# El uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Español-Literatura

# The use of the gamification in the process of teaching-learning of Spanish-Literature

*Yuditt Curbelo Hastón* [1]

## Resumen

En la actualidad, la aplicación de métodos y herramientas que favorezcan la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de determinada asignatura, constituye una tarea de primer orden. Uno de estos métodos por los que se aboga, que contribuye con la motivación de los estudiantes y, por ende, la aprehensión de los contenidos del plan de estudio de la mejor manera, es la gamificación. Sin embargo, en la práctica pedagógica cotidiana se ha podido corroborar que persisten limitaciones al respecto que atentan contra el cumplimiento del objetivo propuesto para la clase. El uso de métodos y procedimientos erróneos aleja a los estudiantes del saber, incidiendo de forma negativa en el desarrollo de un proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado, lo cual genera rechazo hacia el contenido. Ante tal demanda se hace necesaria la búsqueda de herramientas que viabilicen los procesos y transformen la clase en un espacio de aprendizaje más amenos, para lo cual se propone como objetivo reflexionar sobre el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente de Español-Literatura. Durante la investigación se emplearon métodos del nivel teórico como el histórico-lógico y análisis-síntesis que permitieron desarrollar la sistematización teórica del contenido. La sistematización realizada arrojó como resultado principal la necesidad del uso de la gamificación, que repercute de manera

[1] Licenciada en Educación, especialidad Español-Literatura. Doctora en Ciencias de la Educación. Centro de Estudios Pedagógicos de la Universidad de Las Tunas, Cuba. E-mail: yudithch82@gmail.com. ORCID (https://orcid.org/0000-0002-4268-7619).

Fecha de recepción: 13/08/2026 Fecha de aceptación: 25/09/2026

Creative Commons Atribución 4.0

positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Español-Literatura al existir un incremento en la motivación de los estudiantes que se forman como profesores de esa asignatura.

*Palabras clave*: gamificación, motivación, proceso de enseñanza-aprendizaje, Español-Literatura

**Abstract**

In present times, the application of methods and tools that favor the address of the process of teaching-learning of certain subject, constitute a task of first order. One of these methods for those that one pleads that it contributes with the motivation of the students and, this way, the apprehension of the contents of the plan of study in the best way, is the gamification. However, in the daily pedagogic practice he has been able to corroborate that limitations persist in this respect that attempt against the execution of the objective proposed for the class. The use of methods and erroneous procedures move away the students of the knowledge, impacting in a negative way in the development of a process of appropriate teaching-learning, that which generates rejection toward the content. Before such a demand it becomes necessary the search of tools that viabilicen the processes and transform the class in a more interesting learning space, for that which intends as objective to meditate on the use of the gamification in the teaching-learning process, specifically of Spanish-Literature. During the investigation methods of the theoretical level were used as the historical-logical one and analysis-synthesis that allowed to develop the theoretical systematizing of the content. The carried out systematizing hurtled as a result main the necessity of the use of the gamification that rebounds in a positive way in the process of teaching-learning of Spanish-literature when existing an increment in the motivation of the students that you/they are formed as professors of that subject.

*Keywords:* gamification, motivation, teaching-learning process, Spanish-Literature

## Introducción

En la actualidad, los cambios operados en los sistemas educacionales han contribuido con la generación de conocimiento, lo que ha motivado a los profesionales del sector a utilizar nuevos métodos de enseñanza para la formación general de las futuras generaciones, sin desechar por completo los métodos tradicionales con los que se trabajaba en los diferentes niveles de enseñanza.

La experiencia profesional de la autora permitió identificar como principal causa el empleo de métodos tradicionales de enseñanza que bifurcan el aprendizaje, lo que limita la motivación de los estudiantes para la adquisición de los conocimientos. Los conocimientos y el desarrollo de habilidades se verán favorecidos en la medida que se modifiquen los métodos empleados por el profesor (Oviedo, 2012).

Al respecto, las investigaciones de varios autores condujeron a un cambio de perspectiva en cuanto a cómo lograr que los estudiantes aprendan el contenido de las diferentes asignaturas y lo disfruten a la vez, para lo cual, según el criterio de Oviedo (2012, como se citó en Sánchez, 2022), "es necesario modificar la forma en la que se está actuando en el aula para favorecer los conocimientos de los estudiantes" (p. 2).

En tal sentido, se coincide con los criterios de Bautista et al. (2014, como se citó en Sánchez, 2022), al expresar que "el trabajo de innovación y el cambio digital no es una tarea fácil para los maestros, el desconocimiento de la gran utilidad que tiene hace que sea complicado aplicar planeaciones innovadoras en el aula (…)" (p. 2).

Por ello, la formación de profesionales de la educación exige en los momentos actuales la búsqueda de alternativas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debido a su doble formación, en el plan de estudio se les plantea a los profesores el reto de experimentar disímiles

formas para que, una vez graduados esos estudiantes, puedan desempeñarse satisfactoriamente en la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje en el eslabón de base de la profesión.

En ese afán cumple un papel importante el factor motivación, que se logra, además, de por la sólida preparación que posea el profesor en los contenidos que imparte, por el uso de alternativas para llevar ese contenido a sus estudiantes, lo cual va a contribuir con el aprendizaje desarrollador de estos últimos.

En este sentido, los juegos tienen un papel protagónico. El empleo de actividades lúdicas en el desarrollo de situaciones comunicativas que lleven a los estudiantes al juego de roles u otra actividad, favorece el proceso formativo del estudiante que se desempeñará como profesional de la educación y que deberá estar preparado para enfrentarse a estudiantes de diferentes edades y con características diferentes.

Las actividades lúdicas pueden convertirse en herramientas para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquiera de los niveles educativos de que se trate, además, fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes.

Sin embargo, a pesar de lo anterior, existen limitaciones en la formación del estudiante de la carrera Español-Literatura en cuanto al empleo de alternativas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje, y con ello la aprehensión del conocimiento, pues a pesar de los avances, los materiales didácticos utilizados en el contexto educativo han sido, mayormente, los textos básicos y complementarios de cada asignatura, sin tener en cuenta en muchas ocasiones las posibilidades que brinda otro tipo de materiales didácticos.

Es por ello que la presente investigación tiene como objetivo reflexionar sobre el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente de Español-Literatura, sobre la base de las potencialidades que tiene su uso.

## Desarrollo

El término gamificación surgió en 2002, de la mano de un desarrollador de juegos británico que aplicó conceptos de juego en las interfaces de usuario de las aplicaciones que creaba para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas (Pelling, 2011, como se citó en Sánchez, 2022).

Posteriormente, y luego de mantenerse el término en desuso durante varios años, se consideró que "la gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no están relacionados con el juego" (Deterding et al., 2011, p. 10).

En el contexto educativo contemporáneo, la gamificación se erige como una estrategia pedagógica que cada vez cobra más fuerza (Contreras y Eguia, 2019), pues contribuye con la motivación de los estudiantes y eleva la calidad del aprendizaje al estar referida al uso de elementos y técnicas de diseño de juegos, en diferentes contextos que no son juegos, para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Borrás, 2015). Además, propicia la adquisición de experiencias de aprendizaje más dinámica y participativa (Casaus et al., 2020), lo que se traduce en una mejora en los procesos de codificación y decodificación en la comprensión.

La gamificación es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación y otros espacios, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes para con la actividad que realizan y el aprendizaje consciente. Consiste en incorporar al proceso de enseñanza-aprendizaje dinámicas, mecánicas o componentes propios de los juegos. Esto puede incluir elementos como puntos, niveles, recompensas, desafíos y competencias.

Por ello, se insiste en que cada estudiante aprenda el contenido de manera particular, mediante métodos flexibles que le permitan adaptarse a diversos contextos para adquirir el conocimiento (Gardner et al., 2006; Castillo et al., 2020).

La gamificación, al decir del grupo de investigadores del Gabinete de Tele-Educación:

No es convertir todo en un juego, no son mundos virtuales en 3D o juegos en el lugar de trabajo, no son simulaciones o juegos serios. Tampoco se trata de poner badges o insignias, puntos o recompensas porque sí, ni funciona para todos los contextos o es fácil aplicarla. (Borrás, 2015, p. 5)

Como la gamificación busca transformar el proceso educativo en una experiencia más atractiva y efectiva facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje y promoviendo el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad, dentro de las técnicas lúdicas que se pueden tener en cuenta para ello están:

- Juegos de mesa: para fomentar el aprendizaje colaborativo y la toma de decisiones.
- Simulaciones: para recrear escenarios donde se apliquen los conocimientos teóricos en situaciones prácticas.
- Retos y competencias: para proponer desafíos y fomentar el trabajo en equipo e individual.
- Narrativas o storytelling: para convertir al estudiante en protagonista y contribuir con el proceso de significación.
- Aprendizaje basado en juegos: para que los estudiantes aprendan mediante la interacción y la diversión al desarrollar las actividades educativas.

Es evidente que dentro de la gamificación los juegos se han convertido en una tendencia creciente, reconociéndolos como atractivos y motivacionales, capaces de contribuir con el

aprendizaje de los estudiantes si como herramientas se emplea (Teng & Baker, 2014), pues brindan diferentes vías de solución, a la vez que adquieren los conocimientos y desarrollan las habilidades.

Dentro de los rasgos distintivos de la gamificación se encuentran:

- La interactividad, toda vez que las técnicas lúdicas fomentan la interacción estudiante-estudiante y estudiante-profesor, creando un ambiente colaborativo.
- La diversión, en tanto incorpora elementos lúdicos que hacen que el aprendizaje sea más atractivo y menos formal.
- La flexibilidad, pues se pueden adaptar a diferentes contextos educativos y áreas del conocimiento.
- El desarrollo integral, pues promueve las habilidades sociales, emocionales y cognitivas, contribuyendo al desarrollo integral del estudiante.

La gamificación tiene evidente importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En primer lugar, contribuye con la motivación. Esta, unida a las técnicas lúdicas, aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que puede resultar en una mayor retención del conocimiento. De igual forma, permite apreciar un aprendizaje significativo, pues facilitan un aprendizaje más profundo al conectar conceptos teóricos con experiencias prácticas; se fomentan las habilidades sociales, en tanto promueven la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo entre los alumnos, y reduce el estrés. Crear un ambiente lúdico contribuye a aliviar la ansiedad asociada con el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes sentirse más cómodos al participar.

De igual manera, Borrás (2015) propone los siguientes pasos para aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con los que se está de acuerdo:

1) Identificar motivo propósito (cambio de comportamiento, mejorar eficiencia,…)

- Averiguar qué les gusta y como pasan su tiempo libre (encuestas).

- Aspectos o motivaciones quieres y que motivación desearías trabajar (extrínseca o intrínseca/game thinking).

- Estudio previo y empezar con un grupo reducido de estudiantes.

2) Definir objetivos (pedagógicos) concretos.

a) Definir grupo de usuarios (clasificación basada en la habilidad):

- Describir a los tipos de jugadores.

- Delimitar o trazar los comportamientos de los jugadores.

3) Identificar elementos del juego (momento, viralidad, diversión).

4) Identificar mecánicas del juego (recompensas, retos, niveles,…).

- Diseñar ciclos de actividad para definir la progresión, los bucles de actividad se pueden desglosar en un micro nivel (Engagement loops) o macro nivel (Progression loops).

5) Establecer los puntos e insignias en donde se quieran lograr las competencias deseadas.

6) Definir zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador)

7) Definir el pensamiento de juego y el guion o storytelling (construir escenarios).

8) Aplicarlo a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener, actividades posibles.

9) No olvidar la diversión.

10) Ponerlo en práctica en el aula y recordar que nada es perfecto y que habrá que ir mejorando curso a curso. (pp. 25-26)

Aun cuando se han hecho muchos esfuerzos por parte de los profesores por lograr mecanismos que permitan el aprendizaje activo, los estudiantes siguen manifestando desmotivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual genera una dificultad que el profesor debe atender, y la educación superior no está ajena a tal situación.

Por ello, la necesaria la implementación de alternativas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje ha llevado a los profesores al uso de la gamificación, que combina tecnología, juego y aprendizaje (Torres y Lázaro, 2016; Torres et al., 2018).

Al respecto, Cascante y Granados (2018) resaltan la importancia de aplicar la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje incorporando elementos del diseño del juego, para lo cual tiene en cuenta aspectos la retroalimentación, el reconocimiento o la libertad a equivocarse, así como el puntaje, como medios o experiencias para generar un aprendizaje significativo. Es así que la gamificación se convierte en una alternativa real para el profesor, que favorece el trabajo en equipos de los estudiantes.

Según Manzano et al. (2020), la gamificación en la educación es una metodología que consiste en utilizar juegos o mecánicas de juego para motivar a los alumnos. En las aulas se la emplea para experiencias concretas y en el campo científico para investigaciones. Representando una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Pegalajar (2021), la gamificación constituye una estrategia metodológica, innovadora, que incorpora elementos propios del juego, adaptados al proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que el propio alumno sea protagonista de su propio aprendizaje.

Por tanto, al decir de Contreras et al. (2016, como se citó en Puchaicela, 2024) la gamificación, es utilizar mecánicas asociadas al videojuego, para presentar al alumno una serie

de retos de aprendizaje y que cuando el estudiante lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto. Este concepto también indica que no tiene por qué haber un videojuego de por medio, o cualquier tipo de tecnología involucrada para que funcione correctamente. (p. 6)

De acuerdo con Cook (2013, como se citó en Sánchez, 2022), se puede gamificar cualquier proceso en el que la actividad pueda ser aprendida, las acciones del usuario puedan ser medidas y la realimentación pueda ser entregada de forma oportuna al usuario. Gracias a la investigación, se podrá lograr que los maestros conozcan, innoven y se interesen por seguir formándose profesionalmente para potenciar los aprendizajes de sus estudiantes mediante las nuevas tecnologías.

Por lo tanto, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Español-Literatura, reflexionar sobre la utilización e inserción de nuevos recursos dentro de la planificación del profesor, que generen un cambio positivo en la formación de los estudiantes, constituye una necesidad.

En tal sentido, también es importante tener en cuenta que para lograr insertar nuevas herramientas que contribuyan con la formación integral de los estudiantes, es importante contar con una infraestructura, así como materiales didácticos o recursos que le permita al profesor motivar a los estudiantes y desarrollar en ellos un aprendizaje autónomo.

En el caso particular de los contenidos de las asignaturas que forman parte de la disciplina Lenguaje y Comunicación en el proceso formativo del estudiante de la carrera Español-Literatura, se potencia el empleo adecuado de la gamificación toda vez que, al aplicar herramientas que permitan combinar sistemas semióticos, se contribuye con el desarrollo de habilidades comunicativas en dicho estudiante, que favorecen el proceso de codificación y

decodificación de la información que se trasmita en el acto comunicativo en los diferentes contextos de interacción sociodiscursiva, sobre la base de la complementariedad.

Además, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el punto de vista de la motivación, la representación y construcción de modelos que contribuyan con las asignaturas de literatura o de lengua, así como el desarrollo de valores y actitudes relacionados con el uso adecuado de la lengua materna, lo cual repercute en su modo de actuación profesional y personal y en la preparación como comunicador competente y modelo lingüístico.

De esta forma se evidencia cómo las prácticas sociales, mediante la interrelación profesor-alumno-contexto social, condicionan el aprendizaje de los estudiantes, sobre la base de la creación de nuevos recursos semióticos de enseñanza, con una intencionalidad marcada: elevar la calidad del aprendizaje y la construcción de significados.

Por lo tanto, el empleo de la gamificación para el tratamiento de los contenidos de la disciplina Lenguaje y Comunicación también favorece la formación integral del profesor de Español-Literatura como comunicador competente y modelo lingüístico, pues el aprendizaje a través del juego conlleva al desarrollo de habilidades generales y específicas, sobre la base de la caracterización linguodidáctica de dichos contenidos, que tributan al desarrollo de habilidades profesionales, en correspondencia con su doble intencionalidad formativa.

Dentro del proceso formativo de los estudiantes de la carrera Español-Literatura uno de los elementos menos favorecidos en cuanto a tratamiento e investigaciones contextualizadas a ese proceso de enseñanza-aprendizaje es la comunicación no verbal. Es así como para la elaboración de la actividad docente, y en aras de lograr la motivación de los estudiantes, se propone que el profesor trabaje con imágenes como recursos educativos digitales, con una marcada intencionalidad educativa en su diseño, para el logro del objetivo de aprendizaje. Estas

facilitarán transitar por los diferentes niveles de comprensión, y realizar los procesos de significación.

Asimismo, a través de las asignaturas de la disciplina Lenguaje y Comunicación se pueden aprovechar las potencialidades del clásico juego de *representación de palabras o frases*, pero empleando solo el código no verbal. Por lo tanto, se preparan pequeñas tarjetas con frases o palabras y se le orienta a un estudiante representarlas frente al aula; los demás estudiantes deberán comprender e interpretar esas representaciones y adivinar de qué se trata.

De igual forma, se propone tener en cuenta la *narración de historias* empleando solo el código no verbal. Para la realización de esta actividad el profesor deberá selecciona una serie de cuentos lo más corto posible y los pondrá en una mesa para que, al azahar, cada estudiante seleccione uno y lo represente. Al igual que en la actividad anterior, los demás estudiantes que estarán observando la representación, deberán ir narrando de forma oral la historia que cuenta su compañero mediante el código no verbal.

Una actividad que pudiera considerarse que no está acorde a la Educación Superior es el *tesoro escondido*; sin embargo, se debe recordar que las asignaturas de la disciplina Lenguaje y Comunicación son impartidas en el primer año de la carrera, cuando todavía los estudiantes están en el tránsito de una enseñanza a otra, y si bien se reconoce desde la psicología que ya no son adolescentes por las edades con que inician la carrera, son estudiantes que todavía no alcanzan un nivel de madurez superior. Para realizar la actividad, el profesor pondrá en varias partes del aula varios papeles con palabras escritas que hagan referencia a las diferentes emociones (Ejemplo: felicidad, tristeza, angustia, enojo, sorpresa). En la medida que los estudiantes vayan encontrando los papeles deberán ir representando mediante el código no verbal lo que significan y los demás compañeros deberán adivinar de qué se trata.

El juego de roles es otra de las actividades que se puede realizar para el tratamiento de la comunicación no verbal en el aula. Para ello se proporcionará a los estudiantes diferentes situaciones comunicativas en las que para representarlas solo empleen el código no verbal (Ejemplo: una reunión, un encuentro en un parque, la interacción entre estudiante y profesor en el aula). En esta actividad los estudiantes deben centrarse en cómo las manifestaciones de la comunicación no verbal kinésica (posturas, gestos, expresiones faciales) pueden cambiar el significado de la interacción.

Estas actividades lúdicas, además de ser divertidas para el estudiante, contribuyen con el desarrollo de habilidades comunicativas, así como con el proceso de significación que deben realizar de las diferentes manifestaciones de la comunicación no verbal en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, le permite la integración de contenidos y explorar nuevos métodos que, en su doble formación, los prepara para poder realizar su labor de instruir y educar en las diferentes enseñanzas que constituyen el eslabón de base de la profesión.

## Conclusiones

La investigación permitió conocer que existen limitaciones en la formación del estudiante de la carrera Español-Literatura en cuanto al empleo de alternativas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje y faciliten la aprehensión del conocimiento.

El uso de la gamificación constituye una herramienta para el tratamiento de los contenidos del plan de estudios del estudiante de Español-Literatura, que favorece su aprehensión y el desarrollo de habilidades.

## Referencias

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. http://www.flickr.com/photos/89458386@N07/16124943257

Casaus, F. G., Muñoz, J. F., Sánchez, J. M. y Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, 1*(1), 16-24.

Cascante, M. E. y Granados, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Perspectivas*, 17, 1. https://doi.org/10.15359/rp.17.2

Castillo, P. F., Verde, R. F., Hernández, Y. C., Aburto, L. L., y Ilizarbe, G. S. (2020). El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista multi-ensayos, 1*(2), 2-8.

Contreras, R. S. y Eguia, J. L. (2019). *Experiencias de gamificación en aulas*. Universitat Autònoma de Barcelona. Institut de la Comunicació.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). NY, USA: ACM.

Gardner, H., Komhaber, M. y Wake, W. (2006). *Intelligence: multiple perspectives* (Tercera ed.). Harcourt Brace.

Manzano, A., Sánchez, M., Trigueros, R., Álvarez, J., y Aguilar, J. M. (2020). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional. El programa "Grey Place" en Integración Social. *EDMETIC, 9*(1), 1-20. https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12067

Oviedo, P. (2012). *Innovar la enseñanza. Investigar para innovar la docencia*. Kimpres. http://biblioteca.clacso.edu.ar/ Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf

Pegalajar, M. del C. (2021). Implications of gamification in Higher Education: A systematic review of student perception. *Revista de Investigacion Educativa, 39*(1), 169-188. https://doi.org/10.6018/RIE.419481

Puchaicela, M. R. y Brizuela, S. N. (2024). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia, para optimizar las estrategias pedagógicas en la educación de bachillerato general unificado. *RGSA-Revista de Gestão Social e Ambiental, 18*(9), 1-34, https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n9-173

Sánchez, K. O. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Revista Formación Estratégica.*

Teng, K., y Baker, C. (2014). What Can Educators Learn from the Gaming Industry? Edutopia. http://www.edutopia.org/blog/educators-learn-from-gaming-indu strykelly-teng

Torres, A. y Lázaro, D. (2016). *El proceso de gamificación en el aula: Las matemáticas en educación infantil*. Madrid: GRIN Verlag.

Torres, A., Romero, L. y Pérez, M. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21*(1), 95. https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792