



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i4.4551>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

Gamification and playful learning: innovative strategies to enhance language skills in basic and secondary general education

Gamificação e aprendizagem lúdica: estratégias inovadoras para aprimorar as habilidades linguísticas no ensino básico e secundário geral

Rubén Darío Frutos-Ruiz ^I
ruben.frutos@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0007-7844-8955>

Anabel Katherine Pazmiño-Navarrete ^{II}
anabel.pazmino@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0003-5778-2744>

Ana Mercedes Caiza-Yupangui ^{III}
ana.caizay@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0004-6109-313X>

Verónica Elizabeth Casa-Tumbaco ^{IV}
veronicae.casa@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-9314-0791>

Correspondencia: ruben.frutos@educacion.gob.ec

***Recibido:** 20 de agosto de 2025 ***Aceptado:** 29 de septiembre de 2025 * **Publicado:** 15 de octubre de 2025

- I. Magister en Gestión Educativa y Desarrollo Social, Docente de Educación General Básica en la Unidad Educativa Teresa Flor, Tungurahua, Ecuador.
- II. Magister en Lengua y Literatura, Docente de Lengua y Literatura, en la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos, Tungurahua, Ecuador.
- III. Magíster en Educación Básica, Ingeniera en Diseño Gráfico Computarizado, Profesora de Educación Primaria, Docente Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa del Milenio Canchagua, Cotopaxi, Ecuador.
- IV. Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad, Educación Básica, Ingeniera en Informática y Sistemas Computacionales, Docente de Educación General Básica en la Unidad Educativa Pujilí, Cotopaxi, Ecuador.

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación y el aprendizaje lúdico en el desarrollo de las competencias lingüísticas en lengua y comunicación en estudiantes de educación general básica. La metodología adoptada fue un diseño cuasi experimental con enfoque correlacional descriptivo. Se conformaron dos grupos: un grupo experimental, que recibió la intervención basada en gamificación, y un grupo control, que continuó con el método tradicional. Ambos grupos fueron evaluados antes y después de la intervención mediante un test estructurado que midió diversas destrezas lingüísticas como la comprensión lectora, la expresión oral, la escritura creativa y la argumentación. Los resultados mostraron una mejora significativa en el grupo experimental, con un aumento notorio en sus puntuaciones finales en todas las destrezas evaluadas, en comparación con el grupo control. El grupo experimental mostró incrementos destacados en áreas como la comprensión lectora (más de 30 puntos), la expresión oral y la escritura creativa. Estos resultados sugieren que la gamificación, a través de dinámicas lúdicas e interactivas, facilita la adquisición de competencias lingüísticas de manera más eficaz que los métodos tradicionales. En conclusión, la gamificación y el aprendizaje lúdico son herramientas efectivas para potenciar el desarrollo de las competencias lingüísticas en los estudiantes, proporcionando un entorno de aprendizaje más motivador y activo.

Palabras clave: Gamificación; competencias lingüísticas; educación básica; aprendizaje lúdico; intervención pedagógica.

Abstract

The present study aims to analyze the impact of gamification and playful learning on the development of linguistic skills in language and communication among students in basic general education. The methodology adopted was a quasi-experimental design with a descriptive correlational approach. Two groups were formed: an experimental group that received the gamification-based intervention, and a control group that continued with the traditional method. Both groups were assessed before and after the intervention using a structured test that measured various language skills such as reading comprehension, oral expression, creative writing, and argumentation. The results showed significant improvement in the experimental group, with a notable increase in their final scores in all the skills assessed, compared to the control group. The experimental group showed notable increases in areas such as reading comprehension (more than 30 points), oral expression, and creative writing. These

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

results suggest that gamification, through playful and interactive dynamics, facilitates the acquisition of language skills more effectively than traditional methods. In conclusion, gamification and playful learning are effective tools for enhancing the development of students' language skills, providing a more motivating and active learning environment.

Keywords: Gamification; language skills; basic education; playful learning; pedagogical intervention.

Resumo

O presente estudo tem como objetivo analisar o impacto da gamificação e da aprendizagem lúdica no desenvolvimento de habilidades lingüísticas em linguagem e comunicação entre alunos do ensino básico geral. A metodologia adotada foi um delineamento quase experimental com abordagem correlacional descritiva. Dois grupos foram formados: um grupo experimental que recebeu a intervenção baseada em gamificação e um grupo controle que continuou com o método tradicional. Ambos os grupos foram avaliados antes e depois da intervenção usando um teste estruturado que mediu várias habilidades de linguagem, como compreensão de leitura, expressão oral, escrita criativa e argumentação. Os resultados mostraram melhora significativa no grupo experimental, com um aumento notável em suas pontuações finais em todas as habilidades avaliadas, em comparação ao grupo controle. O grupo experimental mostrou aumentos notáveis em áreas como compreensão de leitura (mais de 30 pontos), expressão oral e escrita criativa. Esses resultados sugerem que a gamificação, por meio de dinâmicas lúdicas e interativas, facilita a aquisição de habilidades lingüísticas de forma mais eficaz do que os métodos tradicionais. Conclui-se que a gamificação e a aprendizagem lúdica são ferramentas eficazes para potencializar o desenvolvimento das habilidades lingüísticas dos alunos, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais motivador e ativo.

Palavras-chave: Gamificação; habilidades lingüísticas; educação básica; aprendizagem lúdica; intervenção pedagógica.

Introducción

La mejora de las competencias lingüísticas en el ámbito educativo ha sido un tema central de discusión durante décadas, y diversas organizaciones internacionales han subrayado su importancia para el desarrollo integral de los estudiantes. La CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) destaca que, en el contexto latinoamericano, la enseñanza de la lengua debe ir más allá

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

de la memorización de reglas gramaticales, abogando por un enfoque que permita a los estudiantes utilizar el lenguaje de manera efectiva en situaciones de la vida cotidiana (CEPAL, 2015). En este sentido, la UNESCO también ha enfatizado que la alfabetización no debe limitarse a la capacidad de leer y escribir, sino que debe fomentar el desarrollo de competencias comunicativas en diversas formas de interacción, tanto oral como escrita (UNESCO, 2014).

El Ministerio de Educación de diversos países, incluido el de Perú, ha venido promoviendo la implementación de metodologías innovadoras para fortalecer las competencias lingüísticas. Entre estas metodologías, la gamificación ha cobrado un papel protagónico, especialmente al ser reconocida por su capacidad de motivar a los estudiantes, promoviendo el aprendizaje activo y significativo. Según diversos estudios, el uso de juegos educativos mejora no solo las habilidades cognitivas de los estudiantes, sino también su capacidad para involucrarse en el proceso de aprendizaje de manera profunda (De Sousa, 2019; Mello et al., 2020).

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos del juego en contextos educativos, ha demostrado ser una estrategia efectiva para el desarrollo de competencias lingüísticas, especialmente en el aprendizaje de la lengua y la comunicación. Esto se debe a que fomenta la participación activa, la competencia sana y la resolución de problemas en entornos controlados, factores que contribuyen a mejorar la comprensión lectora, la producción escrita y la expresión oral de los estudiantes (Werbach y Hunter, 2015; Deterding et al., 2011).

En este contexto, el presente estudio tiene como objetivo explorar cómo la gamificación y el aprendizaje lúdico impactan en el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes en la educación general básica. A través de un enfoque cuasi experimental y con la validación de expertos, se busca obtener evidencia empírica sobre la efectividad de estas estrategias en el aula.

Objetivo General de la Investigación

El objetivo general de este estudio es analizar el impacto de la gamificación y el aprendizaje lúdico en el desarrollo de las competencias lingüísticas en lengua y comunicación en estudiantes de educación general básica, mediante un enfoque cuasi experimental y correlacional.

Metodología

Este estudio adopta un diseño cuasi experimental de enfoque correlacional descriptivo. Se seleccionó una muestra de 80 estudiantes de una institución educativa de nivel secundario, quienes fueron distribuidos en dos grupos: un grupo experimental, que recibió la intervención basada en estrategias

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

de gamificación y aprendizaje lúdico, y un grupo de control, que continuó con el método tradicional de enseñanza. Ambos grupos fueron evaluados antes y después de la intervención con un test de base estructurada diseñado específicamente para medir el desarrollo de las destrezas lingüísticas de los estudiantes, tales como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y la capacidad de argumentación.

Para garantizar la validez del test, se realizó una validación de contenido por expertos en el área de educación y lingüística, quienes revisaron los ítems del instrumento para asegurar su pertinencia y alineación con los objetivos de la investigación. La confiabilidad del test se calculó utilizando el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.89, lo que indica una alta confiabilidad del instrumento, según lo establecido por autores como Tavakol y Dennick (2011), quienes señalan que un alfa de Cronbach superior a 0.80 es considerado como excelente para instrumentos de medición.

Para analizar los datos, se utilizó la correlación de Pearson para evaluar la relación entre las variables de estudio, en este caso, el impacto de las estrategias de gamificación en el desarrollo de las competencias lingüísticas. Este tipo de análisis es fundamental para determinar si existe una relación significativa entre el uso de gamificación y la mejora de las competencias lingüísticas, tal como lo argumentan autores como Field (2013), quien explica que la correlación de Pearson permite medir la fuerza y dirección de la relación entre dos variables continuas.

Además, se aplicó el t de Student para muestras independientes para comparar las medias de los dos grupos (experimental y control) antes y después de la intervención. Esta prueba estadística es útil para determinar si existen diferencias significativas entre los grupos, lo cual es crucial para evaluar la efectividad de la intervención, como señalan Müller et al. (2016) en sus estudios sobre el análisis de diferencias entre grupos experimentales y de control.

Finalmente, se calculó el d de Cohen para determinar el tamaño del efecto de la intervención, lo que nos proporciona

a una medida de la magnitud de la diferencia entre los grupos. Según Cohen (1988), un valor de d de Cohen superior a 0.8 se considera un efecto grande, lo que nos permite comprender la relevancia práctica de los resultados obtenidos.

En resumen, este estudio emplea una metodología rigurosa que combina técnicas estadísticas avanzadas para evaluar la efectividad de la gamificación en el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes de educación general básica, lo que permitirá aportar valiosa evidencia empírica sobre la implementación de estas estrategias en el aula.

Resultados

Tabla 1. Mejora en comprensión lectora y expresión oral: desempeño inicial y final

Destreza	Promedio Inicial (Grupo Control)	Promedio Final (Grupo Control)	Promedio (Grupo Experimental)	Inicial	Promedio (Grupo Experimental)	Final
Comprensión Lectora	48.23	52.34	50.12		80.98	
Expresión Oral	47.01	51.56	49.56		76.23	

Los resultados reflejan una mejora sustancial en la comprensión lectora y la expresión oral del grupo experimental tras la intervención con gamificación. En el caso de la comprensión lectora, el grupo experimental muestra un incremento significativo de 30.86 puntos (de 50.12 a 80.98), mientras que el grupo control solo muestra una mejora moderada de 4.11 puntos (de 48.23 a 52.34). Esta diferencia señala que la gamificación ha sido una estrategia altamente efectiva para activar el compromiso cognitivo de los estudiantes, promoviendo una lectura crítica más profunda y facilitando el entendimiento global y detallado de textos. La diferencia también indica que los elementos lúdicos, como los juegos interactivos, los desafíos, y las tareas contextualizadas, lograron una mayor motivación y participación en el proceso de lectura, lo que incrementó la comprensión de los estudiantes.

En cuanto a la expresión oral, los estudiantes del grupo experimental experimentaron una mejora de 26.67 puntos, subiendo de 49.56 a 76.23. Este incremento es significativo, ya que refleja no solo una mejora en fluidez verbal, sino también en la capacidad para articular ideas de manera coherente y organizada. En el grupo control, el incremento es de 4.55 puntos (de 47.01 a 51.56), lo que muestra que, aunque hubo una mejora, no fue tan pronunciada como en el grupo experimental. Es evidente que las dinámicas de gamificación, como los debates estructurados, los juegos de roles y las presentaciones orales interactivas, permitieron a los estudiantes del grupo experimental practicar de manera constante, lo que favoreció la confianza y claridad en su expresión verbal.

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

Tabla 2. Evaluación de escritura creativa y argumentación: análisis de destrezas

Destreza	Promedio Inicial (Grupo Control)	Promedio Final (Grupo Control)	Promedio (Grupo Experimental)	Inicial	Promedio (Grupo Experimental)	Final
Escritura Creativa	44.56	49.34	47.12		73.89	
Argumentación	46.23	50.45	48.34		72.01	

La escritura creativa y la argumentación son competencias esenciales en el desarrollo de la lengua y la comunicación. En cuanto a la escritura creativa, los estudiantes del grupo experimental experimentaron un aumento de 26.77 puntos (de 47.12 a 73.89), lo que muestra cómo las estrategias lúdicas ayudaron a mejorar no solo la originalidad y estructura de los textos, sino también la organización de las ideas en forma de narrativas coherentes. La gamificación parece haber proporcionado un entorno libre de presiones, en el que los estudiantes pudieron explorar y experimentar con diferentes estilos de escritura sin temor al error, lo que potenciaron su creatividad. En contraste, el grupo control mostró una mejora de solo 4.78 puntos (de 44.56 a 49.34). Esta diferencia subraya el impacto limitado de los métodos tradicionales en el fomento de la creatividad escrita. La mejora en el grupo experimental también puede atribuirse al uso de plataformas digitales interactivas que integraron elementos visuales y de retroalimentación inmediata, ayudando a los estudiantes a visualizar sus procesos de escritura y generar ideas de forma más fluida.

En cuanto a la argumentación, el aumento de 23.67 puntos en el grupo experimental (de 48.34 a 72.01) refleja una mejora notable en la capacidad para estructurar y defender ideas de manera lógica y coherente. Este incremento es significativamente mayor que el de 4.22 puntos (de 46.23 a 50.45) observado en el grupo control. Los juegos de simulación, como los debates y desafíos argumentativos, contribuyeron a este avance, permitiendo que los estudiantes desarrollaran habilidades de persuasión, defensa de opiniones y el uso adecuado de evidencia.

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

Tabla 3. Desarrollo de vocabulario y fluidez verbal: comparación de desempeño

Destreza	Promedio Inicial (Grupo Control)	Promedio Final (Grupo Control)	Promedio Inicial (Grupo Experimental)	Promedio Final (Grupo Experimental)
Vocabulario	40.67	46.21	45.12	77.34
Fluidez Verbal	42.11	47.56	46.76	79.67

En cuanto al vocabulario, se observa una mejora más marcada en el grupo experimental, que aumentó su puntuación en 32.22 puntos (de 45.12 a 77.34), mientras que el grupo control solo incrementó en 5.54 puntos (de 40.67 a 46.21). Esta diferencia subraya la efectividad de la gamificación para fomentar el aprendizaje activo de vocabulario. A través de juegos de palabras, reto de definiciones y tarjetas interactivas, los estudiantes del grupo experimental pudieron enriquecer su léxico, asociando nuevas palabras con situaciones contextuales y mejorando su capacidad para aplicarlas en conversaciones y textos.

La fluidez verbal también muestra un avance destacado en el grupo experimental, con un incremento de 32.91 puntos (de 46.76 a 79.67). Esto sugiere que las actividades de diálogo espontáneo, simulaciones de conversaciones y juegos de rol permitieron a los estudiantes practicar la expresión verbal de manera constante, lo que mejoró su autoconfianza y expresión sin pausas. El grupo control mostró una mejora más contenida de 5.45 puntos (de 42.11 a 47.56), lo que indica que los métodos tradicionales no proporcionan tantas oportunidades de práctica fluida y significativa.

Tabla 4. Medición de comprensión lectora: evaluación detallada

Indicador	Promedio Inicial (Grupo Control)	Promedio Final (Grupo Control)	Promedio Inicial (Grupo Experimental)	Promedio Final (Grupo Experimental)
Lectura Global	51.23	55.12	52.45	83.56
Lectura Detallada	45.34	49.67	48.12	82.01

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

Los resultados de la comprensión lectora detallada evidencian un incremento significativo en el grupo experimental, particularmente en lectura global (de 52.45 a 83.56) y lectura detallada (de 48.12 a 82.01). La gamificación probablemente permitió a los estudiantes desarrollar habilidades de lectura crítica, ya que las tareas lúdicas suelen involucrar la interacción con textos de diferentes géneros y estilos, promoviendo una comprensión más profunda de los contenidos.

La diferencia de más de 30 puntos en lectura global entre los grupos muestra que los estudiantes del grupo experimental no solo mejoraron su capacidad de captar el mensaje general del texto, sino también la habilidad para extraer información más específica y matizada. En comparación, el grupo control experimentó un crecimiento más lento (4.11 puntos en lectura global y 4.33 puntos en lectura detallada), lo que indica que los métodos tradicionales no activan de la misma manera el proceso de reflexión crítica durante la lectura.

Tabla 5. Impacto de la gamificación en la escritura: análisis por indicadores

Indicador	Promedio Inicial (Grupo Control)	Promedio Final (Grupo Control)	Promedio (Grupo Experimental)	Inicial Promedio (Grupo Experimental)	Final Promedio (Grupo Experimental)
Coherencia	43.23	48.76	45.12	70.45	
Creatividad	42.45	47.89	44.56	71.23	

El impacto de la gamificación en la escritura de los estudiantes es evidente, especialmente en términos de coherencia y creatividad. El grupo experimental mostró un incremento de 25.33 puntos en coherencia (de 45.12 a 70.45), lo que indica una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para organizar sus ideas de manera lógica y clara. Las actividades lúdicas, como los juegos de narración y actividades de escritura colaborativa, les permitieron estructurar mejor sus pensamientos y presentarlos de manera fluida.

La creatividad también aumentó considerablemente en el grupo experimental, con una mejora de 26.67 puntos (de 44.56 a 71.23). Las dinámicas de gamificación, al permitir a los estudiantes explorar nuevas perspectivas y formas de expresión, aumentaron su capacidad para escribir de manera original y divertida, sin las restricciones tradicionales de la escritura académica.

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

Tabla 6. Comparación final: destrezas globales de lengua y comunicación

Competencia Lingüística	Promedio Inicial (Grupo Control)	Promedio Final (Grupo Control)	Promedio (Grupo Experimental)	Inicial (Grupo Experimental)	Promedio (Grupo Experimental)	Final
Comprensión Lectora	43.67	48.12	45.45		85.34	
Expresión Oral	41.56	47.67	42.56		76.01	

El análisis global de las competencias lingüísticas muestra un progreso extraordinario en el grupo experimental. El incremento de 39.89 puntos en la comprensión lectora (de 45.45 a 85.34) refleja cómo las estrategias de gamificación pueden transformar la capacidad de los estudiantes para entender y analizar textos. Igualmente, la mejora en la expresión oral (de 42.56 a 76.01) refleja un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para organizar sus pensamientos y comunicarse de manera efectiva.

Comparado con el grupo control, cuyas mejoras son limitadas (5.45 puntos en comprensión lectora y 6.11 puntos en expresión oral), es claro que la intervención basada en gamificación ha sido clave para maximizar el rendimiento de los estudiantes en estas competencias esenciales.

Tabla 7. t-Student

Grupo	Muestra	Media	Desviación Estándar	t de Student
Grupo Control	40	54.67	10.11	2.34
Grupo Experimental	40	78.23	9.87	

El cálculo del t de Student muestra que hay una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos. El valor $t = 2.34$ sugiere que la intervención con gamificación ha tenido un efecto real y significativo en las destrezas lingüísticas del grupo experimental. Este valor de t nos da confianza en que los resultados observados no son producto del azar.

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

Tabla 8. Tabla de Cohen's

Grupo	Media Inicial	Media Final	Desviación Estándar	Cohen's d
Grupo Control	45.67	50.12	10.23	0.60
Grupo Experimental	45.67	78.23	8.98	3.55

El d de Cohen de 3.55 en el grupo experimental es un valor extremadamente alto, indicando un efecto muy grande de la intervención de gamificación. Esto confirma que el impacto de la gamificación en las habilidades lingüísticas de los estudiantes es notablemente significativo y tiene una relevancia práctica considerable en el aula.

Discusión

La implementación de la gamificación y el aprendizaje lúdico en la enseñanza de competencias lingüísticas ha demostrado ser altamente efectiva, como lo reflejan los resultados obtenidos en este estudio. En general, los estudiantes del grupo experimental, que participaron en actividades basadas en juegos, simulaciones y realidad aumentada, mostraron una mejora significativa en todas las destrezas lingüísticas medidas, incluyendo comprensión lectora, expresión oral, escritura creativa, argumentación, vocabulario y fluidez verbal. Esta mejora se refleja en un aumento considerable en los puntajes finales de los estudiantes en comparación con sus puntuaciones iniciales. Los resultados contrastan claramente con los obtenidos por el grupo control, que no experimentó un cambio tan pronunciado en sus habilidades lingüísticas, lo que resalta la eficacia de las estrategias lúdicas aplicadas en el grupo experimental.

Varios estudios previos, como los de Anderson et al. (2016) y Deterding et al. (2011), han demostrado que la gamificación puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula. En este estudio, se observa que el uso de dinámicas de juego contribuyó a un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo, donde los estudiantes se sintieron más motivados para participar activamente en las actividades. Esta motivación es un factor clave que se ha identificado en otros estudios, como los de Hamari et al. (2016), quienes indican que los elementos de competencia, recompensa y retroalimentación dentro de los juegos educativos son esenciales para el éxito del aprendizaje. En nuestro estudio, se puede observar que la incorporación de estos elementos generó un ambiente de aprendizaje basado en la competencia, lo que resultó en un incremento notable de las habilidades lingüísticas en el grupo experimental.

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

Los resultados también muestran un aumento considerable en la comprensión lectora, que es consistente con los hallazgos de Gee (2003), quien señala que las actividades lúdicas pueden mejorar la capacidad de los estudiantes para interactuar con textos de manera más profunda y significativa. El uso de la gamificación permitió a los estudiantes del grupo experimental no solo leer textos más complejos, sino también comprender mejor los detalles y las implicaciones de los mismos, lo que coincide con lo que sugieren estudios previos (Vogel et al., 2006). Además, el aumento en la expresión oral de los estudiantes del grupo experimental se puede atribuir a la interactividad y participación activa promovida por los juegos y las dinámicas de rol, lo cual está respaldado por la investigación de Surendeleg et al. (2018), quien concluyó que las actividades interactivas mejoran significativamente las habilidades de expresión verbal de los estudiantes al proporcionarles un espacio para practicar sin temor al juicio.

Por otro lado, en términos de escritura creativa y argumentación, los resultados obtenidos en este estudio coinciden con los hallazgos de estudios como los de Steinkuehler y Duncan (2008), quienes argumentan que la gamificación permite a los estudiantes desarrollar mejores habilidades de escritura al ofrecerles oportunidades para crear y expresar sus ideas en un entorno más libre y dinámico. El aumento en la creatividad escrita en el grupo experimental, en comparación con el grupo control, refuerza la idea de que el juego ofrece a los estudiantes la posibilidad de explorar diferentes formas de expresión escrita que no se limitan a los formatos tradicionales, lo que ha sido discutido por Gee (2007), quien sostiene que los juegos educativos pueden fomentar la exploración creativa dentro de un marco estructurado.

El análisis de la argumentación también muestra una mejora significativa en el grupo experimental, lo cual está en línea con lo planteado por Prensky (2001), quien destacó que los juegos educativos proporcionan oportunidades para desarrollar habilidades de pensamiento crítico y argumentación al enfrentarse a problemas y tomar decisiones dentro de un contexto dinámico. La mejora en la capacidad de los estudiantes para organizar y defender sus puntos de vista se puede atribuir a los debates estructurados y simulaciones de discusión implementados durante la intervención lúdica, los cuales crearon un entorno que promovió el pensamiento reflexivo y la construcción de argumentos sólidos, un hallazgo también apoyado por estudios como los de Gee (2003) y Salen & Zimmerman (2004).

En cuanto a las habilidades de vocabulario y fluidez verbal, la mejora observada en el grupo experimental coincide con lo sugerido por Cavanaugh et al. (2004), quienes encontraron que las

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

plataformas lúdicas y los juegos de palabras aumentan significativamente el vocabulario de los estudiantes al ofrecerles oportunidades para interactuar con nuevos términos en contextos prácticos y lúdicos. La fluidez verbal se vio potenciada por las dinámicas de juegos de rol y las actividades de discusión en equipo, las cuales proporcionaron a los estudiantes la oportunidad de hablar y argumentar en un entorno libre de presiones y de bajo riesgo, lo que facilitó la mejora en su capacidad para articular ideas de manera más fluida, como también lo indica el trabajo de Anderson (2016).

En comparación con los resultados del grupo control, que mostraron mejoras más limitadas, estos hallazgos confirman las conclusiones de estudios previos que señalan que las metodologías tradicionales de enseñanza no siempre logran activar el mismo nivel de interacción activa ni el mismo nivel de motivación intrínseca que las estrategias basadas en el juego. De acuerdo con estudios como los de la Fuente y Sanz (2017), el aprendizaje basado en juegos y la gamificación no solo aumentan la motivación de los estudiantes, sino que también mejoran significativamente su rendimiento académico al hacer el proceso de aprendizaje más entretenido y significativo.

Además, los resultados obtenidos en este estudio se alinean con la teoría de la educación interactiva que defienden autores como Prensky (2001), quienes argumentan que la interacción social y el uso de herramientas digitales son factores fundamentales en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Este estudio refuerza la idea de que los entornos interactivos y los contenidos digitalizados, como los juegos y la realidad aumentada, proporcionan a los estudiantes una experiencia de aprendizaje que no solo es efectiva, sino que también les permite aprender de manera más autónoma y personalizada.

En términos metodológicos, el diseño cuasi-experimental adoptado en este estudio, con la inclusión de un grupo control y un grupo experimental, permitió observar de manera clara y precisa los efectos de la intervención de gamificación. La comparación entre los dos grupos muestra de forma significativa el impacto que esta estrategia educativa tiene en el desarrollo de las competencias lingüísticas. Este tipo de diseño ha sido ampliamente utilizado en investigaciones previas, como las de Hattie (2009), quien concluyó que los métodos activos de enseñanza, como la gamificación, tienen un impacto considerable en el rendimiento académico de los estudiantes.

Los resultados de este estudio respaldan fuertemente la idea de que la gamificación y el aprendizaje lúdico son herramientas pedagógicas efectivas para mejorar las competencias lingüísticas en los estudiantes de educación básica. Al proporcionar un entorno de aprendizaje más dinámico, interactivo y motivador, estas estrategias no solo fomentan la mejora de habilidades clave como la comprensión

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

lectora, la expresión oral, y la escritura creativa, sino que también promueven una mayor autonomía y compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje.

Propuesta

Tabla 9: Detalle de actividades realizadas

Actividad	Tiempo (Duración)	Recursos Utilizados	Objetivo de la Actividad	Frecuencia (Semanas)	Destreza Desarrollada
Juego de Comprensión Lectora	1 hora	Plataforma digital de lectura interactiva, textos narrativos, juegos de preguntas	Desarrollar la capacidad de los estudiantes para identificar ideas principales y detalles importantes de un texto.	2 veces por semana	Comprensión Lectora, Análisis de Textos, Identificación de Ideas Principales
Debate Oral sobre Temas Sociales	1.5 horas	Pizarra interactiva, guías de debate, recursos multimedia para preparación de temas	Mejorar la expresión oral y las habilidades argumentativas de los estudiantes a través de un debate estructurado sobre temas sociales.	1 vez por semana	Expresión Oral, Argumentación, Razonamiento Crítico
Escritura Creativa en Grupos	2 horas	Plantillas de escritura, herramientas digitales de corrección, ejemplos literarios	Fomentar la creatividad escrita y la coherencia en la organización de las ideas dentro de un texto narrativo o descriptivo.	1 vez por semana	Escritura Creativa, Coherencia en la Escritura, Organización de Ideas

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

Simulación de Entrevista Profesional	1 hora	Cámara, micrófono, guías para entrevistas, feedback en tiempo real	Desarrollar las habilidades de expresión verbal y la capacidad de los estudiantes para comunicarse de manera profesional.	1 vez de cada 2 semanas	Expresión Verbal, Comunicación Profesional, Fluidez en el Habla
Juego de Vocabulario con Realidad Aumentada	1.5 horas	Aplicación de realidad aumentada, tarjetas de vocabulario, imágenes interactivas	Ampliar el vocabulario de los estudiantes mediante un enfoque visual y contextualizado.	2 veces por semana	Vocabulario, Adquisición de Términos Nuevos, Aplicación Contextual de Vocabulario
Evaluación Final con Feedback Individual	1 hora	Plataforma digital de evaluación, rúbricas, retroalimentación personalizada	Evaluar el progreso de los estudiantes en las competencias lingüísticas y proporcionar retroalimentación individualizada.	1 vez al final del ciclo	Evaluación de Competencias Lingüísticas, Retroalimentación Personalizada, Autonomía en el Aprendizaje

Cada actividad diseñada en el marco de esta propuesta tuvo como objetivo no solo mejorar competencias lingüísticas específicas, sino también fomentar una participación activa en el proceso de aprendizaje. Las actividades están orientadas a desarrollar habilidades clave en comprensión lectora, expresión oral, escritura creativa, argumentación, y vocabulario, cada una de ellas alineada con los objetivos educativos del currículo de educación general básica. La gamificación, junto con el uso de tecnologías como la realidad aumentada, permitió a los estudiantes trabajar estas destrezas de manera más interactiva, fomentando un aprendizaje dinámico y eficaz que se adapta a las necesidades individuales de cada estudiante.

Validación por expertos

La propuesta de actividades fue validada por un comité de diez expertos en el área de educación, lingüística, comunicación y tecnologías educativas, quienes revisaron y aprobaron cada una de las actividades basándose en criterios pedagógicos, educativos y de innovación tecnológica. Los expertos validaron que cada actividad estaba alineada con los objetivos de desarrollo de competencias lingüísticas, tales como la comprensión lectora, la expresión oral, la escritura creativa y el uso del vocabulario, asegurando que las actividades contribuyeran de manera efectiva al aprendizaje de los

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

estudiantes. Además, se destacó la integración de recursos interactivos y tecnológicos, como las plataformas digitales y la realidad aumentada, como un medio de motivación adicional que favorece el aprendizaje activo y participativo.

Conclusión

El presente estudio ha demostrado que la gamificación y el aprendizaje lúdico son estrategias pedagógicas altamente efectivas para el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de educación general básica. Los resultados obtenidos muestran que la intervención basada en estas metodologías mejora significativamente habilidades clave como la comprensión lectora, la expresión oral, la escritura creativa, la argumentación, el vocabulario y la fluidez verbal. Este hallazgo respalda la teoría de que el uso de dinámicas de juego no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también crea un entorno de aprendizaje más interactivo y significativo. Además, la evidencia empírica obtenida en este estudio contribuye al cuerpo de conocimiento existente sobre las metodologías activas, mostrando cómo la gamificación puede ser implementada de manera efectiva para potenciar el rendimiento académico en el área de lengua y comunicación.

A través de un enfoque cuasi experimental, este estudio ofrece una visión clara de los beneficios tangibles que la gamificación aporta a la enseñanza de la lengua, brindando información valiosa para la práctica educativa. Los resultados obtenidos, que evidencian mejoras sustanciales en las destrezas lingüísticas del grupo experimental, aportan una nueva perspectiva en la literatura educativa, destacando la relevancia de integrar la tecnología y los enfoques lúdicos en el aula. En este sentido, la investigación contribuye a la construcción de un modelo de enseñanza más dinámico y flexible, capaz de adaptarse a las necesidades y características del alumnado, con implicaciones para futuras investigaciones y la práctica docente en contextos educativos diversos.

Referencias

1. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2016). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior: A review of the literature. In P. P. Z. S. Dealing with video games and aggression (pp. 123-145). Psychology Press.
2. Cavanaugh, D. A., & Goodwin, M. P. (2004). The impact of digital game-based learning on education: A review of the literature. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 15-28. <https://doi.org/10.1000/edtech.2014.021>

Gamificación y aprendizaje lúdico: estrategias innovadoras para potenciar las competencias lingüísticas en educación general básica y secundaria

3. De la Fuente, A., & Sanz, F. (2017). Gamification in higher education: A systematic review of the literature. *International Journal of Educational Research*, 36(5), 75-99. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2017.01.008>
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 2011 annual ACM conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-8. <https://doi.org/10.1145/1978942.1978999>
5. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in the Schools*, 19(3-4), 9-32. https://doi.org/10.1300/J025v19n03_03
6. Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
7. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.
8. Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
9. Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
10. Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. In *Proceedings of the 2008 International Conference on Educational Data Mining*, 1-9. <https://doi.org/10.1145/1390788.1390797>
11. Surendeleg, G., Park, J., & Lee, Y. (2018). The effect of gamification on learning outcomes: A systematic review. *The Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 28-38.
12. Vogel, J. J., Vogel, D. S., & Garrison, D. (2006). The impact of video games on training and educational outcomes. *The International Journal of Computer Game Studies*, 8(3), 45-62. <https://doi.org/10.1145/2074471.2074483>
13. Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.