 113-129.
- Somano, F., & León, M. (2020). La validación de instrumentos en educación: entre la teoría y la práctica. *Revista Ciencias de la Educación*, 6(12), 55-70.
- Tenorio, A., Ortiz, C., & Lema, V. (2022). Experiencias de gamificación en la enseñanza de la lengua y literatura. *Revista Innova Educación*, 4(1), 73-90. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.005>
- UNESCO. (2024). *Informe mundial sobre el aprendizaje y la educación*. UNESCO Publishing.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Wiwin, A., Setiawan, B., & Dewi, R. (2021). Educaplay as a gamification tool in language learning. *International Journal of Instructional Technology*, 8(4), 112-120.

