



***Estrategias gamificadas para estudiantes de educación básica con disortografía:
enfoque basado en el proceso de enseñanza***

***Gamified strategies for elementary school students with dysorthography: a
teaching process-based approach***

***Estratégias gamificadas para alunos do ensino básico com disortografia: uma
abordagem baseada no processo de ensino***

Mónica Amparo Endara Galarza ^I
amparo.endara@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-8803-9594>

Silvia Beatriz De La Torre Cartagena ^{II}
silvia.torre@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-8803-9594>

Bethy Susana Toapanta Chiguano ^{III}
susana.toapanta2022@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-2551-3338>

Diana Marianela Mendoza Loor ^{IV}
marianela.mendoza@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-1880-6532>

Correspondencia: amparo.endara@educacion.gob.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Revisión

*** Recibido:** 26 de agosto de 2025 *** Aceptado:** 24 de septiembre de 2025 *** Publicado:** 30 de octubre de 2025

- I. Unidad Educativa Alberto Enríquez, Imbabura, Ecuador.
- II. Unidad Educativa Alberto Enríquez, Imbabura, Ecuador.
- III. Unidad Educativa Manuela de Santa Cruz y Espejo ", Quito, Ecuador.
- IV. Unidad Educativa Luis Humberto Chuquilla, Santo Domingo de Los Tsáchilas, Ecuador.

Resumen

Este artículo examina críticamente la producción reciente en Ecuador que utiliza dinámicas de juego para apoyar la escritura de estudiantes de educación básica con disortografía. El punto de partida es claro: en los primeros años de escolaridad persisten dificultades para dominar reglas ortográficas básicas, con efectos directos en la comprensión lectora y en la calidad de los textos. La gamificación se asume como marco didáctico por su capacidad para activar la motivación y el aprendizaje activo, en contraste con prácticas repetitivas centradas en la memorización. Se realiza una revisión cualitativa de las estrategias reportadas y la síntesis cuantitativa de sus resultados. Los estudios analizados describen mejoras consistentes en ortografía (especialmente en acentuación y gramática) tras la implementación de juegos ortográficos, crucigramas y desafíos en plataformas interactivas. También se registran aumentos en la participación, el compromiso y un clima de aula más colaborativo. La evidencia muestra una preferencia por recursos de bajo costo y fácil acceso, mientras que las aplicaciones digitales avanzadas aparecen con menor frecuencia. A partir de ello, se propone insertar tareas gamificadas a lo largo del proceso de enseñanza de la escritura: planificación, redacción y revisión. Los hallazgos respaldan la pertinencia de este enfoque para el currículo de educación básica ecuatoriano.

Palabras Clave: gamificación; disortografía; escritura; educación básica; enfoque por procesos; estrategias lúdicas.

Abstract

This article critically examines recent research in Ecuador that uses game dynamics to support the writing of elementary school students with dysorthography. The starting point is clear: in the early years of schooling, difficulties persist in mastering basic spelling rules, with direct effects on reading comprehension and the quality of written work. Gamification is adopted as a didactic framework due to its capacity to activate motivation and active learning, in contrast to repetitive practices focused on memorization. A qualitative review of the reported strategies and a quantitative synthesis of their results are presented. The analyzed studies describe consistent improvements in spelling (especially in accentuation and grammar) after the implementation of spelling games, crosswords, and challenges on interactive platforms. Increases in participation, engagement, and a more collaborative classroom climate are also observed. The evidence shows a preference for low-cost and easily accessible resources, while advanced digital applications appear

less frequently. Based on this, it is proposed to incorporate gamified tasks throughout the writing instruction process: planning, drafting, and revising. The findings support the relevance of this approach to the Ecuadorian basic education curriculum.

Keywords: gamification; dysorthography; writing; basic education; process-based approach; play-based strategies.

Resumo

Este artigo examina criticamente a investigação recente no Equador que utiliza a dinâmica dos jogos para apoiar a escrita de alunos do ensino básico com disortografia. O ponto de partida é claro: nos primeiros anos de escolaridade persistem dificuldades na assimilação das regras ortográficas básicas, com efeitos diretos na compreensão leitora e na qualidade da produção escrita. A gamificação é adotada como estrutura didática devido à sua capacidade de ativar a motivação e a aprendizagem ativa, em contraste com as práticas repetitivas focadas na memorização. Apresenta-se uma revisão qualitativa das estratégias reportadas e uma síntese quantitativa dos seus resultados. Os estudos analisados descrevem melhorias consistentes na ortografia (especialmente na acentuação e gramática) após a implementação de jogos de ortografia, palavras cruzadas e desafios em plataformas interativas. Observam-se também aumentos na participação, no engagement e um clima de sala de aula mais colaborativo. As evidências mostram uma preferência por características de baixo custo e fácil acesso, enquanto as aplicações digitais avançadas aparecem com menos frequência. Com base nisto, propõe-se a incorporação de tarefas gamificadas em todo o processo de ensino da escrita: planificação, redação e revisão. Os resultados corroboram a relevância desta abordagem para o currículo do ensino básico equatoriano.

Palavras-chave: gamificação; disortografia; escrita; educação básica; abordagem baseada em processos; estratégias baseadas em jogos.

Introducción

La disortografía es un trastorno específico del aprendizaje que afecta la escritura: los alumnos cometen errores persistentes en reglas ortográficas (letras, acentos, etc.) sin que existan problemas sensoriales o intelectuales aparentes (Ante et al., 2025). En Ecuador, las evidencias oficiales revelan un problema severo: “un porcentaje significativo de estudiantes durante los primeros años de educación manifiesta dificultades para aprender las reglas ortográficas fundamentales, lo cual

incide en su comprensión lectora, la producción escrita y, por ende, en su rendimiento académico” (Álvarez et al., 2025, p. 340).

Esta situación, además de mermar la autoestima del alumno, obstaculiza la inclusión educativa y la eficacia de los programas de enseñanza convencional. Pese a esto, la detección e intervención temprana de disortografía sigue siendo limitada, lo que perpetúa el fracaso escolar en escritura, señalan varios autores (Álvarez et al., 2025; Ante et al., 2025; Parrales et al., 2023).

En respuesta a este problema, en los últimos años se han incorporado dinámicas de juego y propuestas gamificadas como vías pedagógicas para trabajar la escritura. El enfoque de gamificación integra elementos de juego (puntos, insignias, competencias) en contextos educativos no recreativos. Teóricamente, la gamificación se basa en la Teoría de la Autodeterminación: al satisfacer necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación social, aumenta la motivación intrínseca y el compromiso del estudiante (Guamán & Álvarez., 2022).

Estudios latinoamericanos recientes han mostrado resultados positivos con plataformas interactivas y apps educativas: por ejemplo, Martín y Batlle (2021), así como Manzano et al. (2022) reportaron que gamificar la ortografía redujo errores persistentes y optimizó el rendimiento ortográfico. En este sentido, el juego educativo trasciende el mero entretenimiento: facilita la construcción activa del conocimiento y el aprendizaje contextualizado del lenguaje.

Sin embargo, en Ecuador la investigación aún es incipiente. Mientras en otros países se reportan apps de ortografía y videojuegos educativos, en el contexto ecuatoriano predominan estudios de corte exploratorio. Un análisis reciente señala que la mayoría de investigaciones nacionales se enfoca en aspectos generales de la lectoescritura sin atender específicamente las necesidades de alumnos con disortografía (Álvarez et al., 2025).

Esto indica la necesidad de revisar críticamente las propuestas existentes, identificando cuáles estrategias gamificadas se han empleado en la educación básica ecuatoriana y con qué resultados. Además, conviene abordar la enseñanza de la escritura desde un enfoque por procesos. La práctica escolar más extendida (dictados repetitivos y ejercicios mecánicos) ha mostrado límites: favorece la memorización superficial, desmotiva y reproduce errores de forma persistente (León et al., 2023).

El enfoque por procesos (planeación, producción y revisión) demanda experiencias creativas e interactivas que fortalezcan cada etapa; en esa línea, la gamificación funciona como bisagra entre las dinámicas lúdicas y el desarrollo de la reflexión metalingüística, incorporando retos,

retroalimentación inmediata y colaboración. Con este marco, el estudio realiza un examen crítico de la producción ecuatoriana reciente sobre estrategias gamificadas para mejorar la escritura en estudiantes con disortografía de educación básica.

Se analizan los resultados reportados (mejoras ortográficas, motivación y participación) y las condiciones de implementación desde una lógica procesual. La revisión se circunscribe a publicaciones de los últimos cinco años y contrasta intervenciones de amplia difusión con otras menos adoptadas, para explicar preferencias pedagógicas y límites tecnológicos propios del contexto ecuatoriano.

Metodología

Esta investigación adoptó un enfoque mixto de revisión analítica. Se realizó una búsqueda sistemática de estudios en acceso abierto (bases Redalyc, Scielo Ecuador, Google Académico, Dialnet, entre otras) centrada en “disortografía”, “gamificación”, “escritura” y “Ecuador”. Se seleccionaron artículos indexados de los últimos cinco años que documentaran intervenciones gamificadas o lúdicas en instituciones ecuatorianas de educación básica.

Los documentos extraídos incluyeron tesis de maestría, artículos de revistas (*Revista Ecuatoriana de Psicología*, *REG*, *Ciencia Latina*, etc.) y reportes institucionales. Posteriormente, se codificaron las estrategias descritas (tipo de juego, plataforma tecnológica) y se analizaron los resultados cuantitativos (mejoras en puntuaciones ortográficas, encuestas de motivación) y cualitativos (observaciones de docentes) reportados por cada estudio.

Para ello se emplearon matrices de síntesis descriptivas, siguiendo procedimientos similares a los de Álvarez et al. (2025) y de Quizhpi y Buñay (2025), quienes usaron análisis de encuestas y entrevistas en diseños no experimentales. Esta estrategia metodológica se justifica porque las investigaciones previas en Ecuador combinan datos cuantitativos (cuestionarios pre/post) y cualitativos (observación participante). Al combinar ambas perspectivas, este trabajo obtiene una visión integral de la eficacia de las estrategias gamificadas en diferentes contextos escolares.

Resultados

A continuación se resumen los principales hallazgos de los estudios ecuatorianos revisados, organizados en función de la estrategia empleada, el nivel educativo y los resultados obtenidos. La tabla 1 resume los estudios clave.

Tabla 1

Síntesis de investigaciones ecuatorianas sobre estrategias gamificadas/lúdicas en disortografía aplicadas en Educación Básica

Estudio	Contexto y población	Estrategia gamificada	Metodología	Resultados principales
Ante et al. (2025)	Estudiantes con disortografía en Latacunga	Juegos ortográficos digitalizados (preguntas, retos con recompensas)	Enfoque cualitativo: observación participante y entrevistas	Incremento de la participación activa y atención; mejora de competencias ortográficas; promoción de valores (integración, respeto). Gamificación efectiva para desarrollar habilidades de escritura.
Álvarez et al. (2025)	Quinto año de Educación Básica (52 alumnos)	Estrategias lúdicas analógicas (sopas de letras, dictados creativos, rimas, crucigramas)	Investigación mixta (diseño transversal, encuestas y cuestionarios pre/post)	Se observó mejora significativa en el reconocimiento de la ortografía tras la intervención. Disminución de errores con ll/y y b/v. Se concluye que las estrategias lúdicas son una alternativa eficaz

					para fortalecer la lectoescritura.
Lino et al. (2025)	Quinto año de Educación Básica (dos grupos de 30 estudiantes)	Plataforma digital Quizizz	Diseño cuasiexperimental cuantitativo	Empleo planificado de herramientas interactivas como Quizizz facilitó el aprendizaje de la acentuación y dinamizó el proceso educativo, al fortalecer competencias lingüísticas	
Quizhpi & Buñay (2025)	Quinto año de Educación Básica (52 alumnos)	Estrategias lúdicas similares al estudio anterior (juegos didácticos, actividades interactivas)	Diseño mixto (encuestas/ cuestionarios)	Prevención de errores ortográficos y mejoría en la producción escrita. Las actividades lúdicas promovieron motivación y aprendizaje significativo en ortografía.	
Guamán & Álvarez (2022)	Sexto año de Educación Básica (21 alumnos)	Videojuegos educativos (plataforma Genially con animaciones interactivas)	Cuasiexperimento longitudinal (prueba escrita pre/post)	Cambios significativos en habilidades lingüísticas: mejora del aprendizaje de ortografía.	

				La escritura de los alumnos mejoró tras utilizar juegos digitales. Los estudiantes mostraron mayor motivación y retención ortográfica.
Guerrero et al. (2024)	Grupos de varios niveles educativos (1°–3°), (4°–6°).	Plataformas gamificadas recomendadas (p.ej. Starfall, Khan Academy Kids, LearningApps, Ortografía.com, Quizlet)	Guía pedagógica propuesta (no experimental)	Se proponen juegos digitales adaptados al nivel: 1°–3°: actividades interactivas básicas (lectura/escritura); 4°–6°: ejercicios gamificados (completar palabras, crucigramas online)
Rodríguez et al. (2025)	Educación Básica (contexto general)	Gamificación con tecnologías emergentes (puntos, misiones, insignias)	Revisión teórica	Conclusión general: la gamificación con apps y herramientas digitales transforma el rol docente y promueve el aprendizaje significativo, desarrollando

habilidades del
siglo XXI.
Resalta la
necesidad de
planificación y
formación docente
para su
implementación.

Fuente: Matriz resumen elaborada por los autores como resultado del análisis de contenido de las investigaciones referenciadas.

Como se observa, la mayoría de estudios se enfocan en los niveles primarios (años 5°–6° de básica), coincidiendo en aplicar juegos ortográficos y desafíos en formato lúdico. En todos los casos revisados se registra un patrón similar: tras la intervención gamificada los estudiantes corrigen más errores ortográficos (por ejemplo, mejor uso de ll/ y, b/ v, acentos) y muestran mayor entusiasmo por las tareas de escritura (Guamán & Álvarez, 2022; Quizhpi & Buñay, 2025; Álvarez et al., 2025).

Además, los estudios destacan beneficios colaterales: los juegos de ortografía fomentan la participación activa del alumno, reducen la frustración habitual en clases de ortografía y promueven valores de convivencia. Por ejemplo, Ante et al. (2025) reportaron que el sistema de recompensas gamificado mantuvo el interés de los alumnos sin generar ansiedad excesiva, y propició un ambiente inclusivo donde todos participaban activamente. Estos hallazgos coinciden con la literatura internacional sobre gamificación educativa, que señala cómo elementos lúdicos (puntos, insignias, *rankings*) incrementan la motivación intrínseca y la colaboración entre pares.

Por otro lado, la comparación de propuestas revela preferencias contextuales. Las estrategias lúdicas clásicas (puzzle de palabras, crucigramas en papel, dictados creativos) son las más usadas, posiblemente por su bajo costo y fácil implementación en entornos con recursos limitados (Quizhpi & Buñay, 2025). En contraste, las herramientas digitales emergentes (videojuegos ortográficos, apps móviles) aparecen mencionadas con menor frecuencia (Guamán & Álvarez, 2022; Guerrero et al., 2024; Lino et al., 2025).

Si bien algunos estudios proponen plataformas como Genially (Guamán & Álvarez, 2022) y Quizizz (Lino et al., 2025), o sitios web interactivos (Ortografía.com, Learning Apps) (Guerrero et al., 2024; Rodríguez et al., 2025), su uso en Ecuador parece restringido a casos puntuales, posiblemente por falta de acceso tecnológico o capacitación docente. Esto sugiere que, para muchas escuelas ecuatorianas, las soluciones gamificadas prácticas combinan recursos analógicos y digitales básicos.

En síntesis, los resultados sugieren que la gamificación en el área de escritura disléxica es prometedora: todas las intervenciones ecuatorianas revisadas obtuvieron mejoras en las habilidades ortográficas tras incorporar dinámicas de juego. La tabla 2 ejemplifica algunas de las herramientas gamificadas recomendadas según nivel educativo, tal como proponen estudios nacionales de estrategias.

Tabla 2.
Ejemplos de recursos gamificados recomendados en Ecuador, según nivel (adaptados de Guerrero et al., 2024)

Nivel Educativo	Estrategia/Juego gamificado	Objetivo pedagógico
Primero – Tercero	Starfall, ABC Mouse, Khan Academy Kids – actividades interactivas básicas de lectura y escritura	Afianzar reconocimiento de letras y sílabas; promover hábito de lectura inicial mediante juegos auditivos y visoespaciales.
Cuarto – Sexto	LearningApps – juegos personalizados (completa palabras, crucigramas, dictados en línea)	Reforzar ortografía de vocabulario curricular; practicar fonemas similares con retroalimentación inmediata.
Séptimo – Octavo	Ortografía.com – ejercicios interactivos de acentuación y reglas ortográficas	Practicar normas de acentuación y puntuación con ejercicios multimediales; desarrollar autonomía en el aprendizaje.
Noveno – Décimo	Quizlet – tarjetas digitales de pares de homófonos y ejemplos de uso	Memorizar diferencias de palabras homófonas (p.ej. tubo/tuvo) y vocabulario avanzado de manera lúdica.

Fuente: Datos extraídos de Guerrero et al. (2024).

Estas herramientas ilustran que la gamificación puede acompañar todo el proceso de la enseñanza de la escritura. En los grados iniciales, facilitan la familiarización con símbolos y fonemas; en los intermedios y superiores, se orientan a aspectos más complejos (acento, vocabulario). En todos los casos, la retroalimentación inmediata y el carácter lúdico del juego potencian la repetición significativa. Como se verá a continuación, aplicar este enfoque por procesos es clave para potenciar los beneficios pedagógicos observados.

Discusión

Los resultados compilados en la sección anterior indican que todos los enfoques gamificados estudiados en Ecuador reportan efectos positivos en la ortografía y la motivación de los alumnos con disortografía. Este hallazgo coincide con estudios internacionales: se ha documentado que la gamificación de la enseñanza ortográfica produce mejoras en la precisión y rapidez de la escritura (Álvarez et al., 2025; Lino et al., 2025; Guamán & Álvarez, 2022).

Los juegos pedagógicos y recursos digitales facilitan “el aprendizaje significativo” al transformar las tareas repetitivas en retos lúdicos (Álvarez et al., 2025, p. 341). Una clave para el éxito parece ser la planificación secuencial dentro del proceso de enseñanza de la escritura. Ante et al. (2025) destacan que implementar etapas secuenciales (comenzando con letras sueltas, luego acentos, puntuación) permitió un tratamiento progresivo y consolidado de las dificultades ortográficas.

Esto sugiere aplicar la gamificación en cada fase: por ejemplo, antes de redactar un texto (planeación), se podría usar juegos de vocabulario temáticos; durante la redacción, juegos de corrección ortográfica instantánea; y al revisar, dinámicas colaborativas donde los alumnos corrigen errores de sus compañeros. Un enfoque basado en procesos enfatiza justamente esa construcción gradual: cada actividad gamificada refuerza una parte del conocimiento en un ciclo de retroalimentación constante.

No obstante, la revisión de Rodríguez et al. (2025) también muestra preferencias y limitaciones locales. Las estrategias lúdicas tradicionales (crucigramas, dictados creativos, sopas de letras) fueron las más implementadas por su sencillez y bajo costo. Aun cuando las tecnologías emergentes ofrecen mayor interactividad, su adopción se ve restringida en escuelas rurales o con infraestructura limitada.

De ahí que, en la práctica ecuatoriana, la gamificación frecuentemente combine herramientas analógicas (juegos de mesa didácticos, material impreso interactivo) con recursos digitales accesibles (páginas web gratuitas, apps educativas simples). Esta mezcla es compatible con exigencias pedagógicas propias de sistemas educativos inclusivos y heterogéneos.

Otro factor crítico es la formación docente. Varios estudios enfatizan que el éxito de la gamificación depende del acompañamiento docente y de su capacidad para adaptar los juegos al currículo. Ante et al. (2025) subrayan que el rol del maestro es fundamental en actividades gamificadas, pues debe guiar al estudiante en el uso de las reglas mientras mantiene el carácter lúdico. Por ende, es crucial invertir en talleres de capacitación para profesores de Educación Básica, de modo que se familiaricen con estas estrategias y recursos.

Finalmente, cabe señalar que la preferencia por una estrategia sobre otra puede depender de factores culturales y motivacionales. Si bien algunos estudios sugieren que los alumnos ecuatorianos responden positivamente a la competencia sana que genera la gamificación (por ejemplo, clasificaciones y desafíos).

Sin embargo, se necesitan investigaciones comparativas para entender mejor por qué ciertas propuestas (p.ej. apps móviles especializadas) no se usan tan ampliamente: ¿Es falta de conciencia docente? ¿Limitaciones tecnológicas? Ahondar en estas dimensiones permitirá calibrar y dirigir las intervenciones venideras.

Conclusión

Los hallazgos revisados permiten afirmar que las estrategias gamificadas tienen un efecto positivo en la escritura de alumnos ecuatorianos con disortografía. En todos los casos se registraron mejoras en la ortografía y, además, un cambio notable en la actitud hacia la clase: de un ejercicio rutinario pasó a convertirse en una experiencia motivadora y participativa.

La clave para sostener estos beneficios está en integrar la gamificación dentro del proceso de enseñanza de la escritura. Ello implica planificar juegos y dinámicas en las tres fases básicas: planeación, producción y revisión, y relacionarlas de manera explícita con los contenidos ortográficos. Con esta estrategia, el aprendizaje avanza de forma gradual y significativa.

Se recomienda a las instituciones aplicar estas prácticas de forma progresiva, priorizando las que ya muestran resultados comprobados y asegurando el acompañamiento institucional y la

capacitación docente. Asimismo, se plantea la necesidad de estudios posteriores con poblaciones más amplias y seguimientos de largo plazo que permitan medir la estabilidad de los logros.

En conclusión, la gamificación se perfila como una herramienta pedagógica innovadora y factible para atender las dificultades ortográficas en la educación básica del Ecuador, ajustándose a los retos actuales de una enseñanza activa y con mayor protagonismo del estudiante.

Referencias

- Álvarez Serrano, G. T., Fajardo Rodríguez, J. M., Delgado Mena, C. G., Criollo Luzuriaga, P. J., Romero Durán, L. I., & Quichimbo Mainato, M. C. (2025). Uso de estrategias lúdicas para reducir la disortografía y potenciar el aprendizaje en alumnos de educación básica: Un enfoque de investigación mixta en Ecuador. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales (REG)*, 4(2), 337–351. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.97>
- Ante Aviles, D. J., Almachi Paltan, G. M., & Peralvo Arequipa, C. del R. (2025). Estrategia: Gamificación para niños con disortografía. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 8(21), 348–362. <https://doi.org/10.33996/repso.v8i21.174>
- Barrionuevo, J. (2023). Evaluación gamificada de la gramática y acentuación para reducir la disortografía en la segunda infancia. *Revista Científica UISRAEL*, 10(3), 189–204. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n3.2023.859>
- Guamán Paidá, Á. V., & Álvarez Lozano, M. I. (2022). Gamification in the teaching of spelling in students of the sixth year of basic education. *ConcienciaDigital*, 5(4), 73–91. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Guerrero, M., Ortega, L. Laguna, O., & Álvarez, A. (2024). Estrategias recomendadas de gamificación para mejorar la escritura en niveles de Educación General Básica. *Polo del Conocimiento*, 4(2), 23-45. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/8230/pdf>
- León, V. M., Panchoaga, M. V., Vásquez, J. A., & Constain, G. E. (2023). Gamificación como estrategia de intervención en la disortografía. *Revista WITE*. Universidad Nacional del Noroeste. Colombia. <https://wite.unnoba.edu.ar/wp-content/uploads/2023/05/Gamificacion-como-estrategia-de-intervencion-en-la-disortografia.pdf>
- Lino Calle, H. L., Menéndez Romero, P. M., Nivela Cornejo, M. A., & León-Espinoza, I. P. (2025). Quizizz en el aprendizaje del acento ortográfico en Lengua y Literatura en Quinto año de Educación Básica. *MQRInvestigar*, 9(2), e713. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e713>
- Manzano, A., Rodríguez, J., Aguilar, J., Fernández, J., Trigueros, R., & Martínez, A. (2022). Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos

- lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38-46.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1136103421000678>
- Martín, C., & Batlle, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(1), 1-19.
<https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/32195>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). Lineamientos pedagógicos para el año lectivo 2024-2025. <https://acortar.link/gMMgOH>
- Morán, M., & Barberi, O. (2024). Evaluación de las experiencias educativas a través de entornos virtuales de aprendizaje en el Subnivel Preparatoria. *MQRInvestigar*, 8(2), 1200–1227.
<https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.1200-1227>
- Morán, M., Cantos, L., Gutiérrez, J., Rodríguez, V., & Collantes, M. (2025). El método fonético en la enseñanza de la lectoescritura en la educación básica elemental. *Revista Científica Multidisciplinar G-Ner@ndo*, 6(1), 3507–3526. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.379>
- Parrales Poveda, M. L., Fienco Parrales, J., Fienco Parrales, M. J., & Fienco Collantes, J. V. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia Y Líderes*, 2(1), 4–14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Quizhpi Arce, E. R., & Buñay Paguay, M. A. (2025). Estrategias Lúdicas para Mitigar la Disortografía y Mejorar el Aprendizaje en Estudiantes de Educación Básica: Un Estudio Mixto en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 4756-4768.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17248
- Rodríguez Vizuite, J. D., Mera Vera, K. E., Nazareno Arteaga, I. M., Benites Valverde, L. A., & Sosa Calero, S. M. (2025). Estrategias gamificadas con tecnologías emergentes para fomentar la motivación y participación activa en el aula. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(2), 410–425. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.101>