

La gamificación en el aula como estrategia didáctica para el desarrollo inicial de la crítica literaria en estudiantes de primero de Bachillerato.

Gamification in the classroom as a teaching strategy for the initial development of literary criticism among first-year Baccalaureate students.

John Carlos Ninabanda Pomagualli

Universidad Estatal de Milagro
jninabandap@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-4239-2471>
Milagro – Ecuador

Yolanda Janeth Tenelema Arévalo

Universidad Estatal de Milagro
ytenelemaa@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-9342-4431>
Milagro – Ecuador

Mgtr. Sandra Edith Rodríguez Bejarano

Universidad Estatal de Milagro
srodriguezbe@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7715-7039>
Milagro – Ecuador

Formato de citación APA

Ninabanda, J. Tenelema, Y. Rodríguez, S. (2026). La gamificación en el aula como estrategia didáctica para el desarrollo inicial de la crítica literaria en estudiantes de primero de Bachillerato. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 4), p. 1989 – 2007.

NEXO CIENTIFICO

Vol. 5 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 10-10-2026

Fecha de aceptación: 19-10-2026

Fecha de publicación: 31-12-2026



RESUMEN

La implementación de la gamificación en el entorno escolar estimula el interés y el aprendizaje participativo al combinar elementos de juego con objetivos educativos, facilitando así la absorción de información de una manera más interactiva y cautivadora. Esta investigación tiene como objetivo analizar la aplicación de la gamificación como recurso didáctico y su vinculación con el desarrollo inicial de la crítica literaria. Este estudio se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y de alcance correlacional, mediante la aplicación de un cuestionario a 60 estudiantes. El instrumento consistió en 10 preguntas enfocadas a identificar aspectos relacionados con la motivación y el compromiso en actividades gamificadas, así como con la interpretación, comparación y evaluación crítica de textos literarios. Los resultados evidenciaron una percepción favorable sobre la incorporación de elementos de gamificación en el aprendizaje del área de lengua y literatura. Adicionalmente, el análisis de correlación mostró una relación positiva entre la gamificación y el desarrollo de la crítica literaria ($r = 0,835$; $p < 0,001$; $n = 60$), indicando que, entre más elementos gamificados se asocian, mejores son los resultados de análisis e interpretación. Entonces se deduce a la gamificación como una estrategia innovadora que intenta cambiar la vivencia educativa incentivando la participación de los alumnos para promover el desarrollo inicial de procesos relacionados con la crítica literaria en el área de Bachillerato.

PALABRAS CLAVE: gamificación, crítica literaria, lengua y literatura, bachillerato

ABSTRACT

The implementation of gamification in the school environment stimulates interest and participatory learning by combining game elements with educational objectives, thereby facilitating the acquisition of information in a more interactive and engaging way. This study aims to analyze the use of gamification as a teaching resource and its relationship with the initial development of literary criticism. The research employed a quantitative approach, with a non-experimental design and a correlational scope, through the administration of a questionnaire to 60 students. The instrument consisted of 10 questions designed to identify aspects related to motivation and engagement in gamified activities, as well as the interpretation, comparison, and critical evaluation of literary texts. The results revealed a favorable perception of the incorporation of gamification elements into the teaching and learning of Language and Literature. Additionally, the correlation analysis showed a positive relationship between gamification and the development of literary criticism ($r = 0.835$, $p < 0.001$, $n = 60$), indicating that greater integration of gamification elements was associated with better analysis and interpretation outcomes. Therefore, gamification is considered an innovative strategy that seeks to transform the educational experience by encouraging student participation and promoting the initial development of processes related to literary criticism at the upper secondary education level.

KEYWORDS: gamification, literary criticism, language and literature, high school.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, la educación experimenta cambios específicos que exigen la incorporación de diferentes estrategias pedagógicas y metodologías encaminadas a mejorar los procesos de aprendizaje y favorecer la formación integral de los estudiantes. Dentro de este marco, la implementación de recursos y enfoques innovadores debe estar vinculada a objetivos educativos concretos y al desarrollo de experiencias centradas en el estudiante. La UNESCO (2023) menciona que la tecnología en educación debe ser utilizada de manera adecuada para complementar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula, potenciando así la atención a las necesidades individuales de cada alumno. Según Hidalgo Hidalgo y Enríquez Hidalgo (2025), una de estas estrategias es la gamificación, ya que incorpora la esencia de los juegos al ámbito educativo. Su meta no se centra específicamente en que los alumnos memoricen el contenido educativo, sino que busca estimular la imaginación y el interés de los estudiantes, transformándose en una estrategia fundamental para mejorar sus capacidades cognitivas y afectivas.

A nivel internacional, distintas investigaciones han incorporado la gamificación en el ámbito educativo. Domínguez et al. (2013) respaldan que esta estrategia transforma el desarrollo del estudiante. Según estos autores, el uso de estas dinámicas no solo estimula la participación activa en el aula, sino que, además, fortalece la retención del conocimiento y ayuda a los alumnos a gestionar su aprendizaje de manera eficiente. De manera similar, Zeng et al. (2024) realizaron un metaanálisis de 22 estudios experimentales, en el que comprobaron el impacto positivo de la gamificación en el desempeño académico de los estudiantes. Sin embargo, ciertas investigaciones también señalan que sus resultados varían en relación con el contexto escolar, las herramientas y los objetivos académicos.

En Latinoamérica, la implementación de tecnologías y nuevas metodologías ha generado ciertos cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, fomentando el uso de nuevas estrategias relacionadas con las características de los alumnos (Acevedo Carmona et al., 2025). Además, la gamificación se muestra como una alternativa para relacionar el ámbito educativo con actividades didácticas. Sin embargo, su incorporación enfrenta retos asociados con la preparación de los docentes en habilidades digitales y pedagógicas (Jalca-Franco & Hermann-Acosta, 2023). Aun así, sus resultados pueden variar en función de las características del entorno educativo y las circunstancias en las que se lleva a cabo, por lo que resulta necesario continuar estudiando su relación con aprendizajes específicos.

En el área de Lengua y Literatura, la enseñanza literaria exige fortalecer en los estudiantes la comprensión lectora y la capacidad para expresar y defender sus opiniones. No obstante, la práctica docente se enfrenta a una realidad compleja ante el predominio de contenidos digitales, los patrones de lectura se han vuelto más fragmentados y el limitado interés que ciertos alumnos tienen por las obras literarias (Castillo-Torres & Bastardo-Contreras, 2021). Ante esta situación, resulta indispensable incorporar metodologías didácticas que transformen la lectura y el análisis en procesos más activos y dinámicos, con temas cercanos a los intereses de los estudiantes (Pisco-Suárez et al., 2025). En este aspecto, la gamificación se identifica como una alternativa metodológica importante, destinada a ampliar la participación de los estudiantes y a transformar la educación literaria (Chandrasehgaran & Ismail, 2024).

Desde este contexto, el desarrollo inicial de la crítica literaria constituye un elemento significativo en la educación de los estudiantes, puesto que implica avanzar desde la comprensión de los textos hacia la interpretación, el análisis y la discusión de las obras literarias. Estas habilidades incluyen reconocer temas, personajes y conflictos, comparar interpretaciones y la justificación de ideas presentes en los textos. Por lo tanto, es imprescindible examinar métodos que se puedan vincular con dichas habilidades para entender mejor las experiencias educativas de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

En Ecuador, la enseñanza de la literatura enfrenta varios obstáculos, especialmente en la relación entre los temas literarios y los intereses de los estudiantes. Con frecuencia, las metodologías tradicionales, centradas en la memorización y el análisis de los textos, han resultado ser poco efectivas para estimular el interés por la lectura en los jóvenes de Educación General Básica. En este sentido, estudios realizados en Ecuador han explorado la utilización de la gamificación en el ámbito de Lengua y Literatura, en particular en temas relacionados con la comprensión de textos, mostrando así la intención por incluir métodos que faciliten la colaboración de los estudiantes. (Bravo Collaguazo et al., 2025).

A partir de esta problemática, la presente investigación se orienta a analizar la relación entre la gamificación y el desarrollo inicial de la crítica literaria en estudiantes de primero de Bachillerato. Esto se debe a que gran parte de la información disponible se ha centrado en aspectos generales, tales como la motivación, la participación o el rendimiento académico, mientras que existe menor atención a su posible relación con los procesos de análisis literario. Por lo tanto, este estudio se dedica a investigar la relación entre la gamificación utilizada como estrategia de enseñanza en el aula y el desarrollo inicial de la crítica literaria en estudiantes de primero de Bachillerato. La investigación se

centra exclusivamente en los estudiantes y busca aportar evidencias sobre cómo estas variables se comportan en el contexto analizado, contribuyendo así al conocimiento acerca de la aplicación de la gamificación en la enseñanza literaria y su relación con el desarrollo inicial de habilidades relacionadas con la crítica literaria.

MÉTODOS MATERIALES

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que se obtuvieron datos a través de un instrumento estructurado, se utilizaron procedimientos estadísticos para su análisis e interpretación. Según (Hernandez Sampieri & Mendoza Torres, 2018), el enfoque cuantitativo permite recolectar y analizar datos con el fin de responder interrogantes de la investigación a través de métodos estadísticos. La investigación presentó un alcance descriptivo-correlacional, ya que en primer lugar permitió describir la percepción de los estudiantes sobre la gamificación en el aula y el desarrollo inicial de la crítica literaria, para posteriormente establecer la relación entre las 2 variables, sin sugerir relaciones de causa y efecto.

Se utilizó un diseño no experimental de tipo transversal, ya que no se alteraron las variables del estudio, sino que se observaron y analizaron en el contexto educativo en el que se desarrollaron. De igual manera, la recolección de datos se realizó en un solo momento, con el fin de obtener una descripción de las variables y posteriormente evaluar la relación que existente entre ellas. La población estuvo conformada por estudiantes de primero de Bachillerato con una muestra conformada por 60 estudiantes, quienes participaron en el proceso de recolección de datos. El estudio se enfocó únicamente en los estudiantes, debido a que el propósito de esta investigación fue analizar la relación entre la gamificación en el aula y el desarrollo inicial de la crítica literaria.

Para la recolección de la información se utilizó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento dirigido a los 60 estudiantes, el cual estuvo compuesto por 10 preguntas, valoradas mediante una escala de cinco puntos tipo Likert: 1 = Nunca, 2 = Rara vez, 3 = A veces, 4 = Frecuentemente y 5 = Siempre. El instrumento ayudo a recolectar información sobre las 2 variables: gamificación en el aula y desarrollo inicial de la crítica literaria. Las preguntas se enfocaron en temas como la participación y motivación de los estudiantes, comprensión de textos literarios, expresión de opiniones, identificación de componentes de las obras, la justificación de interpretaciones con evidencias textuales, comparación de análisis, la crítica y trabajo en equipo.

Para determinar la confiabilidad interna del instrumento se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach, estadístico sugerida para analizar la consistencia interna de los componentes que conforman el instrumento de medición. El cuestionario logró un coeficiente de $\alpha = 0,918$, calculado a

partir de los 10 ítems y las 60 muestras. Este resultado demuestra la alta consistencia interna del instrumento, lo que evidencia que sus ítems miden de manera equilibrada y confiable las variables del estudio.

El proceso de investigación se llevó a cabo utilizando un cuestionario dirigido a un grupo de 60 estudiantes que participaron en el estudio. Los datos recolectados fueron organizados y procesados mediante el programa IBM SPSS Statistics a través de dos fases. En primer lugar, se realizó un análisis descriptivo utilizando frecuencias, porcentajes, medias y desviaciones estándar, para identificar las tendencias principales en las respuestas de los evaluados. Posteriormente, se obtuvieron puntajes relacionados con las variables de gamificación y crítica literaria, que se elaboraron a partir de sus respectivos ítems. Finalmente, se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson para determinar la relación entre la gamificación en el aula y el desarrollo inicial de la crítica literaria, bajo un nivel de significancia de 0.01. Este análisis permitió establecer la intensidad y la dirección de la relación entre las variables.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

A través de la aplicación de un cuestionario dirigido a 60 estudiantes de primero de Bachillerato, se recopilaron datos que permitieron analizar los aspectos relacionados con la gamificación en el aula y el desarrollo inicial de la crítica literaria. El instrumento incluyó 10 preguntas, las cuales fueron codificados como P1, P2, P3, hasta P10. Para facilitar la comprensión de los resultados, en la Tabla 1 se muestra la relación entre cada código y el aspecto evaluado.

Tabla 1

Descripción de los ítems del cuestionario aplicado a los estudiantes

Nota: Elaborado por Autores

Código	Pregunta del cuestionario	Aspecto evaluado
P1	¿Las actividades gamificadas te motivan a participar activamente en las clases de Lengua y Literatura?	Motivación y participación activa
P2	¿Las dinámicas de juego te ayudan a comprender mejor los textos literarios?	Comprensión de textos literarios
P3	¿Las actividades gamificadas te animan a expresar tus opiniones sobre las obras literarias?	Expresión de opiniones
P4	¿La gamificación te ayuda a identificar temas, personajes, conflictos y otros elementos de un texto literario?	Identificación de elementos literarios
P5	¿Las actividades de juego te ayudan a justificar tus interpretaciones con evidencias del texto?	Justificación de interpretaciones
P6	¿Las actividades gamificadas te permiten comparar diferentes interpretaciones de una obra literaria?	Comparación de interpretaciones
P7	¿La gamificación favorece que analices críticamente las ideas presentes en los textos literarios?	Análisis crítico
P8	¿Las actividades gamificadas facilitan el trabajo colaborativo para analizar textos literarios?	Trabajo colaborativo
P9	¿Consideras que la gamificación hace más interesante el aprendizaje de la crítica literaria?	Interés por el aprendizaje
P10	¿Te gustaría que se utilizaran con mayor frecuencia actividades gamificadas para aprender a analizar y criticar textos literarios?	Interés por la continuidad de actividades gamificadas

La Tabla 1 presenta la organización de las 10 preguntas aplicadas a los estudiantes. Las preguntas fueron codificadas de P1 a P10 y permiten identificar los aspectos relacionados con la gamificación y el desarrollo inicial de la crítica literaria considerados en el estudio. Esta organización facilita la presentación e interpretación posterior de los resultados obtenidos.

Tabla 2

Distribución de frecuencias y porcentajes de las respuestas del cuestionario

Pregunta	Nunca n (%)	Rara vez n (%)	A veces n (%)	Frecuentemente n (%)	Siempre n (%)	Total
P 1	2 (3,3%)	8 (13,3%)	22 (36,7%)	23 (38,3%)	5 (8,3%)	60 (100%)
P 2	3 (5,0%)	5 (8,3%)	24 (40,0%)	22 (36,7%)	6 (10,0%)	60 (100%)
P 3	2 (3,3%)	8 (13,3%)	21 (35,0%)	22 (36,7%)	7 (11,7%)	60 (100%)
P 4	2 (3,3%)	10 (16,7%)	21 (35,0%)	18 (30,0%)	9 (15,0%)	60 (100%)
P 5	2 (3,3%)	7 (11,7%)	23 (38,3%)	18 (30,0%)	10 (16,7%)	60 (100%)
P 6	1 (1,7%)	8 (13,3%)	21 (35,0%)	20 (33,3%)	10 (16,7%)	60 (100%)
P 7	3 (5,0%)	8 (13,3%)	22 (36,7%)	22 (36,7%)	5 (8,3%)	60 (100%)
P 8	3 (5,0%)	8 (13,3%)	23 (38,3%)	16 (26,7%)	10 (16,7%)	60 (100%)
P 9	1 (1,7%)	10 (16,7%)	16 (26,7%)	24 (40,0%)	9 (15,0%)	60 (100%)
P 10	0 (0,0%)	7 (11,7%)	17 (28,3%)	24 (40,0%)	12 (20,0%)	60 (100%)

Nota: Fuente base de datos SPSS. Elaborado por: Autores

En la Tabla 2 se puede observar las respuestas de los 60 estudiantes sobre el impacto de la gamificadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura. En general, se nota una predisposición hacia las categorías “A veces” y “Frecuentemente” en los diferentes aspectos analizados.

En relación con la Pregunta 1(P1) relacionadas con la motivación y participación de los estudiantes, de los 60 sujetos que participaron en el estudio se observa que el 38,3 % y 36,7% que corresponde a “frecuentemente” y “a veces” indicaron que las actividades gamificadas les motivan a participar frecuentemente en el aula mientras que el 3.3 % de los evaluados manifestaron que las actividades gamificadas no les motivan a participar.

Respecto a la Pregunta 2(P2) relacionada con la comprensión de los textos literarios, el 40,0 % respondió “a veces” y el 36,7 % “frecuentemente”. Estos resultados nos indican que un porcentaje importante de estudiantes considera que las dinámicas de juego en el aula pueden contribuir a comprender mejor los textos literarios.

En cuanto a la expresión de opiniones sobre las obras literarias, correspondiente a la Pregunta 3(P3), el 36,7 % de los estudiantes respondió “frecuentemente” y el 35,0 % “a veces”. De igual forma, en la pregunta 4, relacionada con la identificación de elementos literarios como temas, personajes y conflictos, el 35,0 % respondió “a veces” y el 30,0 % “frecuentemente”. Las preguntas 5 y 6 se relacionan con destrezas más vinculadas a la crítica literaria, como justificar interpretaciones con evidencias del texto y comparar diferentes interpretaciones. En la pregunta 5, el 38,3 % respondió “a veces” y el 30,0 % “frecuentemente”; mientras que en la pregunta 6, el 35,0 % señaló “a veces” y el 33,3 % “frecuentemente”. Esto refleja un aspecto positivo en los estudiantes, aunque también evidencia que estas destrezas no se presentan de la misma forma para todos los alumnos.

En la Pregunta 7(P7), relacionada con el análisis crítico de las ideas presentes en los textos, de los 60 estudiantes evaluados las respuestas se concentraron prioritariamente en “a veces” y “frecuentemente”, ambas con 36,7 %. Por otra parte, la Pregunta 8(P8), relacionada con la colaboración entre estudiantes para analizar textos literarios, presentó un 38,3 % en “a veces” y un 26,7 % en “frecuentemente”. Por último, las Preguntas 9 y 10 muestran un aspecto positivo en la evaluación. En la Pregunta 9(P9), relacionada con si las actividades gamificadas hacen que la crítica literaria resulte más interesante, el 40,0 % respondió “frecuentemente” y el 15,0 % “siempre”. Por otra parte, en la Pregunta 10(P10), referida al interés de los estudiantes por utilizar con mayor frecuencia actividades gamificadas para analizar y realizar crítica de textos, el 40,0 % respondió “frecuentemente” y el 20,0 % “siempre”. Esta última pregunta mostró un aspecto positivo de acogida por parte de los estudiantes para utilizar este método de estudio.

En consecuencia, los resultados obtenidos en la Tabla 2 muestran una tendencia positiva de los estudiantes hacia las actividades vinculadas con la gamificación y la crítica literaria, sin embargo, también muestran que la participación, comprensión de textos, expresión de opiniones y el análisis crítico no se muestra con la misma intensidad en todo el grupo evaluado. La concentración de respuestas en las opciones de «A veces» y «Frecuentemente» indica que estas actividades son parte de la experiencia educativa de los estudiantes, aunque todavía existe la posibilidad de mejorarlas y así lograr una participación más constante y una comprensión más profunda de las obras literarias. De igual forma, la disposición que muestran los estudiantes para realizar actividades gamificadas se considera un hallazgo significativo, ya que se evidencia una apertura a incorporar métodos de enseñanza que pueden estimular el interés, la interacción y la reflexión en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, los resultados sugieren que existe interés característico por las actividades gamificadas y la necesidad de seguir fortaleciendo las competencias iniciales de crítica literaria. Por

consiguiente, la gamificación representa una alternativa pedagógica relevante e innovadora para ser considerada en este entorno educativo, especialmente si sus actividades fomentan la argumentación, comparación de interpretaciones y la justificación de opiniones a partir de evidencias textuales. Sin embargo, estos resultados reflejan las respuestas de los participantes y no permiten establecer, por sí solos, una relación de causa y efecto entre la gamificación y el desarrollo de la crítica literaria, por lo que deben ser interpretados junto con los demás análisis estadísticos de la investigación.

Tabla 3
Estadísticos de fiabilidad del cuestionario

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,918	10

Nota: Fuente base de datos SPSS. Elaborado por: Autores

La tabla 3 muestra el análisis de fiabilidad del cuestionario aplicado a los estudiantes. Se contó con la participación de 60 alumnos de Primero de Bachillerato sin descartar ningún caso. El cuestionario constó con 10 ítems y alcanzó un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,918, lo cual demuestra un alto nivel de consistencia interna. Este resultado sugiere que las preguntas son homogéneas al medir aspectos relacionados con la gamificación y el desarrollo de la crítica literaria. Por consiguiente, se demuestra que el instrumento es altamente confiable para respaldar los hallazgos del estudio.

Tabla 4
Estadísticos descriptivos de los ítems del cuestionario aplicado a estudiantes

Ítem	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
P1	60	1	5	3,35	0,936
P2	60	1	5	3,38	0,958
P3	60	1	5	3,40	0,978
P4	60	1	5	3,37	1,041
P5	60	1	5	3,45	1,016
P6	60	1	5	3,50	0,983
P7	60	1	5	3,30	0,979
P8	60	1	5	3,37	1,073
P9	60	1	5	3,50	1,000
P10	60	2	5	3,68	0,930

Nota: Fuente base de datos SPSS. Elaborado por: Autores

En la Tabla 4 se puede observar que las medias alcanzadas según las 10 preguntas oscilan entre 3,30 y 3,68 aplicando la escala de 1 a 5, esta distribución confirma una inclinación de los evaluados entre las opciones “a veces” y “frecuentemente”. Según los resultados obtenidos el valor más alto se encontró en la Pregunta 10 (P10) con una media de (3,68) lo que demuestra un interés significativo por parte de los estudiantes por utilizar con mayor frecuencia actividades gamificadas para analizar y criticar obras literarias.

De la misma manera, las Preguntas P6 y P9 alcanzaron una media de 3,50 relacionados con la comparación de interpretaciones y el interés por la crítica literaria. En cuanto a la Pregunta (P5) se obtuvo una media de 3,45 en la que demuestra una tendencia positiva para la justificación de interpretaciones mediante evidencias del texto.

Las medias obtenidas de las Preguntas de P2, P3, P4 y P8 correspondientes a la comprensión de textos, expresión de opiniones, identificación de elementos literarios y colaboración durante el análisis se ubicaron entre 3,37 y 3,40 de la tabla.

En relación a la Pregunta (P1) que corresponde a la participación activa en las clases se observó una media de 3,35. Por último, en la Pregunta (P7) se obtuvo la media más baja con un valor de 3,30 que corresponde al análisis crítico de las ideas presentes en los textos literarios, aunque el valor es menor si lo relacionamos con las otras preguntas, esta media todavía se encuentra en una tendencia intermedia evidenciando que este aspecto requiere mayor interés en comparación con las demás.

Finalmente, los resultados de la tabla nos permiten observar una tendencia positiva hacia el uso de actividades gamificadas en diferentes procesos asociados con la comprensión, interpretación y análisis de textos.

Tabla 5 Estadísticos descriptivos de las variables de estudio

Variable	N	Mínimo	Máximo	M	DE
Gamificación	60	10	30	20,68	4,47
Crítica literaria	60	5	19	13,62	3,36

Nota: Fuente base de datos SPSS. Elaborado por: Autores

La Tabla 5 presenta los datos descriptivos de las dos variables de la investigación, obtenidas de las respuestas de los 60 estudiantes. La variable de gamificación mostró una media de 20,68 (DE = 4,47), con puntuaciones entre oscilan entre 10 y 30. En cambio, la crítica literaria presentó una media de 13,62 (DE = 3,36), con valores que varían entre 5 y 19. Estos resultados permiten describir el

comportamiento general de las 2 variables, convirtiéndose en un punto necesario para analizar la relación entre ellas.

Tabla 6
Correlación de Pearson entre gamificación y crítica literaria

Variable	GAMIFICACIÓN	CRITICA
Gamificación	1,00	.835**
Crítica Literaria	.835**	1,00

Nota: Fuente base de datos SPSS. Elaborado por: Autores

La Tabla 6 revela una relación positiva y significativa desde el punto de vista estadístico entre la gamificación y la crítica literaria ($r = .835$, $p < .001$; $N = 60$). Esto sugiere que, entre los estudiantes evaluados, las puntuaciones más destacadas en gamificación se asociaron de igual manera con las más altas en crítica literaria. Este hallazgo permite identificar una relación entre las dos variables en la muestra estudiada; no obstante, al tratarse de un análisis correlacional, no permite afirmar por sí solo una relación de causa y efecto.

DISCUSIÓN

Los resultados de este trabajo permiten analizar la relación entre la gamificación en el aula y el desarrollo inicial de la crítica literaria en estudiantes de primero de Bachillerato. De manera general los estudiantes muestran una inclinación positiva hacia la utilización de actividades gamificadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura principalmente en aspectos como la participación, comprensión de textos, debate de ideas y análisis de obras, esta inclinación es relevante ya que la gamificación incorpora dinámicas de juego dentro de un contexto educativo con el objetivo de promover experiencias de aprendizaje más activas y participativas.

Entre los hallazgos más destacables de la investigación, resalta la valoración de la Pregunta 10 vinculada con la predisposición de los estudiantes por participar en actividades gamificadas para analizar y criticar textos literarios. En este ítem se alcanzó una media elevada, lo que confirma una inclinación explícita de los alumnos por abordar actividades de lectura, interpretación y análisis a través de las dinámicas de juego, transformado de esa manera la educación tradicional en aprendizajes más interactivos. Este resultado concuerda con lo expuesto por Ramírez Ruiz y Vargas Sánchez (2024), quienes definen a la gamificación como una estrategia moderna que impulsa el compromiso escolar. Desde su perspectiva, este concepto abarca varias dimensiones tanto académicas, emocionales y conductuales en el ámbito educativo, además de la participación escolar como la perseverancia y satisfacción.

En cuanto a las acciones directamente vinculadas con la crítica literaria, la pregunta 6 y 9 alcanzaron una puntuación media favorable. La primera se relaciona con la capacidad de comparar diferentes interpretaciones de una obra literaria, mientras que la segunda se relaciona con el interés que genera la crítica literaria al utilizar actividades gamificadas. Dichos resultados manifestaron que existe una disposición positiva ante estas actividades ya que comparar e interpretar una obra literaria incluyendo actividades dinámicas, impulsa el interés de los estudiantes por la crítica literaria facilitando el desarrollo educativo. Estos resultados coinciden con la investigación de Gutiérrez-González y Caro (2024), quienes analizaron la gamificación como una táctica educativa para de esa manera potenciar la lectura crítica destacando la necesidad de vincular los componentes de la gamificación con métodos encaminados en el desarrollo de la crítica literaria, ambas investigaciones concuerdan que la gamificación es un recurso el cual puede potenciar el pensamiento crítico en el aula.

Por otro lado, los datos obtenidos de las interrogantes relacionadas con la interpretación y análisis de textos indican un comportamiento positivo, mostrando puntuaciones medias bastante estables y favorables entre las preguntas 2,3 y 4. El primero analizó que el uso de dinámicas lúdicas puede mejorar la comprensión de textos; el segundo analizó la apertura para expresar opiniones sobre las obras, mientras que el tercero evaluó la capacidad de compartir diferentes aspectos de una obra literaria. Estos datos confirman que las estrategias basadas en juegos se convierten en un aliado que interviene en los distintos procesos de la lectura. Este estudio se alinea con los resultados reportados por Villacís Rodríguez y Carrera Erazo (2026), quienes llevaron a cabo una investigación sobre la gamificación y la comprensión lectora en el ámbito de Lengua y Literatura con estudiantes de educación básica. Los investigadores descubrieron que la gamificación potencia de forma específica el rendimiento del lector generando entornos educativos dinámicos y centrados en el estudiante, ambos estudios se desarrollan en el área de Lengua y Literatura, demostrando que estas estrategias van más allá de una simple recolección de información promoviendo niveles de comprensión y análisis.

Sin embargo, las evidencias también permiten reconocer áreas que requieren más atención. La pregunta 7 mostró la media más baja de todos los elementos analizados y qué estuvo vinculada con el análisis crítico de las ideas presentes en los textos literarios. Este resultado, no implica que haya una evaluación desfavorable puesto que el promedio supera el punto medio de la escala utilizada. Dicho comportamiento es comprensible, debido a que la crítica literaria conlleva procesos de alta complejidad, dado que requiere analizar ideas, formular interpretaciones y establecer argumentos. Una situación similar se puede destacar de la Pregunta 5, la cual obtuvo una puntuación moderada al evaluar la justificación de las interpretaciones mediante evidencia de texto, aunque la puntuación

muestra una tendencia favorable, que se puede mejorar. Desde esta perspectiva, los resultados distinguen entre la disposición del estudiante hacia las actividades gamificadas y el desarrollo de habilidades específicas del pensamiento crítico.

Por otro lado, la primera pregunta que aborda la motivación para participar en actividades de Lengua y Literatura utilizando técnicas de gamificación, obtuvo una media con una inclinación positiva, aunque es más baja en comparación con los resultados de la pregunta diez. La discrepancia entre ambas puntuaciones resulta interesante debido a que los alumnos no solamente valoran de manera positiva la participación en actividades gamificadas, sino que también muestran una mayor apertura a que estas actividades sean utilizadas con mayor frecuencia para analizar y criticar obras literarias. Esto podría manifestarse como un indicativo de la aceptación de la gamificación como un recurso innovador para abordar contenidos literarios de una manera diferente a las prácticas tradicionales. De esta manera, los hallazgos vinculados con el estudio de García Quincha (2025), el cual relaciona la gamificación con la motivación y el rendimiento académico en entornos educativos, menciona que han hallado conexiones positivas, concluyendo que la gamificación es una herramienta prometedora para un aprendizaje activo, inclusivo y de gran valor, cumpliendo así con las nuevas demandas educativas.

Además, en este estudio se demostró una correlación positiva y de gran magnitud entre la gamificación y el desarrollo inicial de la crítica literaria. Esto nos da a entender que en la muestra de estudiantes examinados los niveles superiores relacionados con la gamificación tienden a coincidir con los niveles más altos de la variable relacionada con la crítica literaria. Este hallazgo demuestra una conexión considerable entre las variables investigadas. La relación encontrada es consistente con estudios que han descubierto vínculos favorables entre la gamificación y las diferentes áreas educativas (Ramírez Ruiz & Vargas Sánchez, 2024).

Los estudios encontrados coinciden con la literatura al diferir que los efectos de la gamificación no son uniformes ya que dependen considerablemente de dinámicas de juego, el estudiante, y las propuestas de aprendizaje planteadas. Por eso se resalta la necesidad de seguir investigando el impacto de los elementos lúdicos en diferentes contextos escolares. Bajo esta referencia, este estudio aporta evidencia significativa desde el aula de Lengua y Literatura enfocándose en la crítica Literaria en Primero de Bachillerato.

En conjunto, los datos muestran que la gamificación se encuentra vinculada de forma positiva con los procesos iniciales de crítica literaria. El hecho de que existan puntajes altos en el uso frecuente de actividades lúdicas, junto con evaluaciones positivas de comprensión, expresión de opiniones, comparación de interpretaciones e interés en la crítica literaria, indica una excelente disposición de los

alumnos. Por otro lado, los puntajes promedio más bajos en el análisis crítico de ideas y la necesidad de fortalecer las interpretaciones con evidencia textual demuestran que la crítica literaria es un proceso que requiere habilidades específicas y no solo una mayor participación o motivación.

De este modo, el aporte principal de este estudio se centró en evidenciar la estrecha relación entre la gamificación y el desarrollo inicial de la crítica literaria en este grupo evaluado. Los resultados nos permiten afirmar que estas dinámicas de juego abren espacios eficaces para motivar la lectura, pero el impacto académico verdadero dependerá siempre de como el docente consiga conectar dichas actividades con ejercicios serios para su posterior interpretación y argumentación.

Finalmente, los resultados obtenidos aportan un gran valor teórico que podría beneficiar las líneas de investigación sobre la gamificación en la enseñanza literaria, especialmente en el primer año de Bachillerato, donde el pensamiento crítico es un elemento fundamental. La sólida relación descubierta en este estudio caracterizado por una intensidad notablemente alta, junto con el análisis de las 10 preguntas refuerza un lazo de considerable importancia científica. No obstante, futuras investigaciones pueden aumentar el tamaño de la muestra, examinando diferentes contextos educativos, y sugerir métodos de enseñanza que ayuden a profundizar el desarrollo de las competencias de crítica literaria.

CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos en la investigación sobre la gamificación en el aula como estrategia didáctica para el desarrollo inicial de la crítica literaria en estudiantes de primero de Bachillerato, se establecen las siguientes conclusiones:

Los datos demuestran una valoración favorable de las actividades gamificadas dentro del aprendizaje de Lengua y Literatura. Las respuestas de los estudiantes se concentraron prioritariamente entre las categorías “A veces” y “Frecuentemente”, lo que deja en evidencia un marcado interés por parte de los estudiantes por incorporar con mayor frecuencia actividades gamificadas para analizar y criticar obras literarias.

En relación con el desarrollo inicial de la crítica literaria, los alumnos reflejan un desempeño muy positivo en tareas como comprender las lecturas, dar su opinión, identificar elementos clave de las obras y defender sus posturas realizando comparaciones. Esto nos indica que los estudiantes presentan condiciones iniciales para empezar a realizar análisis mucho más profundos y valoraciones críticas de textos literarios.

Dentro de los indicadores evaluados, la disposición de los estudiantes a realizar con mayor frecuencia actividades gamificadas para analizar y desarrollar la crítica de textos literarios presentó la media más alta, mientras que el análisis crítico de las ideas presentes en los textos obtuvo la media más baja. Hay que entender que, si bien la predisposición hacia las dinámicas de juego es evidente para el aprendizaje, el pensamiento crítico más profundo sigue siendo una de las falencias que se debe reforzar pedagógicamente.

La prueba estadística de correlación reflejó un vínculo favorable entre el uso de la gamificación y el desarrollo inicial de la crítica literaria. Lo que demuestra que los alumnos que tienen una mayor relación con las dinámicas de juego son aquellos que obtienen mejores resultados al analizar o discutir obras literarias. Por tanto, estos datos nos indican que las actividades gamificadas no son un pasatiempo en el aula sino una herramienta para enseñar y desarrollar el pensamiento crítico.

Finalmente, los resultados demuestran que la gamificación constituye una herramienta didáctica innovadora con potencial para favorecer el desarrollo inicial de la crítica literaria en estudiantes de primero de Bachillerato, especialmente al generar espacios de participación, interacción, expresión de opiniones y análisis de textos. Sin embargo, los resultados corresponden a una relación observada en el grupo estudiado y no permiten afirmar por sí solos una relación causal, por lo que se considera pertinente continuar investigando su aplicación en diferentes contextos educativos y con muestras más amplias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo Carmona, D. C., Reyes Ruiz, M. V., & Simanca Ojeda, Y. E. (2025). Gamificación en el proceso de lecto-escritura en estudiantes de primaria: Revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 6(5), 241–250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15576495>
- Bravo Collaguazo, J. E., Chugcho Centeno, M. M., & Dávila Santillán, L. N. (2025). Gamificación en el aula: Una nueva forma de aprender y vivir la literatura en décimo año de educación general básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4), 8213–8228. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.19416
- Castillo-Torres, Y. E., & Bastardo-Contreras, X. J. (2021). Estrategias metodológicas de comprensión lectora para estudiantes de bachillerato, contexto ecuatoriano en tiempo de pandemia. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 1084–1105. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3426/7702>
- Chandrasehgaran, M. C. A., & Ismail, H. H. (2024). The impacts of gamification on student engagement and learning outcomes in literature in education: A literature review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(8), 736–744. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i8/22444>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- García Quincha, L. G. (2025). Impacto de la gamificación en la motivación y rendimiento académico estudiantil: Una revisión sistemática. *Revista Simón Rodríguez*, 5(10). <https://revistasimonrodriguez.org/index.php/simonrodriguez/article/view/180>
- Gutiérrez-González, C., Caro, L. A., Álvarez Campos, H., & Montero Caicedo, L. L. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura crítica en la educación superior. *Sophia*, 20(2). <https://doi.org/10.18634/sophiaj.20v.2i.1370>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: *Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.

- Hidalgo Hidalgo, G. del P., & Enríquez Hidalgo, M. Á. (2025). La gamificación como estrategia didáctica de la lectoescritura en estudiantes de media básica. *Tierra Infinita*, 11(1), 90–111. <https://doi.org/10.32645/26028131.1415>
- Jalca-Franco, W. J., & Hermann-Acosta, A. (2023). Revisión sistemática: La gamificación como estrategia docente en la educación media en el contexto sudamericano. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 239–250. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9016099>
- León-Velarde, C. G., Luna Campos, L. E., Mendoza Marin, R. J., Chávez Cabello, R. E., & Chucos Calixto, W. L. (2026). La gamificación como metodología activa para incentivar el aprendizaje autónomo: Una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.17101447>
- Pisco-Suárez, J. L., Murillo-Álvarez, V. R., Moy-Sang, S. M., & Solórzano-Vargas, C. F. (2025). Aula virtual de lectura en la plataforma Moodle para potenciar el interés en los textos de Lengua y Literatura. *MQRInvestigar*, 9(3). <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.3.2025.e843>
- Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sanchez, A. D., & Boude Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, Article 1466926. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO. <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- Villacís Rodríguez, G. P., Carrera Erazo, S. C., & Pérez Barrera, H. M. (2025). La gamificación y comprensión lectora en Lengua y Literatura con estudiantes de Educación Básica. *Minerva*, 6(18), 129–138. <https://doi.org/10.47460/minerva.v6i18.247>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55, 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

