



DOI: [https://doi.org/ 10.23857/dc.v11i1.4298](https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4298)

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

*La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en
estudiantes de quinto grado*

Gamification as a tool to enhance reading comprehension in fifth-grade students

*A gamificação como ferramenta para melhorar a compreensão da leitura em
alunos do quinto ano*

Mercy Lucrecia Gallardo Pacheco ^I
mlgallardop@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-7623-3064>

Evelin Sofia Gallardo Freire ^{II}
esgallardof@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-9005-7144>

Ángel Freddy Rodríguez Torres ^{III}
afrodriguez@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5047-2629>

Wilber Ortiz Aguilar ^{IV}
wortiza@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>

Correspondencia: mlgallardop@ube.edu.ec

***Recibido:** 27 de Enero de 2025 ***Aceptado:** 23 de Febrero de 2025 *** Publicado:** 14 de Marzo de 2025

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador - Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador - Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador - Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador - Ecuador.

Resumen

La comprensión lectora es una habilidad fundamental para el aprendizaje y el desarrollo académico, especialmente en la educación básica. Sin embargo, en Ecuador se evidencia un bajo desempeño en esta área, lo que demanda estrategias innovadoras para mejorarla. En este contexto, la gamificación surge como una alternativa didáctica efectiva, promoviendo la motivación y el aprendizaje activo en el aula. El objetivo del estudio es evaluar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Toacaso", identificando su efectividad en el desarrollo de habilidades lectoras clave. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño cuasi-experimental, aplicando un pretest y posttest a 80 estudiantes divididos en un grupo experimental (gamificación) y un grupo de control (métodos tradicionales). Se utilizaron herramientas digitales como Quizlet, Kahoot y Educaplay para diseñar actividades gamificadas. Los estudiantes del grupo experimental mostraron mejoras significativas en la identificación de ideas principales y la realización de inferencias. Sin embargo, la detección de detalles específicos y el análisis de personajes y tramas reflejan avances moderados, sugiriendo la necesidad de estrategias complementarias. La gamificación se presenta como una metodología efectiva para mejorar la comprensión lectora, especialmente en la motivación y el aprendizaje activo. No obstante, su impacto en habilidades específicas requiere combinaciones con estrategias tradicionales de análisis textual para maximizar su eficacia.

Palabras clave: aprendizaje; gamificación; comprensión lectora; educación básica

Abstract

Reading comprehension is a fundamental skill for learning and academic development, especially in basic education. However, in Ecuador there is evidence of low performance in this area, which demands innovative strategies to improve it. In this context, gamification emerges as an effective didactic alternative, promoting motivation and active learning in the classroom. The objective of the study is to evaluate the impact of gamification on the reading comprehension of fifth-year students of Basic General Education at the "Toacaso" Educational Unit, identifying its effectiveness in the development of key reading skills. A quantitative approach with a quasi-experimental design was used, applying a pretest and posttest to 80 students divided into an experimental group (gamification) and a control group (traditional methods). Digital tools such as Quizlet, Kahoot and Educaplay were used to design gamified activities. Students in the experimental group showed significant

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

improvements in identifying main ideas and making inferences. However, the detection of specific details and the analysis of characters and plots show moderate progress, suggesting the need for complementary strategies. Gamification is presented as an effective methodology to improve reading comprehension, especially in motivation and active learning. However, its impact on specific skills requires combinations with traditional text analysis strategies to maximize its effectiveness.

Keywords: learning; gamification; reading compression; basic education

Resumo

A compreensão da leitura é uma competência fundamental para a aprendizagem e desenvolvimento acadêmico, especialmente no ensino básico. No entanto, o Equador apresenta um baixo desempenho nesta área, o que requer estratégias inovadoras para o melhorar. Neste contexto, a gamificação surge como uma alternativa didática eficaz, promovendo a motivação e a aprendizagem ativa na sala de aula. O objetivo deste estudo é avaliar o impacto da gamificação na compreensão leitora dos alunos do quinto ano do Ensino Básico Geral da Unidade Educativa "Toacaso", identificando a sua eficácia no desenvolvimento de competências-chave de leitura. Foi utilizada uma abordagem quantitativa com um desenho quase experimental, aplicando um pré-teste e um pós-teste a 80 alunos divididos num grupo experimental (gamificação) e num grupo de controlo (métodos tradicionais). Ferramentas digitais como o Quizlet, Kahoot e Educaplay foram utilizadas para conceber atividades gamificadas. Os alunos do grupo experimental apresentaram melhorias significativas na identificação das ideias principais e na realização de inferências. No entanto, a deteção de detalhes específicos e a análise de personagens e enredos refletem um progresso moderado, sugerindo a necessidade de estratégias complementares. A gamificação apresenta-se como uma metodologia eficaz para melhorar a compreensão da leitura, especialmente na motivação e na aprendizagem ativa. No entanto, o seu impacto nas competências específicas requer combinações com as estratégias tradicionais de análise textual para maximizar a sua eficácia.

Palavras-chave: aprendizagem; gamificação; compreensão da leitura; educação básica

Introducción

La comprensión lectora es una habilidad esencial para el aprendizaje y la participación ciudadana, por lo que debe optimizarse desde la niñez en la educación básica porque habilidad no solo facilita el

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

análisis, la síntesis y la evaluación de la información, sino que también es un pilar fundamental en todas las áreas curriculares, permitiendo a los estudiantes conocer y transformar realidades en nuevos saberes; además, la lectura es crucial para el desarrollo académico de cualquier estudiante, ya que es necesaria para profundizar en diversas áreas de estudio y para comprender distintos tipos de textos, como noticias, novelas y poesía; por tal sentido, fomentar la lectura es vital para el crecimiento educativo en todos los niveles.

Pese a esto, en el caso de Ecuador hay un bajo desempeño en la lectura desde hace más de una década y no hay mejoras de acuerdo a lo expresado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en el Estudio Regional Comparativo y Explicativo realizado en el 2019 y presentado en noviembre del 2021; donde se manifiesta que los estudiantes mantienen bajo nivel de desempeño en lectura y comprensión lectora. En dicho estudio, participaron 13434 niños de educación básica general de Ecuador y el país obtuvo 684 sobre 1000 puntos en séptimo de general básica, calificación que estaba por debajo de la media regional, la cual es según el autor de 699 e igual al desempeño de seis años atrás.

La calificación obtenida significa que el estudiante al leer textos adecuados para su edad es capaz al menos de localizar información o relaciones presentadas, además, de desarrollar inferencias a partir de la información sugerida o destacada; al respecto, la UNESCO (2021) manifiesta que esta crisis educativa venía desde antes de la pandemia y, aunque no se cuentan con cifras actualizadas, se considera que las clases virtuales ampliaron la brecha. En consecuencia, este es uno de los múltiples desafíos que enfrenta el país para lograr los objetivos de desarrollo sostenible para 2030, esta crisis educativa exige estrategias más audaces, recursos económicos y una transformación educativa integral.

El Fondo de Naciones Unidas para la Infancia advirtió que cuatro de cada cinco estudiantes de educación básica en América Latina y el Caribe (ALC) no logran el nivel mínimo de comprensión lectora, aunque la región ya enfrentaba una crisis de aprendizaje antes de la pandemia, esto implica un empeoramiento significativo (UNICEF, 2022). Las investigaciones sugieren que tras los años de cierre de las instituciones educativas en la región debido a la COVID-19, los resultados de aprendizaje podrían haber retrocedido más de diez años, la evidencia presentada por UNICEF (2022) respalda esta afirmación, indicando que cuatro de cada cinco estudiantes de sexto grado en América Latina y el Caribe no alcanzarán el nivel mínimo de comprensión lectora.

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

De acuerdo a lo planteado por la UNESCO (2021) y la UNICEF (2022) mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica en la región debe ser una tarea prioritaria y la institución contexto de estudio no escapa de ello; es decir, en la actualidad es crucial la preparación de los estudiantes en competencias lectoras, esta observación surge del reconocimiento de que la alfabetización no es simplemente una habilidad, sino una puerta de entrada a oportunidades educativas más amplias y a una ciudadanía más informada.

En la Unidad Educativa “Toacaso” ubicada en la provincia de Cotopaxi Cantón Latacunga Parroquia Toacaso – Ecuador, se observó que los estudiantes de 5to año de EGB presentan dificultades en la comprensión lectora, evidenciándose en la dificultad para identificar ideas principales y realizar inferencias a partir de los textos; ya que, durante las actividades de lectura, propuestas en clase los estudiantes tenían problemas para entender el significado de palabras clave y, en consecuencia, su rendimiento no era el más óptimo debido a que requerían una comprensión profunda del material.

Con lo anteriormente indicado, es necesario implementar estrategias de enseñanza que mejoren las habilidades lectoras en estudiantes de EGB, ya que estas son fundamentales para su éxito académico porque la comprensión lectora no solo impacta el rendimiento en lengua y literatura, sino que también es crucial para aprender las demás asignaturas además, una buena comprensión lectora está relacionada con el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de análisis; por lo tanto, desarrollar investigaciones en las que se estudie el impacto de actividades que fortalezcan estas habilidades no solo optimizará el aprendizaje en los estudiantes, sino que también mejorará su autoestima y motivación, (Boillos-Pereira & Rodríguez-Torres, 2022).

Al respecto, Toala-Castro et al. (2018) proponen una variedad de estrategias que se pueden emplear para mejorar estas habilidades en los estudiantes, algunas de las cuales permiten desarrollar la lectura a través de la revisión del vocabulario, la predicción, esquemas previos, entre otros.

Otra de las estrategias que puede mejorar la comprensión lectora es la gamificación porque involucra a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, posibilita que los estudiantes se diviertan mientras aprenden, estimula el interés por la lectura, favorece la autonomía, permite a los estudiantes tener un margen de error sin ser juzgados. Al respecto, Hurtado y Lozano (2022) manifiestan que el diseño de estrategias pedagógicas basadas en gamificación contribuye al desarrollo de los estudiantes y en su razonamiento verbal porque hay mayor motivación, entusiasmo,

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

concentración y son capaces de identificar la estructura de un texto escrito y así mismo dar respuesta a los cuestionamientos señalados (Rodríguez et al., 2023; Valenzuela-Orrala et al., 2024).

En este mismo orden de ideas, Putz & Treiblmaier (2020) afirman que lo relevante de la aplicación de elementos de juegos en espacios educativos es que incrementa la motivación intrínseca de los estudiantes y que el resultado de dicha motivación deriva en actitudes y comportamientos positivos; lo que, coincide con lo expresado por Putz et al. (2020) que señalan que la gamificación es de las mejores estrategias para desarrollar u optimizar en los estudiantes la capacidad de retención de lo aprendido y la memoria a largo plazo; lo que, se ve reflejado en su rendimiento académico (Rodríguez-Torres et al., 2022).

Asimismo, Kim & Lee (2013) destacan que la efectividad de la gamificación puede variar en función de las particularidades de los estudiantes, tales como, edad, sexo y personalidad; no obstante, su investigación mostró que los estudiantes que utilizaron técnicas de gamificación aprendieron una cantidad significativamente mayor de palabras de vocabulario en comparación con aquellos que emplearon estrategias tradicionales; al respecto, Trejo-González (2020) sostiene que incorporar estrategias basadas en la gamificación en el aula demanda un mayor esfuerzo creativo por parte del docente, esto se debe a que las actividades y evaluaciones deben ser diversificadas, lo que implica dedicar tiempo a investigar y rediseñar las estrategias tradicionales.

Reconociendo el impacto positivo de la gamificación para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, el objetivo del estudio es evaluar el impacto de la aplicación de estrategias de gamificación en la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Toacaso” ubicada en la provincia de Cotopaxi Cantón Latacunga Parroquia Toacaso – Ecuador entendiendo que mejorar esta competencia en los estudiantes es esencial para su desarrollo integral y éxito en otras áreas del conocimiento.

MATERIALES Y MÉTODO

Esta investigación se desarrolló dentro del enfoque cuantitativo, que Creswell (2009) define como aquellos estudios cuyos resultados y conclusiones se derivan de análisis numéricos. Se utilizó un diseño cuasi-experimental, se trata de planes de acción dirigidos al cambio que buscan evaluar el impacto de la manipulación de una de las variables. Esto se realiza a través de un proceso de cambio

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado que incluye la aplicación de una prueba o test antes y/o después de implementar la acción propuesta (Rodríguez et al., 2016).

A los estudiantes de 5to año se ha implementado estrategias de gamificación y se han considerado dos tipos de variables: una independiente (gamificación) y otra dependiente (la comprensión lectora). En este estudio de contraste metodológico, se ha realizado dos mediciones al inicio (pretest) y al final del proceso de enseñanza y aprendizaje (postest). La sección de procedimiento detalla el desarrollo formativo completo realizado para llevar a cabo la investigación.

Los métodos teóricos analítico-sintético y el inductivo-deductivo permitieron la observación empírica de la propuesta pedagógica para establecer definiciones y conclusiones claras en la incidencia significativa de las estrategias de gamificación y la comprensión lectora.

Participantes

Un total de 80 estudiantes han participado de este estudio, que son todos los estudiantes que están cursando el Quinto Año en la Unidad Educativa “Toacaso” ubicada en el Cantón Latacunga Parroquia Toacaso. Este estudio se realizó en la asignatura de Lengua y Literatura. Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo intencional dada la facilidad para acceder a la muestra en cuestión. Chou & Feng (2019) consideran que el tamaño de la muestra en este tipo de investigaciones no condiciona su realización por lo que el número de participantes en este estudio no supone una limitación para su desarrollo. Detalles de los grupos se encuentran recogidos en la tabla 1.

Tabla 1.

Distribución de la muestra de estudiantes de quinto año de la U. E. Toacaso

| Grupo | Muestra | Intervención | Sexo | | Total |
|--------------|---------|-----------------------------|-----------|-----------|-----------|
| | | | Hombres | Mujeres | |
| Experimental | 5 “A” | Estrategias gamificación | de23 | 17 | 40 |
| Control | 5 “B” | Tradicional | 21 | 19 | 40 |
| TOTAL | | | 40 | 40 | 80 |

Fuente. Elaboración propia

Para la recolección de la información se aplicó la Observación para lo cual se diseñó la Lista de Cotejo (Instrumento) que tenía siete ítems, que fue aplicada al inicio (pretest) y al final de la intervención - estrategias de gamificación - (postest). Este instrumento permitió identificar las dificultades de los

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

estudiantes que participaron en el estudio en lo referente a la comprensión lectora, las habilidades de la práctica lectora como: la percepción, el razonamiento y el análisis reflexivo. Igual facilitó la evaluación de competencias sobre la identificación y resumen de ideas principales, detección de detalles específicos, inferencias, comprensión y uso de palabras clave, análisis de personajes y tramas, conexión de lo leído con experiencias previas, y reflexión crítica sobre el texto.

Fases de la investigación:

a) Diagnóstico

La aplicación de la Lista de Cotejo a los estudiantes de 5to año de EGB permitió identificar las dificultades de los estudiantes en relación con la capacidad de comprensión lectora y revelaron debilidades significativas en estas áreas antes de implementar las estrategias de gamificación propuestas, esto establece un punto de referencia para medir el progreso después de las intervenciones educativas realizadas.

El 25% de los estudiantes podían identificar y resumir las ideas principales de un texto, mientras que el 75% no tenía esta habilidad desarrollada. Similarmente, se observó que solo el 20% lograba reflexionar críticamente sobre el texto leído, lo que indica que un 80% carecía de esta capacidad. En general, los resultados reflejan un bajo desarrollo en aspectos vitales de la comprensión lectora, lo que sugiere que es urgente implementar estrategias efectivas para mejorar estas habilidades en los estudiantes. Estos datos proporcionan una base sólida para la identificación del problema y la necesidad de intervención a través de la gamificación en el aula.

Resultados de Pretest (Diagnóstico)

Antes de la aplicación de la propuesta se realizó el pretest a los estudiantes de la muestra a modo de prueba diagnóstica; para ello se utilizó un instrumento de 7 ítems, los resultados se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 1.

Resultados de la prueba de Diagnóstico (PRETEST)

| Indicadores | GRUPO EXPERIMENTA | | | TOTA L | GRUPO CONTROL | | TOTA L |
|-------------|----------------------|----|----|-----------|------------------|--|-----------|
| | L | | SI | | NO | | |
| | SI | NO | | | | | |
| | f | f | f | | f | | |

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

| | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|
| Identifica y resume las ideas principales del texto leído | 33 | 7 | 40 | 28 | 12 | 40 |
| Detecta detalles específicos (nombres de personajes, eventos, fechas entre otros) | 4 | 36 | 40 | 5 | 35 | 40 |
| Hace inferencias | 35 | 5 | 40 | 30 | 10 | 40 |
| Comprende y utiliza palabras clave en el contexto adecuado | 28 | 12 | 40 | 26 | 14 | 40 |
| Analiza los personajes y las tramas | 4 | 36 | 40 | 8 | 32 | 40 |
| Conecta lo leído con sus propias experiencias | 26 | 14 | 40 | 27 | 13 | 40 |
| Reflexiona críticamente sobre el texto leído | 19 | 21 | 40 | 17 | 23 | 40 |

Fuente. Elaboración propia

La comprensión lectora es una habilidad fundamental en el aprendizaje de los estudiantes, ya que permite no solo la interpretación de textos, sino también la capacidad de análisis y reflexión crítica. Los resultados de la prueba PRETEST a los dos grupos de estudio: grupo experimental y grupo control revelan diferencias entre ambos grupos. En el indicador “Identifica y resume las ideas principales del texto leído”, el grupo experimental obtuvo un desempeño superior con un 82.5% de respuestas afirmativas, en comparación con el 70% del grupo control.

Sin embargo, los indicadores “Detecta detalles específicos” y “Analiza los personajes y las tramas” reflejan bajos niveles de desempeño en ambos grupos. En el primero, solo el 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 12.5% del grupo control lograron identificar detalles clave como nombres de personajes y fechas. Esto pone en evidencia la necesidad de fortalecer estrategias de lectura focalizada y ejercicios de atención al detalle.

Otro aspecto destacable es la capacidad de hacer inferencias, donde ambos grupos mostraron buenos resultados, aunque nuevamente el grupo experimental presentó un mayor porcentaje de aciertos (87.5%) frente al grupo control (75%). Este hallazgo sugiere que los estudiantes interpretan la información implícita en los textos.

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

En cuanto a la reflexión crítica sobre el texto leído, ambos grupos presentaron dificultades, con menos del 50% de respuestas afirmativas. Esto demuestra que los estudiantes aún necesitan apoyo para desarrollar un pensamiento analítico que les permita evaluar textos de manera crítica y argumentativa. Es oportuno destacar que los resultados obtenidos concuerdan con lo ya planteado por la UNESCO (2021) y la UNICEF (2022) en torno a la deficiencia en las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de educación básica en ALC, este fenómeno no solo limita el desarrollo académico de los niños, sino que también compromete su futuro, ya que la capacidad de leer y entender textos es fundamental para su formación integral y participación en la sociedad; en este sentido, ambas organizaciones hacen un llamado urgente a los gobiernos y a las instituciones educativas para implementar estrategias efectivas que aborden esta problemática y garanticen el derecho a una educación de calidad para todos los niños y niñas en la región.

b) Revisión documental

En relación con la gamificación en entornos educativos, Parra-González y Segura-Robles (2019) destacan que es un recurso innovador que produce resultados positivos en todos los niveles educativos. Esto se debe a que es una estrategia que aplica la dinámica del juego en el aula, lo que mejora las habilidades y destrezas, favoreciendo una mayor comprensión de los contenidos programáticos y por ende mejorando y elevando el rendimiento académico de los estudiantes.

Sin embargo, antes de implementar la gamificación como estrategia de acuerdo con lo expresado por Biel y García (2016), es de vital importancia conocer sus tres elementos, porque estos son los que permiten que el juego alcance eficazmente sus objetivos de aprendizaje: El primero, hace referencia a las dinámicas, que son fundamentales en cualquier sistema de gamificación, estas dinámicas representan los procesos esenciales que orientan la acción hacia la participación del jugador, en el contexto de la gamificación. El segundo, está destinado a las mecánicas, que son los procesos fundamentales que impulsan la acción y fomentan la participación del jugador en el juego, entre las mecánicas más relevantes se encuentran los desafíos, la suerte, la competencia, la cooperación, entre otras. Y el tercero, son los recursos disponibles y las herramientas utilizadas para diseñar actividades dentro de la gamificación, esto incluye elementos como logros, creación de avatares, avance a través de niveles, construcción de colecciones, otorgamiento de insignias, asignación de puntos por tareas completadas, así como tutoriales y la identificación de diferentes tipos de jugadores.

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

Además de estos tres elementos, otro aspecto importante a considerar, según lo indicado por los autores, es el tipo de gamificación que se desea implementar en el aula; por un lado, existe la gamificación superficial o de contenido, que se utiliza de manera puntual y en períodos específicos dentro del proceso educativo y por otro lado, está la gamificación estructural o profunda, que se integra de manera eficiente en una programación completa y se manifiesta como un eje a lo largo de toda la estructura de la asignatura.

Según lo señalado por Biel y García (2016), existen numerosas estrategias, plataformas y herramientas digitales disponibles en la web que pueden ser utilizadas por los docentes para implementar cualquiera de los dos tipos de gamificación, estas herramientas son muy útiles tanto para actividades presenciales como a distancia. Entre las herramientas digitales más destacadas para mejorar la comprensión lectora de acuerdo con la investigación documental realizada, y que además se utilizaron en el presente estudio, se encuentran las siguientes:

1. Quizlet, que de acuerdo con lo planteado por Sanosi (2018) es una aplicación móvil que facilita a los estudiantes el aprendizaje a través de juegos. Es una aplicación de gran eficacia para mejorar el aprendizaje del vocabulario, lo que promueve la comprensión lectora.
2. Flipgrid, es un recurso que aporta beneficios al mejoramiento y desarrollo de la producción oral y por ende a la evaluación de las competencias lingüísticas; al respecto, autores como Miskam y Saidalvi (2019) manifiestan que este recurso brinda a los estudiantes la alternativa de grabar videos cortos y auténticos.
3. Voki, es un recurso útil para estimular la creatividad e imaginación de los estudiantes porque les brinda la oportunidad de crear sus propios personajes o avatares y que estos puedan hablar según el texto que se agregue.
4. VoiceThread, que de acuerdo con lo expresado por Arellano-Torres (2021) es un recurso tecnológico empleado para promover el debate porque permite a los estudiantes grabar sus voces y compartir comentarios, opiniones e ideas. Esta aplicación es muy sencilla de utilizar, al estar disponible en la nube y no necesitar instalación de software posibilita llevar a cabo diversos proyectos bien sea individuales o grupales, interacción síncrona o asincrónica.
5. Educaplay, es una plataforma web gratuita que permite a los docentes crear actividades educativas multimedia interactivas; tales como, la creación de crucigramas, adivinanzas y sopa de letras, en esta plataforma el estudiante puede emparejar palabras, tomar dictados, responder test, ordenar letras,

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

asumir el rol de uno de ellos, entre otras, por lo que constituye una herramienta muy eficaz al momento de personalizar las actividades de manera rápida y sencilla tal (Páez y Mercado, 2021).

6. Kahoot, es una plataforma gratuita que facilita la elaboración de cuestionarios de evaluación y permite organizar concursos en el aula, lo que contribuye al aprendizaje y refuerzo de conocimientos; al respecto, Mendoza (2020) afirma que esta plataforma puede ser una herramienta valiosa dentro del aula de clases al hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico, interactivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes

c) Diseño de la propuesta

La propuesta se centra en la implementación de estrategias de gamificación que mejoren las habilidades de comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica. Esta iniciativa surge a partir del diagnóstico inicial que reveló debilidades significativas en las competencias lectoras de los alumnos.

La investigación se realizó en las siguientes fases: a) Diagnóstico (aplicación del pretest); el mismo se realizó a través de una lista de cotejo de siete ítems; b) desarrollo y aplicación de las estrategias de gamificación, para lo que se trabajó con la técnica de revisión documental para indagar sobre las estrategias y técnicas más adecuadas; c) implementación, en esta fase se optó por trabajar con las siguientes herramientas digitales: Quizlet, Flilpgrid, Voki, VoiceThread, Educaplay y Kahoot., d) Análisis de resultados (Postest) se utilizó el mismo instrumento aplicado en el pretes y los datos cuantitativos a través de la herramienta de Excel y e) elaboración del informe de investigación.

d) Implementación

La implementación de las estrategias de gamificación en la comprensión lectora en el Grupo Experimental se aplicó durante el período de seis semanas con tres sesiones cada una.

Se trabajo mediante una planificación desde un enfoque constructivista convirtiendo al estudiante en el protagonista de su propio aprendizaje (Salas et al., 2022). Desde el contexto de un aprendizaje significativo, los estudiantes interactuaron antes de la clase con el material de aprendizaje de manera activa y autónoma, relacionando los nuevos conceptos con su propio contexto y experiencias (Rodríguez, 2015) y busca transformar el proceso de aprendizaje en uno más dinámico y participativo, donde los estudiantes no solo mejoren la comprensión lectora, sino que también desarrollen un amor por la lectura y la investigación; esta propuesta se basa en la importancia de abordar la educación de manera innovadora y en sintonía con las necesidades actuales del entorno educativo.

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

Planificación didáctica con las estrategias de gamificación

La implementación de estrategias de gamificación es una propuesta innovadora que promueve la mejora del proceso de la comprensión lectora (Cargua et al., 2019). Estas estrategias promueven una participación de los estudiantes aprendan a partir de una experiencia interactiva y motivadora que mejorar significativamente las habilidades de lectura al aplicar elementos de juego a contextos no lúdico y así mejorar la motivación, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores a través de del uso de la tecnología.

Para la implementación de la propuesta es necesario que se cuente con procesos de capacitación pertinente y permanente con la finalidad que cuente con las competencias pedagógicas y didácticas que le permita desempeñarse de manera efectiva en su gestión docente (Montenegro y Rodríguez, 2019, Montenegro et al., 2023), como también tenga la capacidad de implementar en el aula estrategias innovadoras o emergentes como la gamificación, adaptándolas a la enseñanza de la comprensión lectora (Cordero et al., 2024; de la Cueva et al., 2022).

Dentro del contexto escolar de los estudiantes de 5to año de EGB, se implementó estrategias de gamificación con el propósito de mejorar la comprensión lectora y su desempeño académico.

Estrategias de gamificación aplicadas para mejorar la comprensión lectora

De acuerdo a los resultados obtenidos, tratando de dar respuesta a lo planteado por la UNESCO (2021) y la UNICEF (2022) y en pro del desarrollo académico de estos estudiantes se propuso la implementación de la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora; entendiendo que de acuerdo a lo planteado por algunos autores en el diseño de las actividades de gamificación se involucran factores importantes; tales como, el desafío, la recompensa y la retroalimentación, la aplicación de estas estrategias se realizó durante un período de seis semanas con tres sesiones cada una y se utilizó una herramienta digital por cada semana, tal y como se presenta en la tabla 2.

Tabla 2.

Estrategias de gamificación aplicadas para mejorar la comprensión lectora

| Seman a | Herramie nta | Sesió n | Título de la actividad | Habilidades que desarrolla | Actividad |
|--------------------|-------------------------|--------------------|-----------------------------------|---|------------------|
|--------------------|-------------------------|--------------------|-----------------------------------|---|------------------|

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

| | | | | | |
|---|-------------|---|-------------------------|--------------------------------------|--|
| 1 | Quizlet | 1 | Tarjetas de Vocabulario | Adquiere o aumenta | Emparejamiento de palabras a partir de las palabras claves de un texto leído previamente |
| | | 2 | Juegos de Palabras | Vocabulario y Comprensión | Completar oraciones o identificar sinónimos y antónimos de palabras del texto. |
| | | 3 | Pruebas de Comprensión | Lingüística | Responder preguntas sobre la trama, personajes y temas previamente leídos. |
| 2 | Flipgrid | 1 | Resúmenes en Video | Síntesis de Información | Crear un video corto donde se resuma un capítulo o un texto leído anteriormente. |
| | | 2 | Preguntas Reflexivas | Expresión Oral y Escrita | Debate sobre textos leídos |
| | | 3 | Diálogos de Personajes | Conexión entre Ideas | Grabar un video asumiendo un personaje, explicando sus pensamientos y sentimientos sobre los eventos de la historia. |
| 3 | Voki | 1 | Personajes que Hablan | Construcción de Oraciones y Cohesión | Creación de avatares de personajes del texto y conversar sobre sus experiencias |
| | | 2 | Presentaciones de Temas | Expresión Oral y Escrita | Diseño de personajes para explicar temas y conceptos |
| | | 3 | Diálogos Interactivos | Escritura | Desarrollo de un diálogo entre dos personajes de un texto |
| 4 | VoiceThread | 1 | Lecturas Compartidas | Interpretación de Textos | Grabación de sus comentarios y permiten que sus compañeros los escuche |

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

| | | | | | |
|---|-----------|---|----------------------------------|-------------------------------|--|
| | | 2 | Análisis de Imágenes | Análisis Crítico | Análisis sobre imágenes en los textos leídos. |
| | | 3 | Proyectos Colaborativos | Colaboración y Comunicación | Dramatizar a partir del uso de la voz algún texto con diálogos |
| | | 1 | Crucigramas y Sopa de Letras | Vocabulario y Definición | Crucigramas o sopas de letras basados en el vocabulario del texto leído |
| 5 | Educaplay | 2 | Juegos de Preguntas y Respuestas | Identificación de Ideas Clave | Juego interactivo donde los estudiantes responden preguntas sobre el texto |
| | | 3 | Historias Interactivas | Narrativa y Secuenciación | Creación de historias interactivas donde los estudiantes tomen decisiones basadas en la lectura. |
| | | 1 | Cuestionario de Comprensión | | Cuestionario sobre personajes, eventos y temas de lo leído mientras compiten en tiempo real. |
| 6 | Kahoot | 2 | Revisión de Vocabulario | Pensamiento Crítico | Identificar definiciones o sinónimos |
| | | 3 | Encuestas de Opinión | | Discusión sobre las opiniones de los estudiantes respecto a las historias leídas o sus personajes. |

Fuente. Elaboración propia

En la tabla 2 se muestra la distribución de las actividades en cada semana, las mismas que permitieron mejorar la comprensión lectora en los estudiantes que participaron en el estudio y además promovieron la colaboración y el uso creativo de herramientas digitales en el quehacer educativo (Pegalajar-Palomino & Rodríguez-Torres, 2023); ya que, motivaron la participación activa de los

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado estudiantes en cada actividad dado que tuvieron la oportunidad de obtener puntos extras, reconocimiento y la oportunidad de tener una retroalimentación inmediata a las respuestas fallidas. Asimismo se observa en la tabla 3 que las actividades desarrolladas con la herramienta Quizlet favorecieron la optimización del vocabulario y la comprensión lingüística; las dinámicas realizadas con Flipgrid permitió el progreso de las habilidades de síntesis de información, expresión oral y escrita y la conexión entre Ideas; las acciones ejecutadas con Voki ayudó con las habilidades de construcción de oraciones, cohesión, expresión oral y escritura; las actividades ejecutadas con VoiceThread beneficiaron la interpretación de textos, el análisis crítico, la colaboración y la comunicación; Educaplay contribuyó con el mejoramiento del vocabulario, desarrollo de definición, identificación de ideas clave, narrativa y secuenciación y Kahoot con el desarrollo del pensamiento crítico.

d) Análisis de resultados (Resultados de Postest)

Al finalizar la aplicación de las estrategias antes descritas se aplicó en los estudiantes el mismo instrumento utilizado en el pretest a modo de evaluación del proceso; lo que, reveló un considerable mejoramiento de las habilidades de comprensión lectora evaluadas. Los resultados se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 3. *Resultados de la prueba de evaluación (POSTEST)*

| Indicadores | GRUPO EXPERIMENTAL | | | TOTAL | GRUPO CONTROL | | |
|---|--------------------|----|----|-------|---------------|----|--|
| | SI | NO | SI | | NO | | |
| | f | f | f | | f | | |
| | TOTAL | | | | TOTAL | | |
| Identifica y resume las ideas principales del texto leído | 40 | 0 | 40 | 37 | 3 | 40 | |
| Detecta detalles específicos (nombres de personajes, eventos, fechas entre otros) | 21 | 19 | 40 | 22 | 18 | 40 | |
| Hace inferencias | 38 | 2 | 40 | 35 | 5 | 40 | |
| Comprende y utiliza palabras clave en el contexto adecuado | 37 | 3 | 40 | 36 | 4 | 40 | |
| Analiza los personales y las tramas | 18 | 22 | 40 | 22 | 18 | 40 | |

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

| | | | | | | |
|---|----|---|----|----|----|----|
| Conecta lo leído con sus propias experiencias | 34 | 6 | 40 | 34 | 6 | 40 |
| Reflexiona críticamente sobre el texto leído | 31 | 9 | 40 | 30 | 10 | 40 |

Fuente. Elaboración propia

La comprensión lectora es una competencia esencial para el aprendizaje en las diferentes disciplinas. Sin embargo, su enseñanza enfrenta múltiples desafíos, especialmente en un mundo donde los estímulos digitales han cambiado la forma en que las personas aprenden y procesan la información. Se analizó el impacto de la gamificación en la comprensión lectora, comparando los resultados obtenidos por un grupo experimental donde se implementó la gamificación y el grupo control donde aplicaron métodos tradicionales.

Los resultados obtenidos tras la aplicación de la gamificación en el grupo experimental muestran mejoras significativas en varios indicadores clave de comprensión lectora. En la capacidad para identificar y resumir las ideas principales del texto leído, el grupo experimental alcanzó un 100% de respuestas afirmativas, superando al grupo control (92.5%). Este resultado sugiere que la gamificación incentivó una mayor concentración y estructuración de la información.

Otro aspecto que experimentó una mejora notable fue la habilidad para hacer inferencias, donde el grupo experimental alcanzó un 95% de éxito en comparación con el 87.5% del grupo control. La gamificación, a través de retos y recompensas, parece haber fomentado un análisis más profundo de los textos, permitiendo a los estudiantes interpretar la información de manera más eficiente.

Sin embargo, en otros indicadores los resultados fueron menos alentadores. En la detección de detalles específicos, ambos grupos presentaron un desempeño similar, con alrededor del 50% de respuestas correctas. Este resultado evidencia que la gamificación no tuvo un impacto significativo en este aspecto, lo que sugiere que la identificación de detalles requiere estrategias más enfocadas en lectura detallada y repetitiva.

Otro punto de preocupación es el análisis de personajes y tramas, donde el grupo experimental obtuvo un 45% de éxito, frente al 55% del grupo control. Este hallazgo indica que la gamificación, tal como fue aplicada en este estudio, no logró potenciar la comprensión lectora.

Por último, la capacidad de reflexionar críticamente sobre el texto leído mostró una leve mejora en el grupo experimental (77.5%) en comparación con el grupo control (75%). Aunque la diferencia es

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

mínima, sugiere que la gamificación puede tener un impacto positivo en el desarrollo del pensamiento crítico, pero requiere un diseño más estructurado para maximizar su efectividad.

Los resultados expresados anteriormente ponen en evidencia que la gamificación puede impactar positivamente en las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de 5to año de EGB al transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más interactiva y motivadora, especialmente en habilidades como la identificación de ideas principales y la realización de inferencias. No obstante, su efectividad en aspectos como el análisis de personajes, la detección de detalles y la reflexión crítica aún necesita ser reforzada con metodologías complementarias.

f) Elaboración del informe de investigación

Comparación de los resultados obtenidos en el pretest y el postest

Una vez realizado el postest se procedió hacer una comparación con los resultados del pretest, para dicho proceso se compararon los resultados de los porcentajes que sí tenían la competencia desarrollada en ambos momentos; los resultados se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 4. *Análisis de resultados de la prueba de evaluación PRETEST - POSTEST*

| Indicadores | PRETEST | | | | POSTEST | | | |
|---|--------------------|----|---------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------|----|
| | GRUPO EXPERIMENTAL | | GRUPO CONTROL | | GRUPO EXPERIMENTAL | | GRUPO CONTROL | |
| | | | | | Implementación de la gamificación | | Métodos tradicionales | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| | f | f | f | f | f | f | f | f |
| Identifica y resume las ideas principales del texto leído | 33 | 7 | 28 | 12 | 40 | 0 | 37 | 3 |
| Detecta detalles específicos (nombres de personajes, eventos, fechas entre otros) | 4 | 36 | 5 | 35 | 21 | 19 | 22 | 18 |
| Hace inferencias | 35 | 5 | 30 | 10 | 38 | 2 | 35 | 5 |

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

| | | | | | | | | |
|--|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comprende y utiliza palabras clave en el contexto adecuado | 28 | 12 | 26 | 14 | 37 | 3 | 36 | 4 |
| Analiza los personales y las tramas | 4 | 36 | 8 | 32 | 18 | 22 | 22 | 18 |
| Conecta lo leído con sus propias experiencia | 26 | 14 | 27 | 13 | 34 | 6 | 34 | 6 |
| Reflexiona críticamente sobre el texto leído | 19 | 21 | 17 | 23 | 31 | 9 | 30 | 10 |

Fuente. Elaboración propia

La comprensión lectora es una habilidad fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes ya que les permite interpretar, analizar y reflexionar sobre la información presentada en un texto. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza empleados por el profesorado no logran captar el interés de los estudiantes, lo que puede limitar su aprendizaje en esta área. Ante lo expuesto, la gamificación se la concibe como una estrategia innovadora para promueve la motivación y mejora el rendimiento académico.

Los resultados obtenidos a través de la evaluación PRETEST - POSTEST reflejan una mejora general en ambos grupos, aunque con diferencias en algunos indicadores. En la capacidad para identificar y resumir las ideas principales del texto leído, el grupo experimental pasó de un 82.5% de respuestas afirmativas en el pretest a un 100% en el postest. En contraste, el grupo control mejoró del 70% al 92.5%, lo que sugiere que la gamificación tuvo un impacto positivo en la estructuración y síntesis de la información.

En lo referente a la capacidad de hacer inferencias, el grupo experimental incrementó su porcentaje de éxito del 87.5% al 95%, mientras que el grupo control pasó del 75% al 87.5%. Estos resultados indican que la gamificación favorece un análisis más profundo de los textos, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades inferenciales con mayor facilidad.

No obstante, en algunos aspectos la gamificación no tuvo un impacto significativo. En la detección de detalles específicos, el grupo experimental mejoró del 10% al 52.5%, mientras que el grupo control pasó del 12.5% al 55%, mostrando avances similares.

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

En lo concerniente al análisis de personajes y tramas, el grupo control obtuvo mejores resultados. Mientras que el grupo experimental pasó del 10% al 45%, el grupo control mejoró del 20% al 55%. Esto evidencia que los métodos tradicionales pueden ser más efectivos en este indicador.

Por otro lado, la capacidad de conectar lo leído con experiencias personales mostró una mejora similar en ambos grupos, pasando del 65% al 85% en el grupo experimental y del 67.5% al 85% en el grupo control. Esto indica que la gamificación no tuvo un efecto diferenciador en este aspecto, ya que ambas metodologías lograron el mismo nivel de impacto.

Finalmente, en cuanto a la reflexión crítica sobre el texto leído, el grupo experimental mostró una mejora del 47.5% al 77.5%, mientras que el grupo control pasó del 42.5% al 75%. Aunque la gamificación favoreció ligeramente el pensamiento crítico, la diferencia con los métodos tradicionales no es tan pronunciada, lo que sugiere la necesidad de estrategias adicionales para fortalecer este aspecto.

Los resultados de este estudio demuestran que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la síntesis de ideas principales, la inferencia y el uso de palabras clave, ya que fomenta la participación y el aprendizaje dinámico. Sin embargo, no tuvo un impacto significativo en la detección de detalles específicos, el análisis de personajes y la reflexión crítica, áreas en las que los métodos tradicionales mostraron resultados similares o incluso superiores.

De igual manera a continuación se describen las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el Pretest y Postest, como también el promedio obtenido como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 5. *Análisis de las calificaciones de la prueba de evaluación PRETEST - POSTEST*

| | Pretest | | Postest | |
|----|----------------------|-----------------|-----------------------------------|-----------------------|
| No | Grupo experimental A | Grupo control B | Grupo experimental A | Grupo control B |
| | | | Implementación de la gamificación | Métodos tradicionales |
| 1 | 5,71 | 4,29 | 7,14 | 8,57 |
| 2 | 4,29 | 4,29 | 7,14 | 7,14 |
| 3 | 4,29 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 4 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

| | | | | |
|----|------|------|-------|-------|
| 5 | 4,29 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |
| 6 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |
| 7 | 2,86 | 4,29 | 8,57 | 8,57 |
| 8 | 5,71 | 5,71 | 5,71 | 7,14 |
| 9 | 4,29 | 4,29 | 8,57 | 8,57 |
| 10 | 4,29 | 4,29 | 10,00 | 7,14 |
| 11 | 5,71 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 12 | 5,71 | 4,29 | 7,14 | 5,71 |
| 13 | 5,71 | 4,29 | 7,14 | 7,14 |
| 14 | 5,71 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 15 | 4,29 | 4,29 | 7,14 | 7,14 |
| 16 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |
| 17 | 4,29 | 4,29 | 7,14 | 7,14 |
| 18 | 5,71 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 19 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |
| 20 | 5,71 | 4,29 | 8,57 | 8,57 |
| 21 | 4,29 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 22 | 5,71 | 2,86 | 7,14 | 5,71 |
| 23 | 4,29 | 5,71 | 10,00 | 8,57 |
| 24 | 5,71 | 4,29 | 7,14 | 7,14 |
| 25 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |
| 26 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |
| 27 | 5,71 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 28 | 7,14 | 5,71 | 10,00 | 10,00 |
| 29 | 5,71 | 4,29 | 7,14 | 7,14 |
| 30 | 5,71 | 4,29 | 7,14 | 7,14 |
| 31 | 5,71 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 32 | 5,71 | 2,86 | 5,71 | 7,14 |
| 33 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

| | | | | |
|-------------------------|--------|-------|--------|-------|
| 34 | 5,71 | 4,29 | 8,57 | 7,14 |
| 35 | 5,71 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 36 | 5,71 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 37 | 4,29 | 4,29 | 8,57 | 8,57 |
| 38 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |
| 39 | 5,71 | 5,71 | 8,57 | 8,57 |
| 40 | 5,71 | 5,71 | 7,14 | 7,14 |
| Promedio general | 5,3195 | 5,035 | 7,8192 | 7,712 |

Fuente. Elaboración propia

Identificación de colores según el rango:

Pre-test:

| | | | |
|--------------------|----------|-------------------------|-----------|
| Óptimo (9-10ptos) | 0 | Satisfactorio (5-6ptos) | 51 |
| Adecuado (7-8ptos) | 1 | Insuficiente (1-4pto) | 28 |

Postest:

Comprobación de hipótesis

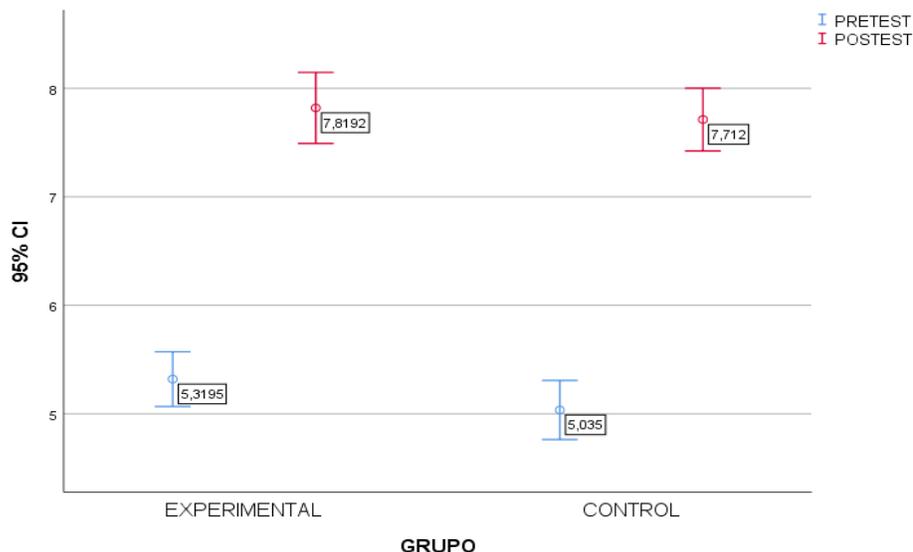
| | | | |
|--------------------|-----------|-------------------------|----------|
| Óptimo (9-10ptos) | 4 | Satisfactorio (5-6ptos) | 4 |
| Adecuado (7-8ptos) | 72 | Insuficiente (1-4pto) | 0 |

En la figura 1 se expone el

diagrama de intervalos de confianza para los dos momentos pretest y postest.

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

Figura 1. Diagrama de intervalos de confianza para los dos momentos pretest y postest.1.



Para evaluar su efectividad, se compararon los resultados de a prueba PRETEST - POSTEST entre un grupo experimental, que recibió la intervención basada en la gamificación y el grupo de control donde se trabajó con métodos tradicionales.

Para el análisis de los resultados se utilizó un gráfico con intervalos de confianza del 95% (IC 95%), que permite evaluar la variabilidad de los datos y la confiabilidad de las diferencias observadas. Los datos obtenidos muestran que ambos grupos mejoraron su desempeño tras la intervención educativa, pero la mejora fue más significativa en el grupo experimental.

Grupo experimental

- En el PRETEST, la media obtenida fue 5.3195, con un intervalo de confianza relativamente estrecho.
- En el POSTEST, la media se incrementó a 7.8192, mostrando una mejora significativa.
- La diferencia entre PRETEST y POSTEST es considerable, lo que indica que la intervención aplicada generó un impacto positivo en el rendimiento académico.

Grupo Control

- En el PRETEST, la media fue 5.035, con un intervalo de confianza similar al del grupo experimental.
- En el POSTEST, la media subió a 7.712, lo que también indica una mejora, aunque menor en comparación con el grupo experimental.

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

Aunque el grupo control mostró un avance, los valores más altos en el grupo experimental refuerzan la idea de que la gamificación fue más efectiva que los métodos tradicionales en la mejora del desempeño académico.

El análisis de los resultados confirma que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje, como lo demuestra la mejora significativa en el grupo experimental. Aunque ambos grupos observaron avances después de la intervención educativa, la diferencia entre el PRETEST y el POSTEST es más pronunciada en el grupo experimental, lo que indica que la gamificación en este grupo tuvo mayor efectividad en la mejora del rendimiento académico.

Además, la mayor confiabilidad en los intervalos de confianza del POSTEST en el grupo experimental sugiere que la gamificación no solo mejora el desempeño, sino que también ofrece resultados más consistentes y replicables en distintos contextos educativos.

El análisis estadístico mediante la prueba de muestras emparejadas evidenció diferencias significativas entre las puntuaciones del Pretest y Posttest en las asignaturas que participan en el estudio, se puede observar en la tabla 6.

Tabla 6. Prueba T para muestras relacionadas Pre-test y Post-test de implementación de las estrategias de gamificación

| Materias | IC 95% | | T | gl | Sig. |
|-------------------|----------|----------|-------|----|------|
| | Inferior | Superior | | | |
| PRETEST - PRETEST | -,04459 | ,61359 | 1,749 | 39 | ,088 |
| POSTEST - POSTEST | -,13314 | ,34764 | ,902 | 39 | ,372 |

Fuente. Elaboración propia

Este estudio aplicó un diseño cuasi-experimental con un grupo experimental (gamificación) y un grupo de control (métodos tradicionales). Se administraron pruebas Pre-test y Post-test para evaluar el rendimiento de los estudiantes antes y después de la intervención. Para el análisis de los datos, se utilizó la Prueba T para muestras relacionadas, midiendo el intervalo de confianza del 95% (IC 95%) y la significancia estadística (p-valor).

En el PRETEST - PRETEST: $p = 0,088$ y el POST-TEST - POST-TEST: $p = 0,372$, en ambos casos el p-valor es mayor a 0.05, esto indica que no hay evidencia estadística suficiente para afirmar que la gamificación generó una mejora significativa en los resultados del POST-TEST, lo que significa que la gamificación no generó una mejora estadísticamente significativa en el rendimiento académico.

DISCUSIÓN

La gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Los resultados del pretest y postest muestran un incremento significativo en la capacidad de identificar ideas principales y hacer inferencias, lo que sugiere que la aplicación de elementos de juego fomenta la motivación y el aprendizaje activo. Se evidenció que los elementos lúdicos, como desafíos, recompensas y narrativas interactivas, capturaron la atención de los alumnos; lo que, coincide con lo expresado por Putz & Treiblmaier (2020) y Putz et al. (2020) quienes destacan que la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la motivación y la participación de los estudiantes en el aula; según estos autores, al integrar elementos de juego en el contexto educativo, se logra crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo, lo que facilita la implicación activa del alumnado en su proceso de aprendizaje (Rodríguez et al., 2019).

Sin embargo, el impacto de la gamificación no fue homogéneo en todas las habilidades evaluadas. La detección de detalles específicos y el análisis de personajes y tramas mostraron una mejora moderada, lo que indica que ciertos aspectos de la comprensión lectora pueden requerir enfoques complementarios. Asimismo, la capacidad de reflexión crítica mejoró ligeramente, sugiriendo que la gamificación puede potenciar el pensamiento analítico si se combina con estrategias tradicionales de análisis textual.

Al respecto, Biel y García (2016) manifiestan que la gamificación no solo se limita a aumentar la motivación, sino que contribuye a desarrollar habilidades metacognitivas de los estudiantes, ya que se les permite reflexionar sobre sus propias estrategias de lectura dentro de un marco lúdico; asimismo, es oportuno destacar que estudios recientes como los realizados por Miskam y Saidalvi (2019), Cordero et al. (2018), Arellano-Torres (2021), Páez y Mercado (2021) y Mendoza (2020) plantean el uso de herramientas digitales en la gamificación; lo que, puede convertirse en una herramienta innovadora que busca mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

Sin embargo, es importante señalar, como mencionan Kim y Lee (2015) y Trejo-González (2020), que la aplicación de estrategias de gamificación requiere un mayor esfuerzo por parte del profesorado, ya que es necesario considerar tanto las habilidades lectoras como los estilos de aprendizaje de cada estudiante; porque tal y como sucedió en el presente estudio esto puede dificultar la efectividad uniforme de estas estrategias, dado que no todos los alumnos responden de la misma manera; además,

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

la falta de recursos tecnológicos adecuados y la capacitación docente en el uso de herramientas digitales pueden limitar la implementación efectiva de la gamificación; por ello, autores como Lema et al. (2024) recomiendan capacitar a los docentes para asegurar que estas estrategias sean efectivas para todos los alumnos y se logren aprendizajes más significativos para todos los estudiantes (Morales et al., 2023, Rodríguez et al., 2022).

CONCLUSIONES

El estudio concluye en lo siguiente:

1. El estudio demuestra que la gamificación es una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de Educación Básica. Se evidencia un incremento significativo en la identificación de ideas principales y en la realización de inferencias, lo que confirma que el uso de dinámicas lúdicas fomenta la motivación y el aprendizaje activo. Estos resultados respaldan la incorporación de la gamificación en entornos educativos como una metodología innovadora que potencia la participación estudiantil y la adquisición de conocimientos.
2. La gamificación mejoró el rendimiento académico y habilidades clave para la comprensión lectora, su impacto en la detección de detalles específicos y el análisis de personajes y tramas fue moderado. Esto sugiere que la implementación de la gamificación debe complementarse con enfoques adicionales, como el análisis textual guiado y el uso de herramientas de lectura crítica, para maximizar su efectividad en todas las dimensiones de la comprensión lectora.
3. La efectividad de la gamificación está directamente relacionada con la calidad del diseño de las actividades y la capacitación del profesorado docente en el uso de metodologías innovadoras en el aula. La implementación de esta estrategia requiere que los docentes realicen una personalización de los juegos y la adaptación de los recursos digitales a las necesidades de los estudiantes. Para maximizar su impacto, es crucial desarrollar programas de formación docente que incluyan el uso de TIC y metodologías activas.

Referencias

- Arellano-Torres, I. (2021). VoiceThread: Del aula a la comunidad. *Hispania Johns Hopkins University Press* 102(2), 161-164. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/522197>
- Cordero, D., Núñez, M., Núñez, M., & Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista De Lenguas Modernas*, (28), 269-291. <https://doi.org/10.15517/rlm.v0i28.34777>
- Biel, L. y García, A. (2016). Gamificar el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. *Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education*. 9-83.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Boillos-Pereira, M. M., & Rodríguez-Torres, Á. F. (2022). La escritura académica en las carreras de Educación en Ecuador: representaciones del alumnado. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 312-331. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a02>
- Cargua, A., Posso, R., Cargua, N., y Rodríguez, Á. (2019). La formación del profesorado en el proceso de innovación y cambio educativo. *Revista científica Olimpia*, 16(54), 140- 152
- Cordero, K., Zambrano, L., Peña, Rodríguez, Á., y Ortiz, W. (2024). Formación situada: Una propuesta de desarrollo profesional del profesorado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Valladolid”. *Pol. Con.* (Edición núm. 92), 9(3), 3378-3410.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8322>
- Chou, P.N., & Feng, S.T. (2019). Using a Tablet Computer Application to Advance High School Students’ Laboratory Learning Experiences: A Focus on Electrical Engineering Education. *Sustainability*, 11(2), 1-14. <https://doi.org/10.3390/su11020381>
- Creswell, J. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA
- de la Cueva, R., Morales, L., Tipán, N., y Rodríguez, Á. (2022). El cambio e innovación en los centros educativos. *Revista Dominio de las Ciencias*, 8(4), 842-872.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3231>
- Denholm, J., Dunwell, I., y de Freitas, S. (2015). The development and assessment of a team-based

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

management game. *In Gamification in Education and Business*, 370-383.

https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_18

- Hurtado, V. y Lozano, M. (2022). *Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca*. [Trabajo de Magíster]. Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia. <http://hdl.handle.net/11371/4967>
- Jiménez, F. (2016). Sobre el enfoque lúdico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas*, 10(209), 54-56. DOI: <https://doi.org/10.26378/rnlael1020264>
- Kim, J. y Lee, W. (2013). Dynamical model for gamification of learning (DMGL). *Multimed Tools Appl*, 1-14. DOI 10.1007/s11042-013-1612-8
- Lema, J., Proaño, H., Vázquez, G., y Tapia, T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura. *Revista académica y científica VICTEC*, 5(8), 1-14. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/572/5724879001/>
- Leyva, J., y Guerra, Y. (2020). Objeto de investigación y campo de acción: Componentes Del diseño de una investigación científica. *EduMeCentro*. 12(3), 241-260. <http://doi.org/12n3/2077-2874-edu-12-03-241>.
- Mendoza, A. (2020). Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua. *Revista Lengua y Cultura*, 1(2), 72-76. <https://doi.org/10.29057/lc.v1i2.5438>
- Miskam, N., & Saidalvi, A. (2019). The use of Flipgrid for teaching oral presentation skills to engineering students. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8, 536-541. <https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i1C2/A10880581C219.pdf>
- Montenegro, B., Rodríguez, Á., Medina, M. y Tapia, D. (2023). Dilemas que enfrenta el profesorado universitario novel: Caso de una universidad ecuatoriana. En J. López-Belmonte, P. Dúo-Terrón, Á-F. Rodríguez-Torres y J. Molina-Saorín (Coord.). *Innovación y experiencias didácticas en el aprendizaje*. (pp. 107-125). Dykinson, S.L.
- Montenegro, B. y Rodríguez, Á. (2019). Los dilemas que enfrenta el profesorado novel en las instituciones de educación superior. *SATHIRI*, 14 (1), 36 – 47. <https://doi.org/10.32645/13906925.805>

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

- Morales, L., Tipán, N., De la Cueva, R. y Rodríguez, Á. (2023). Factores que influyen en la mejora de los centros educativos. *Polo de Conocimiento*, 81(8, 4), 1523-1542.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5515/html>
- Páez, L. y Mercado, E. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital "Educaplay" en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla*. [Trabajo de Maestría]. Universidad de Cartagena
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/ac1c3f22-cd70-47c6-b593-fd049473d74c>
- Parra-González, M. y Segura-Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educación* (386), 113-131. DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429
- Pegalajar-Palomino, M. C. & Rodríguez-Torres, Á. F. (2023). Digital literacy in university students of education degrees in Ecuador. *Front. Educ.* 8:1299059. doi: 10.3389/educ.2023.1299059
- Putz, L. M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior* 110, 106392,
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Putz, L.-M., & Treiblmaier, H. (2020). Gamification as a moderator for the impact of intrinsic motivation: Findings from a multigroup field experiment. *Learning and Motivation*, 71(101655), Article 101655.
<https://doi.org/10.1016/j.lmot.2020.101655>
- Rodríguez, Á., Casanova, M., Rodríguez, S., & Sabando, Y. (2023). La Gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza aprendizaje: Revisión Sistemática. En A. Luna, L. Guillén, A. Rojas, N. Luna & S. Erazo (Eds.). *Gestión Administrativa, Educación y Deporte*. (pp. 100-118). FUNGADE. https://drive.google.com/file/d/10xHzGmdkWS3K_lpa6BuqhL4teic08ILQ/view
- Rodríguez, Á. F., Medina, M. A., Tapia, D. A., y Rodríguez, J. C. (2022). Formación docente en el proceso de cambio e innovación en la educación. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(Especial 8),1420-1434. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.8.43>
- Rodríguez, N., Rodríguez, Á., y Altamirano, J. (2019). El Modelo Educativo de la Universidad Central del Ecuador: una opción para la mejora continua de la gestión académica. *Revista Ciencias Sociales*, 1(41), 143-151. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CSOCIALES/article/view/1827>
- Rodríguez, Á., Gómez, M., Granda, V., y Naranjo, J. (2016). Paradigmas de investigación: tres
-

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

visiones diferentes de ver y comprender a la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital*, 21(222), 1-12. <https://www.efdeportes.com/efd222/paradigmas-de-investigacion-de-educacion-fisica.htm>

Rodríguez, Á. (2015). *La formación inicial y permanente de los docentes de enseñanza no universitaria del Distrito Metropolitano de Quito y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, la evaluación institucional, el funcionamiento, la innovación y la mejora de los centros educativos*. (Tesis doctoral inédita). Universidad del País Vasco, España

Rodríguez-Torres, Á., Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., Correa-Echeverry, J., & Morales-Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2668>

Salas, R., Eslava, A., Rocha, I., y Martínez, S. (2022). Uso del Aula invertida y las herramientas tecnológicas en la asignatura Gestión de Proyectos durante la pandemia COVID-19. *Revista Gestión de las personas y Tecnología*, 43(1), 64-87. <http://dx.doi.org/10.35588/gpt.v15i43.5477>.

Sanosi, A. B. (2018). The effect of Quizlet on vocabulary acquisition. *Asian Journal of Education and e-learning*, 6(4), 71-77. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v6i4.5446>

Toala-Castro, U. T., Yépez-Cedeño, S. P., & Vergara-Ruiz, E. N. (2018). La comprensión lectora y sus estrategias para el desarrollo de destrezas en los estudiantes: un estudio de caso. *Luz*, 17(4), 120-128. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589167642013>

Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma *Educación y Educadores*, 23 (4), 611-633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>

UNESCO (2021). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019): reporte nacional de resultados -Ecuador* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380246>

UNICEF (22 de junio de 2022) *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>

Valenzuela-Orrala, E., Centeno-Guamán, M., Rodríguez-Torres, Á., y Martínez-Isaac, R. (2024). El impacto del aula invertida en la Comprensión de Textos Narrativos en estudiantes de 8° grado. *Dom. Cien.*, 10 (2), 1414-1455

La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado

©2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).