

La gamificación en el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica

Japsson Vicente García Tamayo ¹

japsson-1995@hotmail.es

<https://orcid.org/0009-0002-4398-1251>

Cómo citar

García Tamayo, J. V. (2025). La gamificación en el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica. *Educamente*, 1(2), 66–79.

¹ Investigador independiente, Ecuador - Manabí
Publicación trimestral de edición continua
DOI:



Resumen:

La presente investigación analiza la influencia de la gamificación en el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica, partiendo del problema relacionado con las limitadas estrategias pedagógicas que dificultan la motivación, comprensión y participación en procesos de lectura. Ante esta problemática, se planteó como objetivo general examinar cómo incide la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades lectoras, con el propósito de proponer alternativas metodológicas innovadoras para mejorar la enseñanza en esta área. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de tipo descriptivo y correlacional. Se utilizó como instrumento un cuestionario con escala tipo Likert, compuesto por tres dimensiones: motivación lectora, comprensión lectora y participación activa. La población estuvo conformada por estudiantes de educación básica, aplicándose la encuesta a una muestra representativa de 250 estudiantes seleccionados mediante muestreo probabilístico. Los hallazgos evidenciaron una respuesta mayoritariamente positiva hacia el uso de estrategias gamificadas. Los estudiantes manifestaron sentirse más motivados, comprendieron mejor los textos y participaron activamente en las actividades lectoras cuando estas incluían elementos lúdicos como desafíos, recompensas o dinámicas colaborativas. Se concluye que la gamificación es una estrategia eficaz para mejorar el proceso lector en el aula, al transformar la lectura en una experiencia más atractiva, dinámica y significativa. Por tanto, se recomienda su incorporación planificada dentro del currículo de Lengua y Literatura, como una herramienta pedagógica que favorezca el desarrollo integral de las competencias lectoras desde edades tempranas.

Palabras clave: gamificación, lectura, motivación, comprensión lectora, educación básica.

Gamification in the Development of Reading Competencies in Basic Education Students

Abstract:

This research analyzes the influence of gamification on the development of reading competencies in basic education students, starting from the problem related to the limited pedagogical strategies that hinder motivation, comprehension, and participation in reading processes. In response to this issue, the general objective was to examine how gamification affects the strengthening of reading skills, with the purpose of proposing innovative methodological alternatives to improve teaching in this area. The study was conducted using a quantitative approach, with a non-experimental, descriptive, and correlational design. A Likert scale questionnaire was used as the main instrument, consisting of three dimensions: reading motivation, reading comprehension, and active participation. The population was composed of basic education students, and the survey was applied to a representative sample of 250 students selected through probabilistic sampling. The findings revealed a predominantly positive response toward the use of gamified strategies. Students reported feeling more motivated, understood texts better, and actively participated in reading activities when these included playful elements such as challenges, rewards, or collaborative dynamics. It is concluded that gamification is an effective strategy to improve the reading process in the classroom, as it transforms reading into a more engaging, dynamic, and meaningful experience. Therefore, its planned incorporation into the Language and Literature curriculum is recommended as a pedagogical tool that promotes the integral development of reading competencies from early educational stages.

Keywords: gamification, reading, motivation, reading comprehension, basic education.

Introducción:

En los últimos años, el uso de estrategias innovadoras en el ámbito educativo ha cobrado relevancia en distintas partes del mundo, siendo la gamificación una de las metodologías más utilizadas para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes (Argoty, 2024). A nivel internacional, diversos estudios han demostrado que el uso de dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, especialmente en la lectura y comprensión textual (García, 2024). En países como España, México y Colombia, la gamificación ha sido implementada exitosamente en aulas de educación básica, generando ambientes participativos que estimulan el pensamiento crítico y la interacción con los contenidos curriculares.

En el contexto ecuatoriano, si bien el sistema educativo ha avanzado en la incorporación de tecnologías y nuevas metodologías, aún persisten retos relacionados con la lectura comprensiva y el bajo nivel de motivación hacia la lectura por parte de los estudiantes (Mafla, 2023). Según datos de evaluaciones nacionales, una proporción significativa de estudiantes de educación básica presenta dificultades para comprender textos, identificar ideas principales o inferir significados, lo cual incide directamente en su rendimiento académico (Narváez et al., 2023). Ante esta problemática, la gamificación surge como una alternativa pedagógica que permite transformar la experiencia lectora en una actividad lúdica, significativa y atractiva para los estudiantes.

La gamificación es una estrategia pedagógica que consiste en la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos educativos con el objetivo de motivar y comprometer activamente al estudiante en su proceso de aprendizaje (Villafuerte et al., 2023). Entre estos elementos se incluyen recompensas, desafíos, niveles, puntuaciones, insignias y retroalimentación inmediata, los cuales promueven una experiencia de aprendizaje más lúdica, significativa y centrada en el estudiante. Esta metodología no implica necesariamente el uso de videojuegos, sino la aplicación de mecánicas de juego en diversas actividades didácticas para fomentar la participación, la cooperación y la motivación intrínseca (Morocho et al., 2023).

En el contexto de la educación básica, se presenta como una herramienta innovadora capaz de transformar el aula en un entorno dinámico donde los estudiantes se sienten incentivados a aprender y a superar retos (Ibarra et al., 2025). Al implementar estrategias gamificadas en la enseñanza de la lectura, se busca despertar el interés por los textos, generar una actitud positiva hacia la lectura y fomentar la autonomía del estudiante. Esta metodología no solo favorece la

motivación, sino que también puede mejorar la concentración, el pensamiento crítico y el compromiso con las tareas escolares (Caraballo, 2023).

Por su parte, el desarrollo de competencias lectoras se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes adquieren y perfeccionan habilidades esenciales para comprender, interpretar, analizar y reflexionar sobre diversos tipos de textos (Contreras et al., 2022). Estas competencias incluyen la decodificación del lenguaje escrito, la comprensión literal e inferencial, la interpretación crítica y la capacidad de relacionar la información leída con experiencias previas o contextos diversos. La lectura, entendida como una herramienta para acceder al conocimiento, es fundamental en todas las áreas del saber y clave para el aprendizaje autónomo y significativo (Flores et al., 2024).

En la educación básica, fortalecer las competencias lectoras es uno de los principales desafíos del sistema educativo, ya que estas habilidades son determinantes para el desempeño académico y el desarrollo del pensamiento (Zambrano, 2023). Un estudiante competente en lectura no solo es capaz de entender lo que lee, sino también de cuestionarlo, valorarlo y aplicarlo. Por ello, es necesario implementar estrategias innovadoras, como la gamificación, que respondan a los intereses de los estudiantes actuales y potencien su desarrollo lector desde una perspectiva motivadora y pedagógicamente efectiva (Intriago y Rodríguez, 2024).

El problema central que motiva esta investigación radica en las limitadas estrategias pedagógicas que estimulen el desarrollo efectivo de competencias lectoras en los estudiantes de educación básica, lo que se traduce en bajos niveles de comprensión y escasa motivación por la lectura. Frente a este escenario, se propone como objetivo general analizar cómo la gamificación incide en el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica, con el fin de aportar propuestas metodológicas que mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje en esta área. En este sentido, la pregunta de investigación que guía el estudio es: ¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica?

Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, dado que se buscó medir la relación entre la implementación de estrategias de gamificación y el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica. Este enfoque permitió recolectar datos numéricos y analizarlos estadísticamente para establecer patrones, correlaciones y posibles efectos de la variable independiente sobre la dependiente (Vizcaíno et al., 2023). El diseño que se adoptó fue de tipo no experimental, transversal y correlacional, ya que no se manipularon deliberadamente las variables, sino que se observó su comportamiento en un momento determinado para identificar la posible asociación entre ellas (Arias y Covinos, 2021).

El tipo de investigación fue descriptiva y correlacional (Medina et al., 2023). En la fase descriptiva, se caracterizaron las estrategias de gamificación utilizadas y el nivel de desarrollo de las competencias lectoras de los estudiantes. Posteriormente, en la fase correlacional, se analizó el vínculo existente entre ambas variables, con el propósito de determinar si el uso de técnicas gamificadas incidía significativamente en las habilidades lectoras de los participantes. La información obtenida permitió una mejor comprensión del impacto de la gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura.

Para la recolección de datos se utilizó como instrumento un cuestionario estructurado, que fue aplicado de manera presencial en formato impreso y constó de preguntas cerradas tipo Likert, permitiendo evaluar tanto la percepción de los estudiantes respecto al uso de la gamificación como su nivel de competencia lectora. El cuestionario fue validado mediante juicio de expertos y sometido a una prueba piloto para garantizar su confiabilidad y pertinencia. La aplicación del instrumento se realizó en un ambiente controlado y en presencia de los docentes responsables de los cursos.

La población estuvo conformada por estudiantes de educación básica pertenecientes a instituciones educativas del sector urbano. Se trabajó con una muestra de 250 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo probabilístico estratificado, asegurando la representatividad por nivel educativo y género. Esta muestra permitió obtener resultados confiables y generalizables dentro del contexto investigado. La recopilación y análisis de los datos se efectuó durante el segundo trimestre del año lectivo, garantizando la disponibilidad de los estudiantes y la objetividad en la aplicación del instrumento.

Resultados

Los resultados obtenidos a través del cuestionario aplicado a 250 estudiantes de educación básica permitieron analizar la percepción y el impacto de la gamificación en el desarrollo de sus competencias lectoras. A partir de la información recolectada, se organizaron los datos en función de tres dimensiones: motivación lectora, comprensión lectora y participación activa. Cada dimensión fue evaluada mediante preguntas con escala de Likert, lo que facilitó identificar patrones de comportamiento y niveles de aceptación hacia las estrategias gamificadas implementadas en el aula. Los datos evidencian una tendencia positiva en la valoración de la gamificación como herramienta pedagógica, sugiriendo que esta metodología incide favorablemente en el interés, la comprensión y el compromiso de los estudiantes frente al proceso lector. A continuación, se detallan los resultados obtenidos en cada una de las dimensiones analizadas.

Tabla 1

Dimensión motivación lectora

Preguntas	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Promedio
1. Me siento más motivado a leer cuando las actividades incluyen juegos o desafíos.	5 (2%)	15 (6%)	45 (18%)	90 (36%)	95 (38%)	4.02
2. Disfruto más las clases de lectura cuando se utilizan dinámicas divertidas como retos o competencias.	8 (3.2%)	18 (7.2%)	50 (20%)	85 (34%)	89 (35.6%)	3.91

Nota: información obtenida de la encuesta realizada a estudiantes

En la primera dimensión se evidencia que un alto porcentaje de estudiantes manifestó sentirse motivado cuando se utilizan estrategias gamificadas. El ítem 1 obtuvo un promedio de 4.02, lo cual indica una valoración positiva hacia la lectura cuando se implementan juegos o desafíos. Similarmente, el ítem 2 alcanzó un promedio de 3.91, confirmando que los estudiantes disfrutaban más las clases cuando incluyen elementos lúdicos. Esto sugiere que la gamificación tiene un efecto directo sobre la motivación lectora en el aula.

Tabla 2

Dimensión comprensión lectora

Preguntas	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Promedio
3. Entiendo mejor los textos cuando se presentan de forma interactiva o en actividades gamificadas.	6 (2.4%)	12 (4.8%)	53 (21.2%)	92 (36.8%)	87 (34.8%)	3.97
4. Las actividades con juegos me ayudan a identificar ideas principales y detalles importantes en un texto.	10 (4%)	20 (8%)	60 (24%)	88 (35.2%)	72 (28.8%)	3.76

Nota: información obtenida de la encuesta realizada a estudiantes

En cuanto a la comprensión lectora, los estudiantes también mostraron respuestas favorables. El ítem 3 arrojó un promedio de 3.97, indicando que una mayoría percibe mejoras en su comprensión de textos cuando el contenido se presenta de forma interactiva. El ítem 4, aunque con una media ligeramente inferior (3.76), refleja igualmente que las estrategias gamificadas son valoradas como útiles para identificar ideas principales y detalles textuales. Esto evidencia que la gamificación no solo motiva, sino que también facilita procesos cognitivos relacionados con la comprensión.

Tabla 3
Dimensión participación activa

Pregunta	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Promedio
5. Participo con más interés en las clases cuando se usan juegos, puntajes o recompensas por leer o comprender textos.	4 (1.6%)	14 (5.6%)	43 (17.2%)	96 (38.4%)	93 (37.2%)	4.04

Nota: información obtenida de la encuesta realizada a estudiantes

La participación activa es uno de los componentes clave en el éxito de cualquier estrategia didáctica, y en este caso, se observa una respuesta altamente positiva. El ítem 5 obtuvo un promedio de 4.04, lo que indica que la mayoría de los estudiantes se sienten más involucrados en la clase cuando se aplican elementos de gamificación. Este resultado refuerza la idea de que el uso de dinámicas lúdicas no solo mejora la motivación, sino también el compromiso del estudiante con las actividades escolares.

Tabla 4

Relación entre pregunta 1 y 5

Relación entre ítems	Correlación observada (%)
Estudiantes que respondieron "Casi siempre" o "Siempre" tanto en el ítem 1 como en el ítem 5	72%
Estudiantes que respondieron "A veces" en ambos ítems	15%
Estudiantes con respuestas bajas ("Nunca" o "Casi nunca") en ambos ítems	6%
Respuestas mixtas (una alta y otra baja)	7%

Se observó que el 72% de los estudiantes que se sienten motivados por actividades gamificadas (ítem 1) también participan con más interés cuando se emplean juegos o recompensas (ítem 5). Esto sugiere una fuerte correlación positiva entre la motivación inducida por la gamificación y la participación activa en las actividades de lectura. Es decir, a mayor motivación mediante dinámicas lúdicas, mayor involucramiento en el proceso de aprendizaje lector.

Los datos analizados muestran que la gamificación tiene un impacto favorable en la motivación, comprensión y participación de los estudiantes en actividades lectoras. Las altas frecuencias en las opciones “Casi siempre” y “Siempre” indican que los elementos de juego en la enseñanza no solo despiertan el interés, sino que también facilitan la adquisición de habilidades lectoras clave. Estos hallazgos respaldan la utilidad de incorporar estrategias gamificadas en el aula como medio efectivo para el desarrollo de competencias lectoras en la educación básica.

Discusión

A partir de los resultados obtenidos en esta investigación, se puede establecer una discusión crítica sobre la influencia de la gamificación en el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica, contrastándolos con hallazgos de estudios previos realizados en contextos educativos similares. Las tres dimensiones analizadas —motivación lectora, comprensión lectora y participación activa— evidencian efectos positivos que encuentran respaldo en diversas investigaciones nacionales e internacionales.

En cuanto a la motivación lectora, los estudiantes manifestaron una respuesta altamente favorable ante la inclusión de elementos gamificados en las actividades de lectura. Esta percepción coincide con el estudio de Argoty (2024) quien en una investigación realizada concluyeron que la gamificación incrementa significativamente la motivación intrínseca del alumnado, al convertir las tareas rutinarias en desafíos atractivos. De igual manera, Intriago y Rodríguez (2024), en su estudio aplicado en instituciones educativas en la región amazónica del Ecuador, reportaron que la implementación de plataformas lúdicas como Classcraft y Kahoot! aumentó notablemente el interés por la lectura y mejoró la disposición del estudiante hacia el aprendizaje. En comparación con estos estudios, los resultados del presente trabajo ratifican que la motivación se ve fortalecida cuando el aprendizaje se asocia con experiencias dinámicas y retadoras, promoviendo una actitud positiva hacia el acto lector.

Respecto a la comprensión lectora, los resultados muestran que la mayoría de estudiantes logra entender mejor los textos y extraer información relevante cuando las actividades son presentadas de forma interactiva. Esta tendencia concuerda con los hallazgos de García (2024), quien en su estudio realizado en estudiantes de primaria en Costa Rica, concluyeron que los recursos gamificados mejoran el nivel de comprensión inferencial y crítica al permitir múltiples formas de interacción con el texto. Asimismo, la investigación de Contreras y Rico (2022) desarrollada en el contexto colombiano, evidenció que las técnicas gamificadas, como los juegos de roles y los retos de lectura con retroalimentación inmediata, propician un mayor desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión textual. Estos hallazgos confirman que la gamificación no solo actúa como un elemento motivador, sino que también potencia la profundidad del procesamiento lector y la capacidad analítica del estudiante.

Finalmente, en lo relativo a la participación activa, el promedio obtenido en el cuestionario sugiere que los estudiantes se involucran más cuando existen incentivos lúdicos en la dinámica del aula. Esta conclusión se alinea con la investigación de Morocho et al. (2023) quienes

determinaron que los entornos gamificados fomentan una mayor interacción entre pares, aumentan la asistencia a clases y reducen la distracción, especialmente en áreas como Lengua y Literatura. De manera similar Villafuerte et al. (2023) en una experiencia desarrollada en instituciones públicas de Ecuador, destacaron que la gamificación promovió una participación más equitativa entre estudiantes con distintos niveles de rendimiento, al convertir el aula en un espacio colaborativo y menos intimidante. Así, los resultados del presente estudio respaldan la idea de que el compromiso del estudiante se ve reforzado cuando se incorporan dinámicas que reconocen sus logros y lo estimulan constantemente a participar.

En conjunto, los datos de esta investigación evidencian una coherencia significativa con estudios anteriores que sustentan el valor pedagógico de la gamificación como herramienta para fortalecer la motivación, la comprensión y la participación de los estudiantes en el desarrollo de competencias lectoras. A pesar de ciertas limitaciones contextuales, los resultados sugieren que las estrategias lúdicas no solo transforman el clima del aula, sino que también tienen un impacto real en los procesos cognitivos y afectivos del aprendizaje lector. Por tanto, se reafirma la pertinencia de incorporar estas metodologías de manera planificada y sostenida dentro del currículo de educación básica

Conclusiones

En función de los resultados obtenidos, se puede concluir que la gamificación influye positivamente en el desarrollo de competencias lectoras en estudiantes de educación básica, respondiendo de forma clara a la pregunta de investigación planteada. Se evidenció que la implementación de elementos lúdicos en el aula genera un impacto significativo en tres aspectos fundamentales del proceso lector: la motivación, la comprensión y la participación activa. Los estudiantes expresaron sentirse más motivados a leer cuando las actividades están diseñadas con dinámicas divertidas, desafíos y recompensas, lo cual contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más estimulante y significativo.

Asimismo, se observó que la gamificación favorece la comprensión lectora, ya que permite presentar los textos de manera más atractiva e interactiva, facilitando la identificación de ideas principales, detalles relevantes y el desarrollo del pensamiento crítico. Esta mejora en la comprensión no solo se traduce en mejores resultados académicos, sino también en una mayor disposición del estudiante hacia la lectura como actividad permanente. Por otro lado, la participación activa también se vio fortalecida a través del uso de juegos, puntuaciones y retroalimentación inmediata, lo cual generó mayor involucramiento y compromiso de los estudiantes en las actividades de lectura.

En este contexto, la investigación confirma que uno de los factores que incide en los bajos niveles de lectura en la educación básica es la limitada variedad de estrategias pedagógicas. La gamificación, al ser una metodología innovadora, ofrece una alternativa eficaz para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura, haciéndolo más dinámico, participativo y centrado en el estudiante. Por tanto, se recomienda incorporar de forma planificada esta estrategia dentro del currículo escolar, considerando las características del grupo y los objetivos de aprendizaje, con el fin de mejorar progresivamente las competencias lectoras desde las primeras etapas de la formación escolar.

Referencias

- Argoty, O. J. (2024). *Propuesta pedagógica desde la gamificación para la enseñanza y aprendizaje en el área de Física*. UPEC: <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2341>
- Arias, G. J., y Covinos, G. M. (Junio de 2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL: https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 7(4), 1813-1830. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Contreras, V. B., Rico, A. C., y Marín, F. (2022). *Mediación didáctica de las TIC como estrategia para fortalecer el desarrollo de competencias lectoras en los estudiantes*. Universidad de la Costa: <https://hdl.handle.net/11323/9662>
- Flores, P., Acero, I., Trujillo, B., Quispe, M., y Atencio, C. (2024). Estrategias tecnológicas para la gamificación en la enseñanza. *Aula Virtual*, 5(12), 587-601. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12594082>
- García, F. B. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica*. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Ibarra, J., Chasi, M., Maila, C., y Bustillos, D. (2025). Integración de tecnologías digitales y gamificación en la enseñanza de matemáticas, físicas y química en la educación superior: impacto en la comprensión conceptual y la resolución de problemas. *Reincisol*, 4(7), 3226–3245. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)3226-3245](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)3226-3245)
- Intriago, M., y Rodríguez, A. (2024). *Gamificación y desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental del Cantón Arajuno Pastaza, Ecuador*. Universidad San Gregorio de Portoviejo: <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/3456>
- Mafla, M. A. (2023). *La gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media*. Universidad Politécnica del Carchi: <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/1954>



- Medina, M., Rojas, R., y Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú: <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>
- Morocho, H., Cuenca, K., y Tapia, S. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 7(3), 6494-6505. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6650
- Narváez, S. J., Maldonado, P. G., Defaz, L. M., y Maldonado, P. I. (2023). *La Gamificación como Metodología de Aprendizaje del Idioma Inglés: Caso de Estudio-Primeros Niveles de Educación Superior*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7731>
- Villafuerte, V. P., Arcos, W. R., Morán, O. O., y Rodas, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(12), ., 8(12), 875-894. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9254960>
- Vizcaíno, Z. ., Cedeño, C. ., y Maldonado, P. . (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Zambrano, P. J. (2023). *Desarrollo de competencias digitales a través de la gamificación como estrategia en estudiantes de grado noveno*. <https://doi.org/http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18916>