

Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica.

Gamification as a methodological strategy for reading comprehension in the fifth year of basic general education

Maira Monserrate Andrade-Palma¹
Universidad Bolivariana del Ecuador
Mayraandrade929mail.com

Esperanza Ocome Piaguage-Criollo²
Universidad Bolivariana del Ecuador
esperanzapiaguage@gmail.com

doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3243

V10-N3 (jun) 2025, 1184-1198 | Recibido: 25 de abril del 2025 - Aceptado: 21 de mayo del 2025 (2 ronda rev.)

1 Estudiante de la Maestría en Educación Básica de la Universidad Bolivariana Del Ecuador.

2 Estudiante de la Maestría en Educación Básica de la Universidad Bolivariana Del Ecuador.

Cómo citar este artículo en norma APA:

Andrade-Palma, M., & Piagiage-Criollo, E., (2025). Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica. 593 Digital Publisher CEIT, 10(3), 1184-1198, <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3243>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

Este estudio analiza el impacto de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de EGB. A través de una investigación cualitativa, se recopilieron datos de entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes, explorando sus experiencias con metodologías activas en el aula. Los resultados muestran que la gamificación, como juegos de mesa y actividades digitales, aumenta la motivación y mejora habilidades como identificar ideas principales y hacer inferencias. Además, la retroalimentación inmediata facilita el aprendizaje. Sin embargo, se identificaron desafíos, como la falta de formación docente y la necesidad de adaptar las actividades a las necesidades individuales. El estudio destaca la importancia de integrar enfoques lúdicos en la educación.

Palabras clave: gamificación, comprensión lectora, metodologías activas, participación estudiantil, retroalimentación inmediata.

ABSTRACT

This study analyzes the impact of gamification on reading comprehension in EGB's fifth year students. Through qualitative research, data from teacher interviews and student surveys were collected, exploring their experiences with active classroom methodologies. The results show that gamification, such as board games and digital activities, increases motivation and improves skills such as identifying key ideas and making inferences. In addition, immediate feedback facilitates learning. However, challenges were identified such as lack of teacher training and the need to tailor activities to individual needs. The study highlights the importance of integrating play approaches into education.

Keywords: gamification; reading comprehension; active methodologies; student participation; immediate feedback.

Introducción

En el mundo educativo, se integra un conjunto de elementos que conforman un gran sistema dentro de un ambiente de enseñanza-aprendizaje. Esto permite avanzar en componentes innovadores y eficientes para mejorar los procesos de enseñanza impartidos por los docentes en cada área en la que han sido formados y acreditados. Es fundamental que el aprendizaje esté alineado con la estrategia planificada, siguiendo los pasos descritos en la metodología seleccionada.

A lo largo de la historia, el concepto de estrategia ha adquirido gran importancia en los estudios educativos y pedagógicos, derivado de múltiples investigaciones científicas. Se entiende como un enfoque planificado y orientado a alcanzar un objetivo específico, con un conjunto de acciones diseñadas para lograr una meta previamente establecida. Debido a su carácter flexible y adaptable, es fundamental para introducir cambios en la práctica educativa que optimicen el proceso de enseñanza y contribuyan a alcanzar los resultados esperados (Marín et al., 2023).

La gamificación ha surgido como una metodología innovadora que permite a los estudiantes involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje. A través del uso de elementos de juego, se fomenta la motivación y se mejora la comprensión lectora, proporcionando un entorno educativo más atractivo y dinámico (Zambrano et al., 2020)

Como parte de este paradigma, se trae a colación la gamificación como una metodología innovadora que facilita el aprendizaje autorregulado y destaca el progreso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de manera personalizada y en tiempo real. El término gamificación, también conocido como ludificación, proviene del inglés “game”, que significa juego, lo que implica el uso de mecánicas de juego con el objetivo de incrementar la motivación (Zambrano et al., 2020).

La gamificación no se limita a la introducción de mecánicas de juego en un entorno educativo, sino que adopta un enfoque holístico. Considera cómo estas acciones interactúan con el contexto, los contenidos y los objetivos de aprendizaje, creando una experiencia de aprendizaje cohesiva y significativa. En este sentido, se presenta como una alternativa innovadora ante metodologías tradicionales que pueden resultar insuficientes para captar la atención de los niños.

Al convertir la lectura en un desafío interactivo, la gamificación no solo mejora la comprensión lectora, sino que también fomenta el pensamiento crítico. Los estudiantes aprenden a hacer inferencias, identificar ideas principales y relacionar textos con su contexto de manera más efectiva (Gee, 2003).

Este enfoque utiliza elementos de juego en contextos no lúdicos, promoviendo un aprendizaje más interactivo y motivador. En el aula, la gamificación puede incluir desde juegos de mesa y actividades digitales hasta dinámicas grupales adaptadas a los contenidos curriculares. La aplicación de esta estrategia ha demostrado mejorar la motivación de los estudiantes y potenciar su rendimiento académico al convertir el proceso de aprendizaje en una actividad más dinámica y participativa.

Uno de los fundamentos teóricos de la gamificación es la Teoría del Aprendizaje Autorregulado, que sostiene que las personas están motivadas por la satisfacción de tres necesidades psicológicas básicas: competencia, autonomía y relación (Zambrano et al., 2020). La gamificación responde a estas necesidades al ofrecer a los estudiantes retos que les permiten demostrar su competencia, al tiempo que les otorga un grado de autonomía en su aprendizaje, fomentando un ambiente donde se sienten más involucrados y comprometidos.

Un aspecto clave de la gamificación es la retroalimentación inmediata. En entornos de aprendizaje gamificados, los estudiantes reciben información sobre su desempeño en tiempo real, lo que les permite identificar errores y ajustar sus

estrategias de aprendizaje de manera efectiva. Este concepto es vital para la comprensión lectora, ya que ayuda a los estudiantes a conocer sus fortalezas y debilidades, promoviendo un aprendizaje más autónomo.

La Teoría del Aprendizaje Autorregulado destaca la importancia de la autonomía en la educación. La gamificación favorece esta autonomía al permitir que los estudiantes tomen decisiones sobre su aprendizaje, estableciendo sus propios ritmos y estrategias para mejorar su comprensión lectora (Werbach & Hunter, 2012).

El uso de tecnologías digitales ha potenciado la gamificación en el aula, ya que plataformas educativas con elementos de juego ofrecen oportunidades de aprendizaje interactivas y personalizadas. Estas herramientas permiten adaptar los contenidos a los intereses y niveles de habilidad de los estudiantes, aumentando así su motivación y compromiso. Además, la gamificación promueve la colaboración y el trabajo en equipo, aspecto esencial en el desarrollo social de los estudiantes. A través de actividades gamificadas, los alumnos pueden trabajar juntos para resolver problemas, fomentando el desarrollo de habilidades interpersonales y la construcción de relaciones más sólidas con sus compañeros.

Sin embargo, un desafío importante en la implementación de la gamificación es la resistencia al cambio por parte de algunos docentes, quienes pueden sentirse más cómodos con métodos tradicionales y dudar en adoptar enfoques innovadores. Para superar esta barrera, es crucial la capacitación y el desarrollo profesional, ya que una formación continua puede ayudar a los docentes a comprender los beneficios de la gamificación y cómo implementarla de manera efectiva en el aula.

Para que la gamificación sea efectiva, es fundamental que los docentes reciban la capacitación adecuada. La resistencia al cambio es uno de los principales desafíos en la adopción de nuevas metodologías, por lo que es crucial que los educadores comprendan su impacto positivo en la enseñanza (Marín et al., 2023).

La motivación es un factor clave en el aprendizaje. Desde la psicología educativa, se ha demostrado que una mayor motivación se traduce en un mejor desempeño en la comprensión lectora. La gamificación responde a esta necesidad al ofrecer recompensas y desafíos que incentivan la participación activa de los estudiantes (Justiniano & Cancino, 2024).

Por ello, la combinación de elementos de juego con métodos pedagógicos tradicionales puede contribuir a crear un entorno de aprendizaje más enriquecedor y efectivo. La gamificación debe ser implementada de manera planificada y consciente, considerando que no todos los juegos son adecuados para todos los contextos educativos. Es responsabilidad del docente seleccionar cuidadosamente las actividades y elementos de juego que se utilizarán, asegurando que realmente contribuyan al desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes.

La implementación de juegos de mesa, como Scrabble y Bingo Literario, ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el vocabulario y la comprensión de textos en niños de quinto año. Estas dinámicas hacen que la lectura sea más interactiva y significativa (Moreira & Chancay, 2022).

La comprensión lectora es esencial para el desarrollo de cada persona, permitiendo acceder de manera autónoma, eficiente y crítica a la información disponible en su entorno, especialmente en una época en la que el conocimiento se encuentra ampliamente disperso en diversas redes. Es una habilidad compleja que implica no solo la identificación de significados y referencias del lenguaje, sino también el proceso de aprehensión global del texto, lo que hace aún más importante contar con herramientas adecuadas para interpretarlo (Vásquez, 2022).

En este sentido, la comprensión lectora es una habilidad fundamental para la vida. Es crucial garantizar que los estudiantes la desarrollen de manera significativa, con el docente como facilitador de este proceso. Su papel no solo consiste en enseñar a leer, sino en

fomentar habilidades que permitan a los alumnos resolver problemas matemáticos, comprender instrucciones, reflexionar sobre el contenido de una noticia o, simplemente, disfrutar de la lectura (Moreira & Chancay, 2022).

La escuela es el espacio adecuado para fomentar esta habilidad, y el docente desempeña un papel clave en su desarrollo. En el quinto año de Educación General Básica (EGB en adelante), se sientan las bases para el aprendizaje autónomo y crítico, por lo que es necesario fortalecer la comprensión lectora desde edades tempranas.

A pesar de su importancia, diagnósticos realizados por investigadores y docentes revelan que los estudiantes de quinto año EGB presentan dificultades significativas en esta área. Estas dificultades pueden atribuirse a múltiples factores, como el enfoque pedagógico utilizado y la falta de recursos didácticos que capten el interés de los estudiantes. Asimismo, la resistencia de los alumnos hacia la lectura, sumada a un contexto educativo que a menudo no favorece la interacción ni la creatividad, plantea un desafío considerable.

La comprensión lectora no es un proceso mecánico, sino una interacción entre diversos factores cognitivos, lingüísticos y sociales. Desde la psicología educativa, se reconoce que la motivación juega un papel clave en este proceso. La motivación, entendida como una energía interna y positiva, impulsa al individuo a emprender un proceso de aprendizaje que promueve el desarrollo de sus capacidades y destrezas (Justiniano & Cancino, 2024).

Uno de los beneficios de la gamificación en la educación es la posibilidad de brindar retroalimentación inmediata a los estudiantes. Esto les permite corregir errores y ajustar sus estrategias de aprendizaje de manera oportuna, lo que mejora significativamente su desempeño en la lectura (Zambrano et al., 2020)

Dado que la gamificación ha demostrado ser efectiva, se refleja en que ayuda al interés y la participación de los estudiantes, su aplicación en la enseñanza de la lectura podría facilitar

el desarrollo de habilidades críticas como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Métodos gamificados pueden conducir a mejoras significativas en el rendimiento de los estudiantes al proporcionar contextos interactivos y significativos en los que puedan aplicar sus habilidades de comprensión.

Método

El presente estudio científico, adoptó un enfoque metodológico cualitativo, para obtener una visión más completa, más holística y precisa cualificando el fenómeno en estudio. Aunado a ello, se precisa del uso del método deductivo e inductivo que en consonancia con el interpretativo van a describir de forma precisa los procesos y elementos del fenómeno estudiado. Además, se aplicarán estos instrumentos a los docentes, padres de familia o terceros conocedores en profundidad por su vasta experiencia o certificaciones de la problemática planteada, cualitativamente se hará uso de tres (3) informantes claves para recolectar datos sobre su percepción de la gamificación.

El avance tecnológico ha permitido la integración de plataformas digitales en el proceso de gamificación. Herramientas como Kahoot y Quizizz han demostrado ser efectivas para evaluar la comprensión lectora de manera lúdica e interactiva (Kapp, 2012)

En la fase cualitativa, las entrevistas en profundidad tienen como objetivo central los docentes en virtud de poder profundizar en sus experiencias y opiniones respecto a la metodología, es si como esta combinación de métodos permitirá triangular los datos que van a enriquecer el análisis de los resultados. Para este apartado, según la necesidad cualitativa del estudio, según el método empleado, la población objeto de estudio estará compuesta por profesionales que impartan preferiblemente el quinto año de EGB de una institución educativa específica, lo cuales se les aplicara la técnica de la encuesta y como instrumento se tiene la misma entrevista en profundidad anteriormente mencionada.

Desarrollo

Esta investigación se centró en un enfoque cualitativo para explorar el impacto de las metodologías de enseñanza y las estrategias de gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica (EGB). Se utilizó un diseño de investigación cualitativa no experimental, con un enfoque descriptivo que permitió recoger información profunda sobre las percepciones de los docentes y estudiantes en relación con las metodologías aplicadas en el aula. Dado que el propósito de esta investigación fue analizar las experiencias y opiniones de los participantes, la recopilación de datos se centró en entrevistas semi-estructuradas y encuestas abiertas, las cuales proporcionaron información rica y detallada sobre los procesos educativos en el aula.

Descripción de la población y muestra

La población de la investigación estuvo conformada por 15 docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Réplica Aguirre Abad”, ubicada en Guayaquil, Km. 5½, Parroquia Tarqui, Vía a Daule. Esta institución es una de las más grandes y representativas de la ciudad, con una alta matrícula de estudiantes provenientes de diversos sectores, en su mayoría de estratos socioeconómicos medio y bajo. Se caracteriza por su enfoque en la educación pública inclusiva, brindando formación en los niveles de Educación General Básica y Bachillerato.

La muestra fue seleccionada mediante un muestreo por disponibilidad, es decir, se consideró la accesibilidad y la disposición de los participantes para formar parte del estudio. Como criterio principal, se eligieron docentes que impartieran clases a estudiantes de quinto año de Educación General Básica (EGB) y que contaran con experiencia en la enseñanza de la comprensión lectora.

Los docentes seleccionados tienen entre 5 y 15 años de experiencia profesional. Del total de participantes, 9 fueron mujeres y 6 hombres, lo que refleja una diversidad en la

planta docente. Todos poseen formación en educación y pedagogía, y algunos de ellos están especializados en la enseñanza de lengua y literatura. Además, muchos han participado en capacitaciones relacionadas con metodologías innovadoras para mejorar el aprendizaje de la lectura, lo que les permite aplicar distintas estrategias pedagógicas en el aula.

Método utilizado

La investigación adoptó un enfoque cualitativo para comprender en profundidad la relación entre las metodologías de enseñanza y la comprensión lectora. Se utilizó un diseño no experimental y transversal, en el cual los datos fueron recolectados en un solo período de tiempo. Este enfoque permitió analizar las percepciones de los participantes acerca de las metodologías tradicionales y las estrategias de gamificación en el aula. Los datos se obtuvieron a través de entrevistas semi-estructuradas realizadas a los docentes y estudiantes, y se complementaron con encuestas abiertas que permitieron una mejor comprensión de las experiencias de los participantes.

Instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos se realizó mediante dos principales instrumentos cualitativos: entrevistas semi-estructuradas y encuestas abiertas. Las entrevistas fueron realizadas tanto a los docentes como a los estudiantes, con el objetivo de obtener sus opiniones sobre las metodologías de enseñanza y el impacto de las estrategias de gamificación. Las entrevistas a los docentes se centraron en sus experiencias con diferentes enfoques pedagógicos, incluyendo preguntas como: ¿Qué metodologías utiliza para fomentar el hábito de lectura en sus estudiantes?, ¿Ha incorporado estrategias de gamificación en su enseñanza?, ¿Cuáles?, ¿Qué resultados ha observado en los estudiantes al aplicar actividades lúdicas o gamificadas?, ¿Considera que la gamificación mejora la comprensión lectora? ¿Por qué? y ¿Qué dificultades ha enfrentado al aplicar estas estrategias?

Por otro lado, las entrevistas a los estudiantes se orientaron a conocer su percepción sobre las actividades de lectura y su participación en las dinámicas gamificadas. Las preguntas incluyeron: ¿Qué actividades realiza su docente para motivarlos a leer?, ¿Ha participado en juegos o actividades divertidas relacionadas con la lectura?, ¿Qué tipo de juegos le han gustado más y por qué?, ¿Cree que estas actividades le han ayudado a entender mejor lo que lee? y ¿Cómo se siente al participar en juegos de lectura en el aula?

Además, se aplicaron encuestas abiertas a los estudiantes para conocer sus opiniones sobre las actividades de gamificación utilizadas en el aula, tales como juegos de mesa, plataformas digitales y dinámicas grupales. Entre las actividades gamificadas implementadas se incluyeron juegos específicos como Ruleta lectora, Lectura con dados, Lotería de cuentos y el uso de plataformas interactivas como Kahoot. Las preguntas formuladas en la encuesta fueron: ¿Qué actividad gamificada te gustó más? ¿Por qué?, ¿Te divertiste mientras leías durante los juegos?, ¿Cuál juego te ayudó más a comprender lo que leíste? y ¿Te gustaría que se hicieran más actividades como estas en clase? ¿Por qué?

Estos instrumentos permitieron recoger datos detallados sobre la experiencia de los estudiantes, su nivel de disfrute y el impacto percibido en su comprensión lectora.

Análisis de datos

El análisis de los datos cualitativos se realizó mediante la técnica de análisis de contenido, con el objetivo de interpretar en profundidad las percepciones y experiencias expresadas por los docentes y estudiantes. Para ello, se transcribieron de forma íntegra las entrevistas semiestructuradas y las respuestas abiertas recogidas a través de las encuestas aplicadas. Una vez transcritos los datos, se procedió a su organización y codificación, estructurándolos en categorías y subcategorías temáticas previamente definidas y también emergentes, lo que permitió identificar patrones comunes en los discursos de los participantes.

Este proceso permitió agrupar y comparar las opiniones en torno a ejes temáticos fundamentales, tales como las metodologías de enseñanza aplicadas, las estrategias de gamificación utilizadas en el aula, y su impacto en la comprensión lectora de los estudiantes. El análisis no se limitó a cuantificar la frecuencia de determinadas respuestas, sino que buscó interpretar el significado subyacente de las expresiones de los participantes, facilitando una visión más integral del fenómeno estudiado.

Para garantizar una mayor rigurosidad en el tratamiento de la información, se utilizó el software NVivo, una herramienta especializada en el análisis de datos cualitativos. Este programa permitió gestionar eficientemente los datos, realizar la codificación sistemática de los contenidos, establecer relaciones entre categorías y visualizar redes temáticas. Gracias a su funcionalidad, fue posible detectar tendencias, coincidencias y discrepancias entre las experiencias de los docentes y estudiantes, contribuyendo así a una comprensión más profunda de los efectos de las metodologías empleadas y del papel de la gamificación en el proceso de aprendizaje lector.

Procedimiento de investigación

La investigación se llevó a cabo en varias fases. En primer lugar, se realizaron las entrevistas iniciales con los docentes y estudiantes, donde se les preguntó sobre sus experiencias previas con metodologías de enseñanza y su percepción sobre las actividades lúdicas en el aula. En segundo lugar, se implementaron actividades de gamificación en el aula, tales como juegos de mesa, plataformas digitales interactivas y dinámicas grupales, con el objetivo de observar cómo estas estrategias influían en la comprensión lectora de los estudiantes. Finalmente, se realizaron entrevistas y encuestas de seguimiento para evaluar cómo las actividades gamificadas afectaron la percepción y desempeño de los estudiantes en relación con la lectura.

Cumplimiento de los estándares éticos

Durante el desarrollo de esta investigación se cumplió con todos los estándares éticos establecidos para proteger a los participantes. Todos los participantes fueron informados de manera clara sobre el propósito de la investigación y la voluntariedad de su participación. Se les proporcionó un consentimiento informado para asegurar que comprendieran que su participación no implicaría ningún riesgo físico o psicológico. Además, se garantizó la confidencialidad de los datos recopilados y se aseguró que los resultados de la investigación se utilizarían exclusivamente con fines académicos. En todo momento, se respetaron los derechos de los participantes, garantizando un entorno seguro y ético para el desarrollo de la investigación.

Resultados

En el contexto educativo actual, particularmente en quinto año de Educación General Básica, se han identificado múltiples dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora, evidenciadas tanto en los resultados académicos como en la práctica docente diaria. A partir del análisis cualitativo de las entrevistas aplicadas a los tres informantes clave, así como de la triangulación con las teorías revisadas y los instrumentos aplicados (como encuestas y pruebas diagnósticas), se ha determinado que la comprensión lectora no solo se ve afectada por factores internos del estudiante, como la atención o la motivación, sino que está profundamente vinculada con las metodologías empleadas por los docentes en el aula.

El informante 1 expuso que uno de los mayores obstáculos es la aplicación de metodologías tradicionales centradas en la repetición y la lectura mecánica, que no permiten al estudiante interactuar significativamente con el texto. Esta situación coincide con lo planteado por Moreira y Chancay (2022), quienes argumentan que la enseñanza de la lectura debe promover experiencias significativas que activen el pensamiento crítico y reflexivo. El docente destacó que muchos estudiantes logran decodificar las palabras, pero no alcanzan una

comprensión profunda del contenido leído, lo que indica una desconexión entre el acto de leer y el proceso de interpretar. Además, señaló que la falta de actividades que promuevan la inferencia, la conexión con experiencias personales y la identificación de ideas principales limita seriamente el desarrollo lector.

En complemento, el informante 2 introdujo una visión más amplia, aludiendo a factores externos que también inciden en el proceso lector. Mencionó, por ejemplo, que la falta de acompañamiento familiar, las carencias emocionales y los trastornos cognitivos no detectados o no abordados oportunamente, afectan el rendimiento académico de los estudiantes. Subrayó que muchos docentes, aunque cuentan con estrategias didácticas innovadoras, enfrentan serias limitaciones al aplicarlas, ya sea por falta de recursos, capacitación, o simplemente por el contexto social de los estudiantes. Aquí, el rol de la familia se vuelve esencial, ya que una lectura sostenida y acompañada en el hogar puede reforzar significativamente lo trabajado en clase. Esta afirmación se relaciona con los aportes de García y Pinto (2020), quienes subrayan que la comprensión lectora es un proceso interactivo y social, donde el contexto familiar y escolar deben actuar de forma complementaria.

El informante 3, por su parte, reforzó la idea de que las metodologías actuales aún están muy centradas en el docente y no promueven la participación activa del estudiante. Comentó que la falta de motivación en los niños se debe, en gran medida, a la escasa incorporación de elementos lúdicos, interactivos y tecnológicos en las sesiones de lectura. Además, resaltó que muchos estudiantes presentan dificultades para identificar las ideas principales, hacer inferencias o relacionar la información con sus conocimientos previos. Esta situación se vuelve más crítica cuando los textos utilizados no responden a los intereses ni al nivel de comprensión del estudiante. Desde esta perspectiva, se hace evidente la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a las características individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más personalizado y significativo.

Respecto a la segunda interrogante, que buscaba identificar la relación entre las metodologías de enseñanza y los resultados de las pruebas diagnósticas aplicadas a los estudiantes, los datos obtenidos fueron reveladores. Las pruebas mostraron que una gran parte de los estudiantes tiene dificultades en tareas de comprensión inferencial, identificación de ideas principales y síntesis de textos. Estas debilidades se correlacionan con las respuestas de los docentes entrevistados, quienes indicaron que, en muchos casos, los estudiantes se enfrentan a ejercicios de lectura sin una guía adecuada, sin preguntas orientadoras, y sin actividades posteriores que les permitan reflexionar y aplicar lo leído. El informante 2 destacó que las evaluaciones diagnósticas han sido útiles para identificar los niveles de desempeño y planificar actividades diferenciadas, pero también recalcó que es indispensable fortalecer la formación docente en el diseño de estrategias didácticas más efectivas. Además, enfatizó la importancia del acompañamiento continuo y la retroalimentación individualizada, elementos que permiten una intervención más ajustada a las necesidades del estudiante.

El informante 3 añadió que la mayoría de metodologías utilizadas en el aula siguen estando enfocadas en el modelo expositivo, limitando la participación activa de los estudiantes. En su experiencia, cuando se incorporan metodologías participativas —como la lectura en voz alta con discusión grupal, el análisis de textos mediante mapas mentales, o la dramatización de historias— los estudiantes se sienten más involucrados y muestran mejores niveles de comprensión. En esta línea, autores como Solé (2012) han demostrado que el desarrollo de estrategias metacognitivas, como la predicción, el cuestionamiento y la recapitulación, permite al estudiante asumir un rol más activo y consciente en su proceso lector.

Al abordar la tercera interrogante relacionada con la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora, los informantes coincidieron en que el uso de elementos lúdicos y tecnológicos genera un alto nivel de motivación en los estudiantes. El

informante 1 mencionó juegos como Scrabble, Boggle y Bingo Literario, que ayudan a expandir el vocabulario, identificar palabras clave y mejorar la fluidez. También destacó plataformas digitales como Kahoot!, Storybird y Quizizz, las cuales permiten transformar el contenido textual en dinámicas interactivas que favorecen el aprendizaje activo. El informante 2 propuso actividades teatrales y dramatizaciones como herramientas gamificadas, ya que permiten representar y analizar situaciones leídas, reforzando así la comprensión profunda. Estas actividades promueven la empatía, el pensamiento crítico y la expresión oral, habilidades fundamentales en el proceso lector. El informante 3, en tanto, valoró las dinámicas grupales con retos, competencias sanas y recompensas simbólicas, como sistemas de puntos o medallas, que estimulan la participación y el esfuerzo constante. Estas prácticas están respaldadas por estudios como los de Zichermann y Cunningham (2011), quienes sostienen que la gamificación incrementa la motivación, el compromiso y la retención del conocimiento, elementos clave para el desarrollo de habilidades lectoras.

Finalmente, en lo referente a los elementos incidentes en el proceso gamificado, se evidenció que la motivación extrínseca (recompensas, niveles, desafíos) es un factor clave para captar la atención de los estudiantes y mantener su interés durante las actividades lectoras. Sin embargo, los informantes también coincidieron en que el objetivo final debe ser desarrollar una motivación intrínseca, es decir, lograr que el estudiante disfrute la lectura por sí misma, más allá de los estímulos externos. La retroalimentación inmediata, tanto de parte del docente como del sistema gamificado, fue señalada como fundamental, ya que permite al estudiante reconocer sus errores, reforzar sus logros y avanzar de manera autónoma. Este proceso de autorregulación, en el que el estudiante es consciente de su propio progreso, está alineado con lo propuesto por autores como Zimmerman (2002), quien plantea que el aprendizaje significativo requiere autorreflexión,

metas claras y monitoreo constante del desempeño.

Es así como los resultados de esta investigación evidencian que la comprensión lectora en estudiantes de quinto año puede mejorar significativamente mediante la aplicación de metodologías activas, centradas en el estudiante y apoyadas en estrategias gamificadas. Es imprescindible que los docentes integren prácticas innovadoras que promuevan el pensamiento crítico, la reflexión y el gusto por la lectura, y que el entorno escolar y familiar acompañen este proceso de manera constante y coordinada.

Propuesta

La propuesta de gamificación para fortalecer el hábito de lectura en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscal “Réplica Aguirre Abad” tiene como objetivo transformar la lectura en una experiencia divertida e interactiva. Las actividades se diseñarán para motivar a los estudiantes a leer de manera constante y disfrutar del proceso de aprendizaje, mediante dinámicas lúdicas que fomenten tanto la comprensión lectora como la creatividad.

Una de las principales estrategias será un sistema de puntos, en el que los estudiantes ganarán puntos por cada libro leído, tarea completada o participación en actividades de lectura. Los puntos podrán canjearse por recompensas como diplomas, reconocimientos o tiempo libre para actividades recreativas, lo que incentivará a los estudiantes a esforzarse y mantener su hábito lector.

Cada semana, los estudiantes deberán completar una lectura asignada, acompañada de desafíos como preguntas de comprensión, discusiones en grupos pequeños o actividades creativas como dibujos o representaciones teatrales. Estos desafíos ayudarán a los estudiantes a involucrarse activamente en la lectura y a desarrollar habilidades de comprensión de manera divertida.

Tras finalizar cada lectura, los estudiantes participarán en un juego de preguntas y respuestas sobre la trama, los personajes y la moraleja del texto, utilizando plataformas digitales o un formato tradicional. Este juego de tipo quiz les permitirá competir entre ellos y acumular puntos, reforzando su comprensión lectora de manera lúdica.

Además, se creará un club de lectura donde los estudiantes discutirán las lecturas asignadas, compartiendo sus opiniones y participando en debates dirigidos por el maestro. Los estudiantes ganarán puntos por su participación activa y por expresar ideas de manera respetuosa, lo que fomentará el pensamiento crítico y la interacción social.

Como complemento, se organizarán representaciones teatrales de fragmentos de las lecturas, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de expresión oral y creatividad. Aquellos que participen recibirán puntos adicionales por su desempeño y creatividad al interpretar los personajes o situaciones de los textos.

Se llevarán a cabo competencias de lectura, en las que los estudiantes competirán por ver quién lee más libros en un período determinado. Estas competencias evaluarán no solo la cantidad de libros leídos, sino también la calidad de la comprensión lectora, con pruebas que midan el nivel de entendimiento de los textos. Los ganadores recibirán premios simbólicos como medallas o trofeos, lo que fomentará un espíritu competitivo y motivador.

Para registrar los logros de los estudiantes, se creará un mural en el aula o en un espacio común de la escuela, donde se plasmarán los títulos de los libros leídos y los nombres de los estudiantes que los completaron. Este mural servirá como un recordatorio visual de los avances alcanzados y motivará a los estudiantes a seguir participando activamente en las actividades de lectura.

El seguimiento continuo de los puntos acumulados permitirá tanto a los estudiantes como a los docentes observar el progreso en

tiempo real. Además, la retroalimentación será clave para ajustar las actividades y mantener la motivación de los estudiantes a lo largo del proceso.

La propuesta fue revisada y validada por tres expertas en el área educativa, quienes aseguraron que los objetivos de la gamificación están alineados con los principios pedagógicos adecuados para el desarrollo integral de los estudiantes. Estas expertas evaluaron los objetivos de fomentar el hábito de lectura, mejorar la comprensión lectora y desarrollar habilidades cognitivas y de pensamiento crítico, y confirmaron que eran apropiados para el nivel educativo de los estudiantes de sexto grado.

En cuanto a las actividades, los expertos valoraron positivamente la inclusión de un sistema de puntos y recompensas, las lecturas interactivas con desafíos semanales, los juegos de preguntas y respuestas y las competencias de lectura como herramientas lúdicas que facilitarán la comprensión lectora. También destacaron la importancia de actividades como la narración y dramatización de lecturas, que permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades de expresión oral y creatividad, reforzando así su comprensión de los textos.

Los expertos hicieron algunas recomendaciones, como diversificar las recompensas para motivar de diferentes maneras a los estudiantes, incorporar plataformas digitales para facilitar la participación en los juegos y un seguimiento más detallado de la comprensión lectora de los estudiantes. También sugirieron incluir una mayor variedad de géneros literarios y autores para enriquecer la experiencia lectora.

Finalmente, los especialistas validaron la propuesta, considerando que es una estrategia innovadora y eficaz para fortalecer el hábito de lectura en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscal “Réplica Aguirre Abad”. La propuesta, alineada con el currículo educativo, se implementará con un enfoque integral que no solo busca mejorar la comprensión lectora, sino también promover el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y creativas.

Conclusiones

El primer objetivo específico define cómo analizar el nivel actual de comprensión lectora de los estudiantes de quinto año EGB. Se concluyó que, para llevar a cabo un análisis exhaustivo, fue necesario iniciar con la aplicación de pruebas diagnósticas que permitieron evaluar las habilidades lectoras de los alumnos. Estas pruebas se centraron en diferentes aspectos de la comprensión lectora, como la identificación de ideas principales, la inferencia de significados y la capacidad para resumir información. Además, se incluyeron encuestas dirigidas tanto a los docentes como a los estudiantes para identificar las metodologías de enseñanza utilizadas en el aula y las dificultades específicas que enfrentan los alumnos. Este enfoque permitió obtener una visión clara de las áreas que requieren mejoras.

El análisis de los datos recolectados permitió y seguirá permitiendo para futuras investigaciones identificar patrones y correlaciones entre las metodologías de enseñanza y los niveles de comprensión lectora, determinando si existen factores como el estilo de aprendizaje de los estudiantes o la motivación hacia la lectura que influyen en su rendimiento, con la respectiva identificación de las principales dificultades que enfrentan los alumnos, por medio del cual será posible establecer un diagnóstico que sirva de base para el desarrollo de propuestas de intervención. Este tipo de diagnóstico brindará información sobre el estado actual de la comprensión lectora, contribuyendo a la creación de un entorno educativo más adaptado a las necesidades de los estudiantes.

En correspondencia al segundo objetivo específico definido como desarrollar una propuesta de gamificación en el aula, se concluyó que el desarrollo de una propuesta de gamificación en el aula implica la creación de actividades lúdicas que se alineen con los objetivos del currículo educativo y que, a su vez, promuevan la mejora en la comprensión lectora, la cual debe incluir una variedad de juegos de mesa, actividades digitales y dinámicas grupales que fomenten la participación activa de los estudiante, pero igualmente se sumaría el diseño

de juegos que utilicen la narrativa para motivar a los alumnos a interactuar con textos literarios, así como plataformas digitales que ofrezcan desafíos relacionados con la lectura, entendiéndose que las actividades definidas y seleccionadas deben ser variadas y adaptadas a los diferentes estilos de aprendizaje presentes en el aula, garantizando así un enfoque inclusivo para todos.

Una vez implementadas, estas actividades lúdicas deben ser evaluadas tanto en términos de su eficacia para mejorar la comprensión lectora como en la satisfacción de los estudiantes, lo que puede lograrse mediante encuestas y observaciones que midan la participación y el disfrute de los alumnos al interactuar con las distintas propuestas de gamificación. Aunado a ello, la recolección de esta información será vital para realizar ajustes y mejoras en la propuesta, asegurando que las actividades sean educativas, divertidas y motivadoras, así se busca establecer un vínculo positivo entre los estudiantes y la lectura, lo que podría fomentar un hábito de lectura sostenible en el tiempo.

En línea al tercer objetivo específico definido como determinar los elementos más incidentes en el proceso de gamificación, se concluye que es necesario instituir un marco de evaluación que contemple tanto el rendimiento académico de los estudiantes como su percepción sobre las actividades propuestas, en este contexto se pueden utilizar pruebas estandarizadas que midan la comprensión lectora antes y después de la implementación de las actividades de gamificación, permitiendo así una comparación clara del impacto de estas estrategias, en la que se recomienda realizar entrevistas, observaciones y/o encuestas de satisfacción que recojan la opinión de los estudiantes sobre los elementos del juego que más les han motivado y que consideran más útiles para su aprendizaje en la institución y fuera de ella. Por último, el análisis de la información obtenida ha permitido identificar los aspectos de la gamificación que tienen un impacto más significativo en el proceso de aprendizaje, tales como: el aprendizaje personalizado, la identificación de ideas principales, la interactividad, la inferencia de significados, el desarrollo de habilidades

sociales, la narrativa e inmersión, la capacidad para resumir información y el fomento del pensamiento crítico, así como aquellos que podrían necesitar ajustes.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación sugieren que las metodologías de enseñanza aplicadas en el aula tienen un impacto significativo en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica (EGB). En particular, se observó que las metodologías tradicionales, que en su mayoría consisten en clases expositivas y pasivas, no favorecen la comprensión lectora de los estudiantes. Esto concuerda con lo encontrado en investigaciones previas que subrayan que los enfoques más dinámicos y participativos son más efectivos para mejorar las habilidades lectoras (Benito Ladino et al., 2025).

Por otro lado, la incorporación de estrategias de gamificación, como juegos de mesa, actividades digitales y dinámicas grupales, mostró una mejora notable en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. La gamificación fomenta una mayor participación, facilita la interacción entre los estudiantes y hace que las actividades de lectura sean más atractivas, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo y significativo. Este hallazgo es consistente con estudios como el de Huancayo Hidalgo et al. (2025), quienes implementaron actividades gamificadas utilizando plataformas como Educaplay y Liveworksheets, observando mejoras significativas en la comprensión lectora de estudiantes de tercer grado.

En cuanto a las percepciones de los docentes, se evidenció que aquellos que implementan metodologías activas y dinámicas, como las basadas en gamificación, reportan una mayor satisfacción con los avances en la comprensión lectora de los estudiantes. Estos resultados coinciden con la literatura que destaca la importancia de crear entornos de aprendizaje interactivos, donde los estudiantes se involucren activamente en su propio proceso educativo. Sin embargo, también se observó que

muchos docentes todavía recurren a métodos tradicionales debido a limitaciones de tiempo, recursos y formación en nuevas metodologías. Este fenómeno ha sido documentado por Rojas Muñoz (2024), quien encontró que la estrategia de gamificación tiene una influencia significativa en la enseñanza de la comprensión lectora, pero su implementación se ve afectada por diversos factores contextuales.

En relación con las estrategias de gamificación, los resultados indican que las actividades que incorporan elementos de juego no solo hacen que los estudiantes disfruten más de las actividades, sino que también mejoran su capacidad para identificar ideas principales, hacer inferencias y comprender los textos de manera más eficaz. Esto se debe a que los juegos y dinámicas proporcionan un enfoque más lúdico, lo cual favorece la atención, la concentración y la memoria de trabajo, que son esenciales para el desarrollo de la comprensión lectora. Este resultado es respaldado por el estudio de Farinango Ruales (2023), quien implementó la plataforma Kahoot como herramienta didáctica, observando mejoras significativas en los niveles inferencial y valorativo de la comprensión lectora en estudiantes de sexto año.

A nivel de los estudiantes, se encontró que aquellos que participaron en actividades de gamificación mostraron un mayor nivel de satisfacción con las actividades de lectura y una mejor disposición para involucrarse con los textos. Sin embargo, también se destacó que algunos estudiantes tienen una relación ambigua con las actividades lúdicas, ya que si no están adecuadamente alineadas con los objetivos educativos, pueden resultar distractoras en lugar de ser una herramienta de aprendizaje efectiva. Este aspecto ha sido señalado por expertos como Pérez López y Navarro-Mateos (2025), quienes advierten que un diseño deficiente o un uso excesivo de la gamificación puede generar desinterés o menor efectividad en el aprendizaje.

El análisis de los datos también reveló que la retroalimentación inmediata proporcionada a través de la gamificación es un factor clave en la mejora de la comprensión lectora. Los

estudiantes apreciaron las respuestas rápidas a sus errores, lo que les permitió corregir y reforzar su aprendizaje de manera continua. Este aspecto refuerza la importancia de la retroalimentación dentro de cualquier metodología de enseñanza, ya que es fundamental para que los estudiantes puedan identificar sus áreas de mejora y sentirse motivados a continuar aprendiendo. Este hallazgo coincide con las recomendaciones de García Aguilar et al. (2025), quienes destacan la retroalimentación como un elemento esencial en el diseño de actividades gamificadas efectivas.

Los resultados de esta investigación respaldan las teorías del aprendizaje constructivista, que enfatizan la importancia de la participación activa del estudiante en la construcción de su conocimiento. La gamificación, al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, proporciona un entorno propicio para el aprendizaje activo y significativo. Además, estos hallazgos se alinean con la teoría de la autodeterminación, que sostiene que la motivación intrínseca se ve favorecida cuando se satisfacen las necesidades de competencia, autonomía y relación social, aspectos que la gamificación puede abordar eficazmente (Benito Ladino et al., 2025).

A pesar de los hallazgos positivos, este estudio presenta algunas limitaciones. La muestra se limitó a estudiantes de quinto año de EGB en un contexto específico, lo que puede restringir la generalización de los resultados a otras poblaciones o niveles educativos. Además, la implementación de estrategias de gamificación depende en gran medida de la formación y disposición del docente, así como de los recursos disponibles, factores que pueden variar significativamente entre diferentes entornos educativos.

En conclusión, la investigación ha evidenciado que la implementación de estrategias de gamificación en el aula tiene un impacto positivo en la comprensión lectora de los estudiantes, al tiempo que permite mejorar la motivación, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes. Sin embargo, es fundamental que estas metodologías sean

adaptadas a las necesidades de los estudiantes y que los docentes reciban la formación adecuada para implementar estas estrategias de manera efectiva. Este estudio sugiere que las metodologías tradicionales deben ser complementadas con enfoques más innovadores que fomenten una mayor interacción y participación activa de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y sostenible en el tiempo.

Referencias bibliográficas

- Benito Ladino, I. N., Camelo Bohórquez, A., & Linares Rodríguez, A. del P. (2025). Revisión sistemática del uso de la gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en educación. *ID EST - Revista Investigación, Desarrollo, Educación, Servicio y Trabajo*, 5(1), 45–67. <https://doi.org/10.31876/idest.v1i25.331>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.6>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining ‘gamification’. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Farinango Ruales, M. D. R. (2023). La gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de educación básica [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio UTN. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14926>
- García Aguilar, W., Gastello Mathews, W., Rumiche Lachira, G. F., & Chuquihuanga Criollo, N. O. (2025). Efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa pública. *Revista Tribunal*, 5(10), 86–103. <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.104>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.37>
- Huancayo Hidalgo, S. P., López Rivas, Á. M., Jácome Encalada, S. H., & Vergel Parejo, E. E. (2025). La gamificación para mejorar la comprensión lectora en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado. *Revista Mapa*, 9(39). <https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/499>
- Justiniano, R. J., & Cancino, D. M. (2024). El impacto de la gamificación en la educación básica: Un estudio exploratorio. *Revista de Investigación de Ciencias de la Educación, Horizontes*, 8(32), 380–392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.
- Marín, L., Marín, R., & Mendoza, K. (2023). La estrategia como resultado de investigación: Consideraciones metodológicas para su concreción. *Universidad y Sociedad. Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(6), 127–135. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v15n6/2218-3620-rus-15-06-127.pdf>
- Moreira, S. M., & Chancay, C. H. (2022). Comprensión lectora para la construcción de aprendizajes significativos en estudiantes de Educación Básica Superior. *Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*,

- 7(4), 31–40. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/download/3616/5712/22651>
- Pérez López, I., & Navarro-Mateos, C. (202). ¿Juego o herramienta? El potencial y los riesgos de la gamificación. El País. <https://elpais.com/extra/formacion/2025-05-11/juego-o-herramienta-el-potencial-y-los-riesgos-de-la-gamificacion.html>
- Rojas Muñoz, P. E. (2024). Estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/152221>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Vásquez, A. J. (2022). Comprensión lectora: Fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 6(4), 618–633. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607
- Vorecol. (2024). La influencia de la gamificación en la motivación de los usuarios dentro de un LMS. <https://vorecol.com/es/articulos/articulo-la-influencia-de-la-gamificacion-en-la-motivacion-de-los-usuarios-dentro-de-un-lms-193444>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press
- Zambrano, A., Zambrano, M. D., Luque, K., & Lucas, A. T. (2020). La gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dom. Cien*, 6(3 Especial), 349–369. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>
- Zamora, S. M., Segarra, S. R., González, S., & Vitonera, M. M. (2023). El aprendizaje significativo en la educación actual: Una reflexión desde la perspectiva crítica. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 27(1), 218–230. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1896>