

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.960>

La Gamificación como Estrategia para Desarrollar la Comprensión Lectora de los Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre

The Use of Gamification as a Strategy to Enhance Reading Comprehension among Sixth-Grade Students at Vicente Anda Aguirre General Basic Education School

Cecilia de Lourdes Bustamante Chica

cbustamantec4@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-3353-4830>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador – Milagro

Nube Alexandra Camacho Dután

ncamachod@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-6574-3864>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador – Milagro

Wilmer Hernán Jumbo Villota

wjumbov@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-3252-7372>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador – Milagro

Jenny Elizabeth Rosero Echeverría

jroseroe@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-4163-3925>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador – Milagro

Katy del Carmen Serrano San Martín

kserranos2@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-7564-7444>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador – Milagro

Artículo recibido: 10 marzo 2025

- Aceptado para publicación: 20 abril 2025
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación en la motivación y participación de los estudiantes en el proceso educativo. Se empleó una metodología cuantitativa, con un enfoque descriptivo y un diseño de investigación no experimental. La recolección de datos se realizó mediante una encuesta aplicada a un grupo de 64 estudiantes, donde se indagó sobre su motivación y participación en actividades académicas que incorporan elementos lúdicos. Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes experimenta un alto nivel de motivación, con más del 50% de los participantes manifestando sentirse totalmente motivados al participar en actividades con elementos lúdicos. En cuanto a la participación, casi la

mitad de los estudiantes (46,9%) indicó que su involucramiento en las actividades aumentó significativamente cuando se incluyeron mecánicas de juego. Estos resultados destacan la efectividad de la gamificación como herramienta educativa para mejorar la motivación y participación en el aula. Se sugiere que la inclusión de elementos de juego en las actividades académicas puede generar un entorno de aprendizaje más dinámico, promoviendo un mayor compromiso y entusiasmo por parte de los estudiantes. La gamificación se presenta, así como una estrategia prometedora para enriquecer la experiencia educativa y fomentar una mayor interacción en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: gamificación, motivación, participación, educación, mecánicas de juego

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of gamification on student motivation and participation in the educational process. A quantitative methodology was employed, with a descriptive approach and a non-experimental research design. Data collection was carried out through a survey administered to a group of 64 students, inquiring about their motivation and participation in academic activities incorporating game elements. The results show that the majority of students experience a high level of motivation, with more than 50% of participants reporting feeling fully motivated when engaging in activities with game elements. Regarding participation, nearly half of the students (46.9%) indicated that their involvement in activities significantly increased when game mechanics were included. These results highlight the effectiveness of gamification as an educational tool to improve motivation and participation in the classroom. It is suggested that the inclusion of game elements in academic activities can create a more dynamic learning environment, promoting greater student engagement and enthusiasm. Gamification thus emerges as a promising strategy to enhance the educational experience and encourage greater interaction in the learning process.

Keywords: gamification, motivation, participation, education, game mechanics

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora constituye una habilidad esencial en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permite interpretar, analizar y reflexionar de manera crítica sobre los textos que abordan en las distintas áreas del conocimiento. Esta competencia no solo incide en el rendimiento académico, sino que también fortalece capacidades fundamentales como la autonomía, el pensamiento crítico y la comunicación efectiva. Diversos estudios sustentan la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica. López et al. (2024) destacan que el aprendizaje mediado por el juego favorece la implicación emocional y cognitiva del estudiante, lo cual potencia la retención de la información y el desarrollo de habilidades superiores.

Asimismo, González (2020) enfatiza que la lectura debe concebirse como un proceso activo de construcción de significado, en el que el lector interactúa con el texto; sin embargo, este proceso se ve obstaculizado cuando la enseñanza se reduce a actividades pasivas y poco estimulantes. De igual forma, García (2020) subraya la importancia de la motivación en el aprendizaje de la lectura, señalando que un entorno poco dinámico y el uso de materiales tradicionales pueden generar apatía y desinterés en los estudiantes, afectando negativamente su desempeño lector.

En palabras de Mantilla y Barrera (2021), esta se define como la capacidad de entender, interpretar y evaluar la información contenida en un texto, con el propósito de otorgarle sentido y aplicarla en diversos contextos. Así, la comprensión lectora abarca también la habilidad para inferir significados, establecer relaciones entre ideas y construir conocimiento a partir de la lectura. Desde una perspectiva más actual, Garamendi (2022) enfatiza que la comprensión lectora depende de la interacción dinámica entre el lector, el texto y el contexto. Dicha interacción está mediada por diversos factores, tales como el conocimiento previo del lector, su dominio del vocabulario y su capacidad de razonamiento lógico. Además, este proceso resulta fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico, así como para la adquisición de nuevos aprendizajes en todos los niveles del sistema educativo.

Dentro del estudio de la comprensión lectora, se distinguen distintos niveles que permiten analizar el grado de profundidad con el que el lector aborda el texto. Ramírez y Fernández (2022) identifican tres niveles esenciales de comprensión: el primero, denominado comprensión literal, se refiere a la capacidad de identificar información explícita, como personajes, hechos y detalles puntuales, y se constituye como la base del proceso lector, centrada en la decodificación del mensaje escrito. El segundo nivel, la comprensión inferencial, implica la interpretación de información implícita, mediante la deducción de significados a partir del contexto, así como la vinculación de ideas para construir un entendimiento más profundo. Finalmente, el nivel de comprensión crítica o valorativa requiere que el lector analice el contenido del texto desde una perspectiva personal, evaluando su veracidad, intención y relevancia, lo cual incluye también la

comparación con otras fuentes de información y la elaboración de juicios sustentados en evidencia. Estos tres niveles se encuentran estrechamente interrelacionados, y el desarrollo de estrategias específicas para cada uno de ellos resulta indispensable para fomentar una lectura efectiva y significativa.

A lo largo del tiempo, la comprensión lectora ha sido objeto de estudio desde diversos enfoques teóricos que ofrecen explicaciones complementarias sobre cómo los individuos procesan la información escrita. Entre los enfoques más relevantes se encuentra el psicolingüístico, que plantea que la lectura es un proceso activo de construcción del significado, en el que el lector formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de su conocimiento previo y de las claves lingüísticas presentes en el escrito (Rojas, 2023). Por su parte, el enfoque constructivista sostiene que la comprensión lectora es un proceso en el que el lector construye significados a partir de su experiencia y conocimientos previos, destacando la importancia del aprendizaje significativo y el rol activo del lector en el proceso de lectura (Ordoñez, 2020). A estos se suma el enfoque sociocultural, que considera que la comprensión lectora se desarrolla en contextos sociales y culturales determinados, en los cuales la interacción con otros actores — especialmente el docente— y el uso de estrategias colaborativas resultan fundamentales para mejorar el proceso de lectura (Callejas, 2020). Estos enfoques teóricos han contribuido al diseño de propuestas didácticas más integrales y contextualizadas, orientadas al fortalecimiento de las habilidades lectoras en distintos entornos educativos.

En cuanto a los factores que inciden en el desarrollo de la comprensión lectora, Zapata (2024) señala que este proceso está condicionado por una serie de elementos que pueden facilitar o dificultar el aprendizaje. Entre los principales factores se encuentran los cognitivos, que incluyen aspectos como la memoria, la atención y la capacidad de procesamiento de la información; los estudiantes con habilidades metacognitivas desarrolladas son capaces de monitorear y regular su comprensión con mayor eficacia. Los factores lingüísticos, por su parte, están relacionados con el dominio del vocabulario y la gramática; un amplio repertorio léxico, por ejemplo, permite a los lectores interpretar con mayor precisión textos de complejidad creciente. Asimismo, los factores socioculturales desempeñan un papel determinante, ya que la exposición constante a la lectura tanto en el hogar como en la escuela, así como el acceso a diversos materiales escritos, contribuye significativamente al desarrollo de la comprensión; en este sentido, el entorno familiar incide directamente en la motivación y en el establecimiento de hábitos lectores. Finalmente, los factores emocionales y motivacionales también influyen de manera significativa: la actitud del estudiante hacia la lectura, su nivel de interés y su motivación determinan en gran medida su desempeño lector, siendo la motivación intrínseca un elemento clave para mejorar la comprensión y la retención de la información.

La comprensión lectora constituye una competencia esencial para el aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante. Comprender su naturaleza, los niveles que la componen, los

enfoques teóricos que la sustentan y los factores que la condicionan permite a los docentes diseñar estrategias pedagógicas más eficaces y adaptadas a las necesidades reales de sus estudiantes, promoviendo así una educación de calidad centrada en el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y autónomo.

De ahí que, Ortiz et al. (2020) mencionan que la gamificación es una estrategia adecuada que no solo motiva a los estudiantes, sino que también facilita la adquisición de habilidades lectoras de manera más efectiva. Por su parte, Parra et al. (2020) asegura que, la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades lectoras al convertir el aprendizaje en una experiencia lúdica y significativa. Cuba y Pérez (2021) la gamificación no solo es una herramienta efectiva para la comprensión lectora, sino que también fortalece la motivación y el aprendizaje autónomo, creando entornos innovadores.

Por lo que, se podría asegurar que la implementación de elementos de gamificados en la enseñanza favorece la construcción del conocimiento de manera interactiva y motivadora. (Londoño y Rojas, 2020). Zumba et al. (2024) al igual que Terán (2024), coinciden en que la gamificación debe ser vista como una estrategia didáctica que promueve la participación activa y el aprendizaje significativo en la educación básica, favoreciendo el aprendizaje significativo.

La gamificación es una estrategia que implica la aplicación de elementos característicos de los juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso de los participantes (Sarabia y Bowen, 2023). Según García y Zambrano (2021), la gamificación en educación se centra en la implementación de mecánicas y dinámicas de juego, como recompensas, niveles y retos, para fomentar el aprendizaje significativo. Bajo este enfoque, la gamificación no solo busca entretener, sino también mejorar la experiencia de aprendizaje, promoviendo la participación activa del estudiante.

La gamificación no debe confundirse con los juegos educativos, ya que su enfoque está en el uso de principios de diseño de juegos para aumentar el compromiso sin necesariamente convertir la actividad en un juego completo. En el ámbito educativo, la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para la adquisición de habilidades y conocimientos, ya que permite a los estudiantes aprender de manera interactiva y significativa. El concepto de gamificación ha evolucionado en los últimos años, definiéndose como una técnica pedagógica que emplea elementos del juego en entornos de aprendizaje para incrementar la motivación y mejorar la retención de información (Álvarez y Echevarría, 2023). Las características principales de la gamificación incluyen el uso de retroalimentación inmediata, sistemas de recompensas, misiones o retos, y la promoción del aprendizaje colaborativo.

Según Briceño (2022), la gamificación debe incluir elementos esenciales como puntos, insignias y tablas de clasificación para fomentar la competitividad y el interés. Asimismo, Prieto et al (2022), destacan que una gamificación efectiva debe considerar la autonomía, el dominio y la relación social como factores claves para la motivación del estudiante. La aplicación de estos

principios en el aula ha demostrado mejorar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes.

De ahí que, Kapp (2022) resalta que la gamificación se apoya en la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb, que enfatiza la importancia de la experimentación activa en el proceso de aprendizaje. Asimismo, Reina et al. (2023) han aportado con la teoría de la autodeterminación, la cual establece que la motivación intrínseca mejora cuando se fomenta la autonomía, la competencia y la conexión social.

Por otro lado, Borbor y Zambrano, (2024) y su teoría sociocultural resaltan la importancia de la interacción y el aprendizaje mediado, lo que sugiere que la gamificación puede potenciar el desarrollo cognitivo al fomentar la colaboración y la participación activa. Asimismo, Skinner y su teoría del condicionamiento operante han influido en el uso de recompensas y refuerzos dentro de la gamificación para estimular el aprendizaje y la conducta deseada.

Según Rosero y Medina (2021), el uso de estrategias gamificadas en el aula incrementa la participación, fortalece la retención del conocimiento y mejora la autonomía en el aprendizaje. La gamificación contribuye a una mayor interacción social, fomentando el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo (Mallitasig y Freire, 2020). Estudios recientes han demostrado que la gamificación también impacta positivamente en el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, al integrar mecánicas de juego en el proceso educativo, se genera una experiencia de aprendizaje más inmersiva, facilitando la comprensión de conceptos complejos y aumentando la retención de la información.

La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje en los estudiantes, proporcionando un ambiente más motivador, interactivo y colaborativo. Su aplicación en la educación requiere un diseño cuidadoso y fundamentado en teorías del aprendizaje que garanticen su efectividad y beneficios a largo plazo.

Por otra parte, en el contexto educativo actual, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes. La comprensión lectora es un proceso complejo que implica la decodificación de signos lingüísticos, la interpretación del significado de un texto y la capacidad de establecer inferencias y relaciones lógicas entre las ideas presentadas (Briceño, 2022). La gamificación, por su parte, es definida como el uso de elementos y mecánicas propias de los videojuegos en contextos no lúdicos, con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes (García y Zambrano, 2021).

En relación con la comprensión lectora, el aprendizaje significativo depende de la interacción entre el conocimiento previo del lector y la información nueva contenida en el texto. Esta teoría subraya la importancia de estrategias activas para facilitar la comprensión, lo que refuerza la pertinencia del uso de la gamificación, ya que introduce elementos de

retroalimentación inmediata, misiones y recompensas que incentivan el pensamiento crítico y la retención de información (García , 2018).

Desde el enfoque sociocultural de Vygotsky, la gamificación se alinea con la teoría del aprendizaje mediado, en la cual la interacción con otros y el uso de herramientas simbólicas potencian el desarrollo cognitivo. Los juegos educativos basados en dinámicas gamificadas promueven el aprendizaje colaborativo y fomentan la resolución de problemas en entornos estructurados.

Autores contemporáneos como Kapp (2022) argumentan que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también fortalece la metacognición, es decir, la capacidad del estudiante para autorregular su proceso de aprendizaje. Según investigaciones recientes, la aplicación de estrategias gamificadas en la enseñanza de la lectura ha demostrado incrementar el interés por la lectura en estudiantes de educación básica, permitiendo que los alumnos desarrollen habilidades de comprensión de manera lúdica y efectiva (Zumba et al., 2024).

A partir de este análisis, se puede concluir que la gamificación representa una alternativa metodológica viable para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado. Sin embargo, es fundamental considerar la selección adecuada de estrategias y herramientas gamificadas para garantizar su efectividad, así como el diseño de experiencias de aprendizaje que respondan a las necesidades cognitivas y afectivas de los estudiantes.

No obstante, en la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre se ha identificado una problemática recurrente: los estudiantes de sexto grado evidencian bajos niveles de comprensión lectora, lo que limita significativamente su desempeño escolar y su motivación hacia la lectura. Esta deficiencia se manifiesta en la dificultad para identificar ideas principales, establecer inferencias y relacionar la información con sus conocimientos previos, lo que evidencia una necesidad urgente de intervención pedagógica.

A pesar de los esfuerzos realizados por los docentes de la institución, los métodos tradicionales de enseñanza de la lectura —centrados mayoritariamente en la repetición mecánica y la memorización de contenidos— no han logrado generar mejoras sustanciales en el desarrollo de esta competencia. Ante este escenario, resulta imperativo replantear las estrategias didácticas empleadas en el aula y adoptar enfoques metodológicos que respondan de manera más efectiva a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI. En este contexto, la gamificación se perfila como una alternativa innovadora que incorpora dinámicas lúdicas e interactivas al proceso educativo, con el objetivo de fomentar la motivación, incrementar la participación activa y generar aprendizajes más significativos.

Desde el punto de vista social, esta investigación reviste especial relevancia, dado que la comprensión lectora no debe concebirse únicamente como una competencia académica, sino como una herramienta clave para la vida. La capacidad de comprender textos con profundidad permite a los individuos acceder, procesar y utilizar la información de manera crítica y reflexiva,

fortaleciendo su participación activa en la sociedad. En cuanto a su viabilidad, la aplicación de estrategias de gamificación resulta factible, ya que puede ser adaptada a distintos contextos educativos sin que ello implique necesariamente la utilización de tecnologías avanzadas. El uso de dinámicas lúdicas y recursos digitales accesibles permite a los docentes incorporar esta metodología en sus prácticas pedagógicas, generando un impacto positivo en el desarrollo de las competencias lectoras de los estudiantes.

Así, el presente estudio se orienta a determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre. Con este propósito, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre? Como respuesta tentativa a esta interrogante, se propone la hipótesis alternativa de que la implementación de estrategias de gamificación en el aula mejora significativamente la comprensión lectora al aumentar la motivación y la participación de los estudiantes en las actividades de lectura. En contraposición, la hipótesis nula plantea que dicha implementación no produce mejoras significativas, ya que no influye en estos factores.

Este trabajo no solo aspira a generar un impacto positivo en el contexto inmediato del aula, sino también a ofrecer un referente metodológico para futuras propuestas pedagógicas que promuevan un aprendizaje activo, dinámico y adaptado a los retos contemporáneos de la educación.

MATERIALES Y MÉTODOS

Este estudio se enmarcó dentro del enfoque cualitativo, con el propósito de comprender cómo la gamificación influye en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre. A través de este enfoque, se exploró la percepción de los estudiantes y docentes sobre el uso de estrategias gamificadas en el aula.

Se utilizaron técnicas como entrevistas, observaciones y análisis de experiencias para identificar patrones y significados en la forma en que los estudiantes interactuaron con la lectura mediante juegos educativos. Más que medir resultados numéricos, el estudio buscó describir y analizar en profundidad las experiencias de los participantes, sus niveles de motivación, su compromiso con la lectura y los cambios en sus actitudes y habilidades lectoras.

Según Saritama Valarezo y Torres Hurtado (2023), el enfoque metodológico fue de carácter cualitativo con un alcance aplicado y descriptivo, y la investigación se diseñó en tres momentos: a) evaluación diagnóstica, b) secuencia didáctica basada en la estrategia de gamificación (Kahoot, Educaplay y Quizizz), y c) evaluación de cierre.

El alcance de la investigación fue descriptivo y comprensivo, ya que se detalló cómo la gamificación se implementó en la enseñanza de la comprensión lectora y los efectos que tuvo en el aprendizaje de los estudiantes. No se pretendió establecer relaciones causales ni cuantificar resultados, sino interpretar los significados y experiencias de los sujetos involucrados. Se analizó el papel del docente como mediador del proceso de gamificación, así como las dinámicas que emergieron en el aula cuando los estudiantes interactuaron con juegos y actividades lúdicas. A través del análisis de discursos y prácticas, se generó una comprensión profunda sobre los beneficios y desafíos de la gamificación en el ámbito educativo. Según Valarezo y Torres (2023), el enfoque metodológico es de carácter cualitativo con un alcance aplicado y descriptivo. La investigación fue diseñada en tres momentos: a) evaluación diagnóstica, b) secuencia didáctica basada en la estrategia de gamificación (Kahoot, Educaplay y Quizizz), y c) evaluación de cierre.

La modalidad de la investigación fue de campo, ya que se desarrolló en el contexto natural donde ocurrió el fenómeno de estudio: el aula de sexto grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre. Se empleó la observación participante para registrar las interacciones y comportamientos de los estudiantes durante la aplicación de estrategias gamificadas en la lectura. Además, se aplicó la modalidad documental, con la revisión de literatura científica sobre gamificación y comprensión lectora.

El tipo de estudio fue fenomenológico, ya que se buscó comprender la experiencia de los estudiantes con la gamificación desde sus propias vivencias y perspectivas. Según Acosta Balladares y Jati Villao (2024), "en este proyecto se empleó la modalidad cuali-cuantitativa y exploratoria con un tipo de investigación bibliográfica internacional, nacional y local complementada con el campo de estudio para reforzar el marco teórico".

El diseño de la investigación fue cuasi-experimental, con un enfoque de comparación entre grupos. En primer lugar, se aplicó una prueba inicial (pretest) a los estudiantes para evaluar su nivel de comprensión lectora antes de la implementación de la gamificación. Luego, el grupo experimental fue expuesto a estrategias gamificadas durante un período determinado, mientras que el grupo de control continuó con métodos de enseñanza tradicionales. Al finalizar la intervención, se aplicó un posttest para medir los cambios en el rendimiento lector de los estudiantes. Los datos obtenidos fueron analizados mediante técnicas estadísticas para determinar si existían diferencias significativas entre ambos grupos. Además, se utilizaron encuestas para medir la percepción de los estudiantes sobre el uso de la gamificación en la lectura. Este diseño permitió comprobar la efectividad de la estrategia gamificada en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes.

La población de la investigación estuvo constituida por todos los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre, seleccionados por su relevancia para examinar cómo la gamificación influye en el desarrollo de la comprensión lectora. Para la recolección de datos, se trabajó con una muestra de 32 estudiantes de sexto grado, quienes

participaron en la aplicación de encuestas. La selección de la muestra fue intencionada, asegurando que los participantes representaran una parte significativa del total de alumnos y que los datos obtenidos fueran pertinentes para el análisis. La elección de estos estudiantes se fundamentó en criterios de factibilidad y accesibilidad, garantizando la viabilidad del estudio dentro del entorno escolar.

El propósito de la investigación fue indagar sobre las percepciones y experiencias de los estudiantes respecto a la gamificación como estrategia educativa. A través de las encuestas, se recopilaban datos sobre su nivel de motivación, grado de participación y desempeño en actividades lúdicas diseñadas para fortalecer la comprensión lectora. Los hallazgos obtenidos proporcionaron información clave para evaluar la eficacia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la lectura.

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recolección de la información, se utilizó la encuesta como técnica principal, esta metodología facilitó la obtención de información directamente de los estudiantes, permitiendo conocer sus opiniones y experiencias en relación con la implementación de estrategias gamificadas en el aprendizaje de la lectura. Para la recopilación de datos, se empleó un cuestionario estructurado, que fue aplicado a un grupo de 32 estudiantes de sexto grado.

Este instrumento incluyó preguntas cerradas y de opción múltiple, enfocadas en evaluar aspectos como el grado de motivación de los estudiantes, su nivel de participación en actividades gamificadas y su percepción sobre la influencia de esta estrategia en su desarrollo lector. Al tratarse de un formato estandarizado, permitió obtener datos organizados que facilitaron su posterior análisis cuantitativo, la aplicación del cuestionario se llevó a cabo dentro del aula, en un entorno controlado, asegurando que los estudiantes comprendieran el contenido de cada pregunta antes de responder.

Posteriormente, los datos recopilados fueron sometidos a un análisis estadístico para identificar patrones y tendencias que permitieran establecer la relación entre la gamificación y la mejora en la comprensión lectora. La combinación de la encuesta como técnica de recolección y el cuestionario estructurado como instrumento permitió obtener información confiable y relevante para evaluar el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

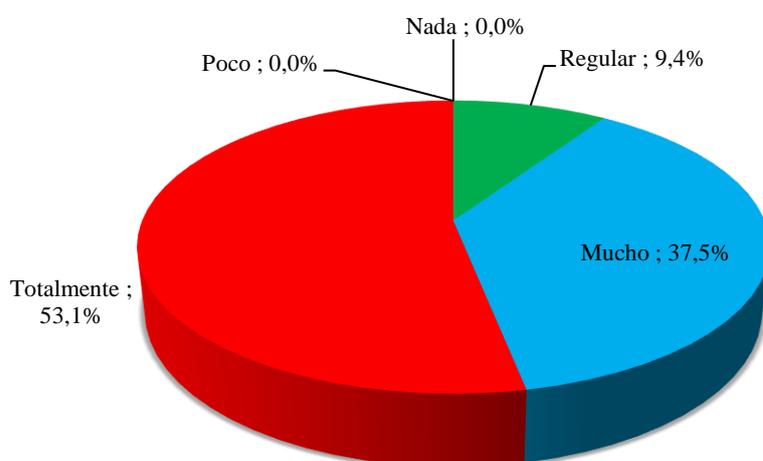
El análisis de datos en esta investigación tuvo como objetivo explorar la relación entre la gamificación y el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre. Para ello, se procesaron los datos recolectados a través de encuestas aplicadas a 32 estudiantes, con el fin de identificar patrones, tendencias y el grado de influencia que la gamificación tuvo en el aprendizaje lector.

Este análisis incluyó la clasificación y organización de las respuestas obtenidas, seguido de un análisis estadístico para comprender cómo los estudiantes percibieron su motivación, nivel de participación y las mejoras en su comprensión lectora como resultado de la implementación de estrategias gamificadas. Los resultados proporcionaron una base sólida para evaluar la efectividad de la gamificación como herramienta educativa innovadora en el aula.

De este modo, el análisis permitió no solo identificar las respuestas individuales, sino también comparar y contrastar las tendencias que emergieron en relación con las experiencias de los estudiantes, contribuyendo así a un entendimiento más profundo de los beneficios de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora.

Figura 1

¿Te sientes motivado cuando las actividades incluyen elementos de juego?

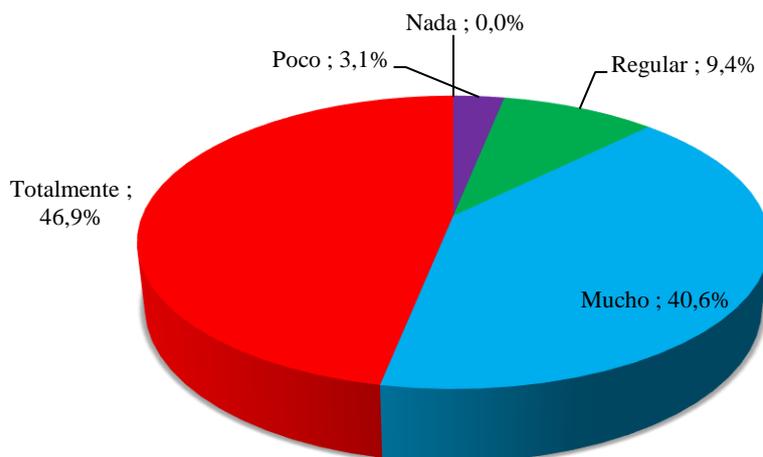


Los resultados obtenidos a partir de la encuesta sobre la motivación de los estudiantes revelan una tendencia clara hacia una alta motivación cuando se incorporan elementos de juego en las actividades académicas. Un porcentaje notable, 53,1%, expresó sentirse "Totalmente" motivado por la gamificación, lo que indica que más de la mitad de los participantes encuentran esta metodología altamente atractiva y estimulante. A su vez, el 37,5% manifestó un nivel de motivación "Mucho", lo que sugiere un impacto positivo de la gamificación, aunque no tan pronunciado como en otros casos. Solo el 9,4% de los estudiantes señaló una motivación "Regular", lo que implica que una fracción menor no experimenta el mismo nivel de motivación, pero sigue disfrutando de algunos aspectos del juego.

Este patrón sugiere que la gamificación, en su conjunto, tiene el potencial de aumentar significativamente la motivación en los estudiantes, promoviendo su participación activa en el proceso educativo. En consecuencia, se destaca la efectividad de la gamificación como una herramienta educativa que fomenta un mayor entusiasmo en el aprendizaje, incentivando a los estudiantes a involucrarse de manera más significativa en sus actividades académicas. La gamificación, por lo tanto, podría ser considerada como una estrategia clave para fortalecer la motivación y el compromiso en el aula.

Figura 2

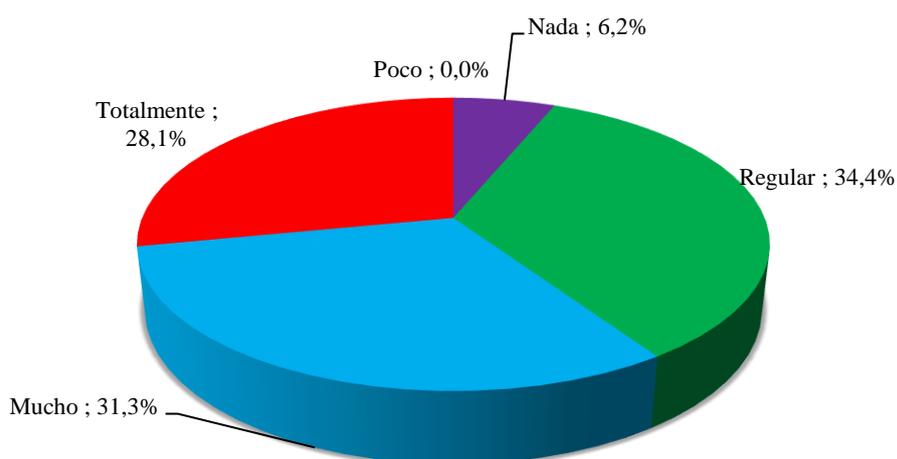
¿Participas más cuando se incluyen mecánicas de juego en las actividades?



Un pequeño porcentaje, 3,1%, indicó una baja influencia de la gamificación en su participación, sugiriendo que una fracción reducida de los estudiantes no percibe un impacto destacado por los elementos lúdicos. De manera similar, el 9,4% de los estudiantes respondió con una participación moderada, lo que podría estar relacionado con el tipo de mecánica de juego utilizada o el grado de interés personal de los estudiantes en las actividades propuestas. En contraste, el 40,6% manifestó que su participación aumentó considerablemente al incorporar las mecánicas de juego, lo que refleja que una porción significativa de los estudiantes se siente más involucrada y motivada a participar. Lo más destacado es que el 46,9% de los estudiantes indicó una participación "Totalmente" elevada, lo que evidencia que casi la mitad de los participantes se siente completamente impulsada a involucrarse.

Figura 3

¿Recibes comentarios positivos o premios según tú desempeño en actividades gamificadas?

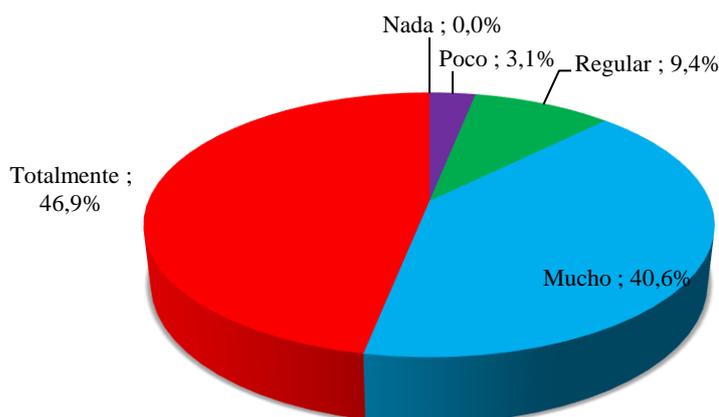


Un 6,2% de los estudiantes indicó que no recibe comentarios o premios, lo que sugiere que una pequeña parte no se siente reconocida por su desempeño en estas actividades. El 34,4% respondió "Regular", lo que implica que una fracción significativa de los estudiantes recibe alguna

retroalimentación o reconocimiento, pero no de manera consistente o destacada. El 31,3% señaló que recibe comentarios o premios "Mucho", lo que refleja que un número considerable de estudiantes experimenta un buen nivel de recompensa por su desempeño. Finalmente, el 28,1% respondió "Totalmente", lo que muestra que una parte importante de los estudiantes se siente completamente valorada a través de premios y retroalimentación, lo que resalta la importancia de estos elementos en la gamificación para motivar y reforzar el aprendizaje.

Figura 4

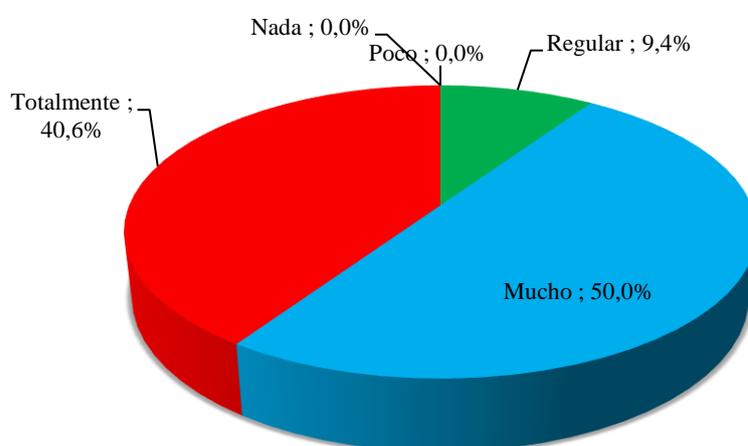
¿Aprendes mejor cuando el contenido se presenta de manera gamificada?



Solo el 3,1% indicó que aprende "Poco", lo que sugiere que una mínima fracción no ve un impacto significativo en su aprendizaje con esta metodología. El 9,4% respondió "Regular", lo que implica que algunos estudiantes consideran que, aunque la gamificación es útil, no marca una diferencia significativa en su comprensión del contenido. En contraste, un 40,6% afirmó que aprende "Mucho", y un 46,9% indicó que aprende "Totalmente", lo que demuestra que más de la mitad de los estudiantes se benefician notablemente de la presentación gamificada del contenido. Estos resultados resaltan que la mayoría de los estudiantes sienten que la gamificación mejora su aprendizaje, lo que valida su efectividad como estrategia educativa.

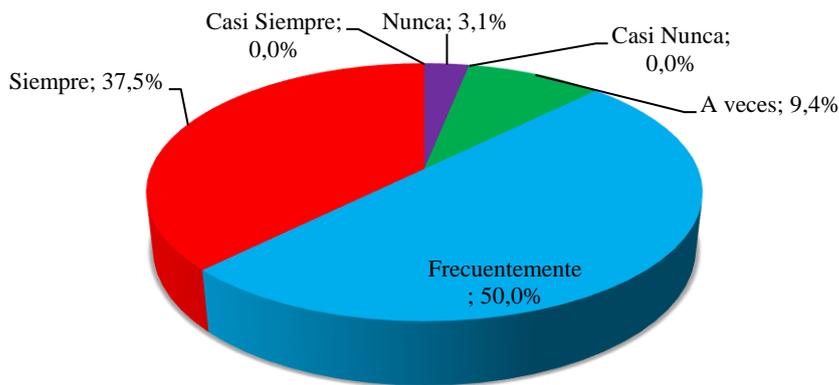
Figura 5

¿Te esfuerzas más cuando hay retos o clasificaciones en la actividad?



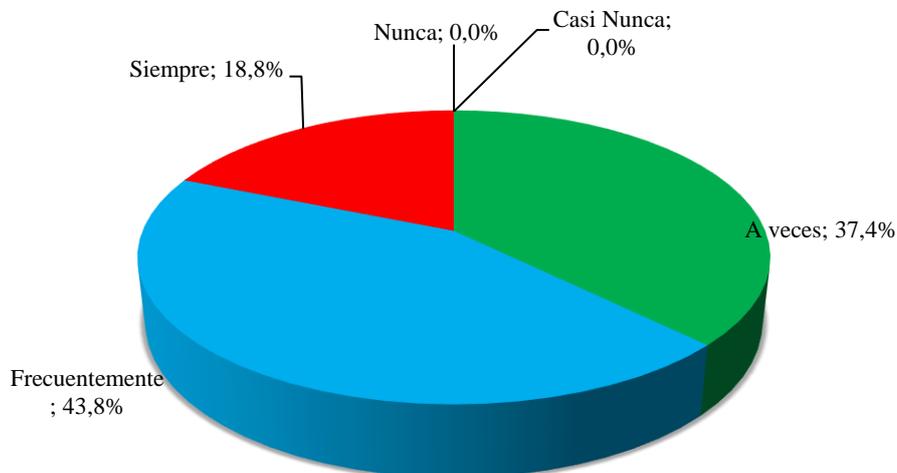
Solo el 9,4% de los estudiantes respondió "Regular", lo que sugiere que una pequeña fracción no experimenta un aumento significativo en su esfuerzo al enfrentar estos elementos. Sin embargo, un 50% de los estudiantes indicó que se esfuerzan "Mucho", y el 40,6% señaló que se esfuerzan "Totalmente". Estos datos evidencian que la mayoría de los estudiantes se sienten impulsados a poner más esfuerzo en las actividades cuando se incluyen retos y clasificaciones, lo que resalta cómo la competencia y los desafíos pueden ser factores motivadores efectivos en el proceso de aprendizaje.

Figura 6
¿Puedes identificar la idea principal de un texto leído?



El 9,4% de los estudiantes indicó que lo hace "A veces", lo que sugiere que algunos encuentran dificultades para identificar la idea principal de manera consistente. Sin embargo, un 50% respondió "Frecuentemente", lo que indica que la mayoría de los estudiantes puede identificar la idea principal con regularidad. Un 37,5% respondió "Siempre"; el 3,1% que respondió "Casi siempre" señala que un pequeño grupo de estudiantes no lo logra tan a menudo, pero así se acerca a una respuesta positiva. La mayoría de los estudiantes tiene una buena capacidad para identificar la idea principal en los textos.

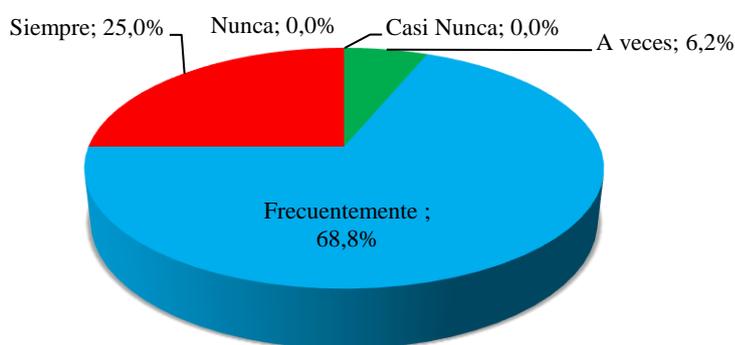
Figura 7
¿Puedes inferir información no explícita en un texto?



Un 18,8% de los estudiantes indicó que lo hace "A veces", lo que sugiere que algunos estudiantes aún encuentran dificultades para inferir información no explícita con regularidad. Sin embargo, un 43,8% respondió "Frecuentemente", lo que indica que la mayoría de los estudiantes es capaz de hacer inferencias en la mayoría de los casos. Además, el 37,4% respondió "Siempre", lo que demuestra que una porción considerable de estudiantes tiene una habilidad sólida para inferir información que no se menciona explícitamente en los textos. En conjunto, estos resultados muestran que los estudiantes tienen una buena capacidad para interpretar información implícita, lo que refleja un nivel adecuado de comprensión lectora y habilidades de análisis en los textos

Figura 8

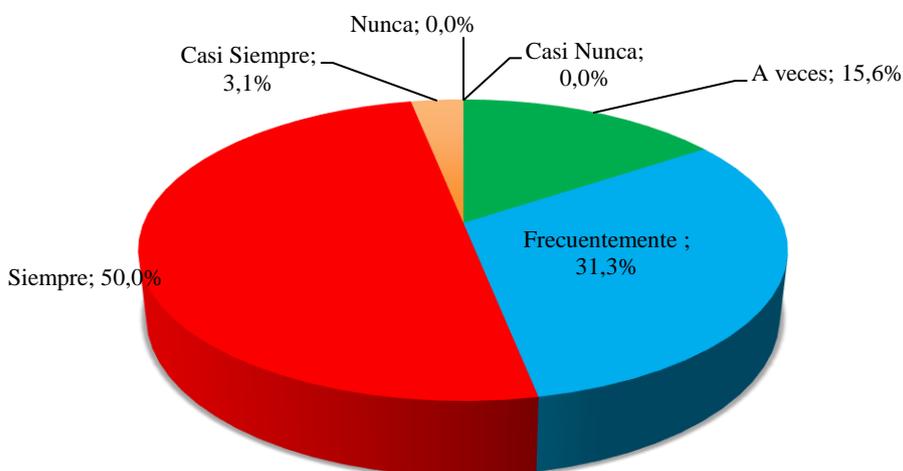
¿Entiendes el significado de las palabras según el contexto del texto?



El 6,2% de los estudiantes respondió "A veces", indicando que una pequeña fracción tiene dificultades ocasionales para inferir el significado de las palabras en contexto. En cambio, un 68,8% indicó que lo hace "Frecuentemente", lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes logra entender el significado de las palabras en la mayoría de las situaciones contextuales. Un 25% respondió "Siempre", lo que refleja que una parte significativa de los estudiantes tiene una comprensión sólida y constante del vocabulario en función del contexto.

Figura 9

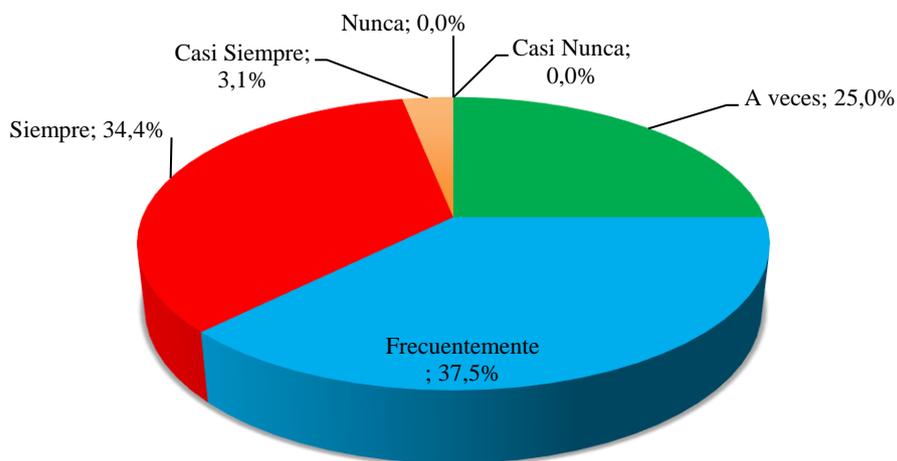
¿Soy capaz de comparar la información de un texto con mis conocimientos previos y sacar conclusiones



Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes tiene una buena capacidad para relacionar la información de un texto con su conocimiento previo y sacar conclusiones. Un 15,6% de los estudiantes indicó que lo hace "A veces", lo que sugiere que algunos encuentran dificultades ocasionales para hacer estas conexiones. Sin embargo, un 31,3% respondió "Frecuentemente", lo que indica que una parte considerable de los estudiantes puede realizar esta comparación y sacar conclusiones en la mayoría de las ocasiones. Además, el 50% respondió "Siempre", lo que refleja que la mitad de los estudiantes tiene una habilidad sólida y constante para comparar la información con sus conocimientos previos y llegar a conclusiones. Finalmente, el 3,1% que respondió "Casi siempre" también muestra que una pequeña fracción de los estudiantes tiene una capacidad casi constante para hacer este tipo de inferencias. En general, estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes posee una buena habilidad para aplicar sus conocimientos previos en el proceso de comprensión lectora.

Figura 10

¿Reconozco si un texto está bien organizado según su estructura lógica?



Los resultados muestran que los estudiantes tienen una capacidad moderada para identificar la organización lógica de los textos. Un 25% de los estudiantes respondió "A veces", lo que sugiere que algunos tienen dificultades ocasionales para reconocer la estructura lógica de los textos. Un 37,5% indicó que lo hace "Frecuentemente", lo que refleja que una parte significativa de los estudiantes puede identificar la organización del texto con regularidad. El 34,4% respondió "Siempre", lo que indica que una proporción considerable de los estudiantes tiene una buena habilidad para reconocer la estructura lógica de los textos en todo momento. Finalmente, el 3,1% que respondió "Casi siempre" sugiere que una pequeña fracción de estudiantes no lo logra con la misma frecuencia, pero así muestra un nivel de competencia. En general, estos resultados muestran que, aunque hay margen de mejora, la mayoría de los estudiantes es capaz de reconocer la estructura lógica de los textos, lo que es fundamental para la comprensión y análisis adecuado de los mismos.

Los resultados obtenidos en la investigación permiten observar el impacto de la gamificación en varios aspectos clave del aprendizaje, especialmente en términos de motivación, participación y rendimiento académico. A través del análisis de las respuestas de los estudiantes, se puede afirmar que la implementación de actividades gamificadas en el aula tiene un efecto positivo significativo sobre su disposición hacia el aprendizaje.

En cuanto a la motivación, la mayoría de los estudiantes manifestó sentirse altamente motivados cuando las actividades académicas incluyen elementos de juego. Este hallazgo es consistente con estudios previos que sugieren que la gamificación puede aumentar el interés y la motivación intrínseca de los estudiantes, al hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo. El hecho de que una gran parte de los estudiantes responda favorablemente a las actividades gamificadas indica que estas estrategias logran captar la atención y el compromiso de los estudiantes, mejorando su disposición para participar activamente en el aula.

La participación también muestra un aumento claro cuando se incorporan mecánicas de juego. Los estudiantes tienden a involucrarse más en las actividades que incluyen desafíos y recompensas, lo cual subraya la idea de que los elementos lúdicos promueven una participación activa y continua. Este resultado es relevante, ya que una mayor participación se asocia generalmente con un mejor aprendizaje, dado que los estudiantes se sienten más involucrados y motivados para interactuar con el contenido.

Sin embargo, es importante destacar que, aunque la mayoría de los estudiantes mostró una actitud positiva frente a la gamificación, un pequeño porcentaje de ellos no percibió un cambio significativo en su motivación o participación. Este hallazgo sugiere que, si bien la gamificación tiene un impacto generalizado, no todos los estudiantes responden de la misma manera a estas estrategias. Las diferencias individuales en el interés por el juego o el tipo de actividad pueden influir en cómo perciben la efectividad de la gamificación, lo que implica que es necesario personalizar las actividades en función de las características y necesidades de los estudiantes.

Otro aspecto relevante fue el papel de la retroalimentación y los premios en las actividades gamificadas. La mayoría de los estudiantes indicó que los comentarios y las recompensas les motivaron a seguir participando. Esto coincide con la teoría de que la retroalimentación positiva y los refuerzos pueden mejorar la autoestima de los estudiantes y su disposición a continuar aprendiendo. Sin embargo, es crucial asegurar que esta retroalimentación sea pertinente y constructiva, ya que, si no se proporciona de manera adecuada, podría perder su impacto motivacional.

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación no solo mejora la motivación y la participación, sino que también parece tener un efecto positivo en el aprendizaje y en la adquisición de habilidades cognitivas. En particular, los resultados muestran que los estudiantes mejoraron su capacidad para identificar ideas principales, hacer inferencias y comprender palabras en contexto. Estos avances en las habilidades cognitivas son indicativos de que las

actividades gamificadas no solo fomentan la interacción, sino que también estimulan un aprendizaje más profundo y reflexivo.

No obstante, se observó que algunos estudiantes aún enfrentan dificultades para realizar inferencias o para comprender el significado de las palabras según el contexto. Este resultado sugiere que, aunque la gamificación puede ser efectiva en la mejora de ciertas habilidades cognitivas, puede ser necesario complementarla con otras estrategias didácticas para abordar áreas específicas de dificultad. Los desafíos que enfrentan algunos estudiantes podrían deberse a diversos factores, como la falta de familiaridad con el tipo de actividades o la necesidad de un mayor enfoque en habilidades de lectura crítica.

En términos generales, la gamificación demuestra ser una herramienta poderosa para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje en los estudiantes, aunque su efectividad varía según las características individuales de los mismos. Para maximizar su impacto, es fundamental adaptar las actividades a las necesidades y preferencias de los estudiantes, asegurando que los juegos y las recompensas sean relevantes y que la retroalimentación sea significativa y constructiva. Este enfoque personalizado y reflexivo podría aumentar aún más los beneficios de la gamificación en el aula, promoviendo un aprendizaje más efectivo y sostenible a largo plazo.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian que la gamificación tiene un impacto positivo en varios aspectos del aprendizaje, particularmente en la motivación, participación y rendimiento de los estudiantes. La mayoría de los estudiantes mostró una mayor motivación y una participación más activa cuando las actividades académicas incluían elementos de juego, lo que subraya la efectividad de la gamificación como una estrategia educativa atractiva y dinámica.

Además, los estudiantes demostraron mejoras significativas en habilidades cognitivas como la identificación de ideas principales, la capacidad de hacer inferencias y la comprensión de palabras en contexto. Estos hallazgos sugieren que la gamificación no solo fomenta la interacción, sino que también favorece el desarrollo de competencias cognitivas clave para el aprendizaje.

No obstante, es importante reconocer que no todos los estudiantes responden de la misma manera a la gamificación. Algunos mostraron una menor respuesta a estas estrategias, lo que indica la necesidad de personalizar las actividades para abordar las diversas necesidades y características del alumnado. En resumen, la gamificación emerge como una herramienta pedagógica efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero debe implementarse de manera adaptativa y reflexiva para maximizar sus beneficios.

REFERENCIAS

- Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción*, 11(2), 131-141.
<https://doi.org/https://doi.org/10.7440/res64.2018.03>
- Garamendi, R. (2022). Estrategias interactivas de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 159-166.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778114019>
- García, M. (2020). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica* (23), 155-174. <https://www.redalyc.org/journal/3222/322258748008/html/>
- González, L. (2020). La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 12(36), 33-45.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/4778/477865646004/html/>
- López, A., Abad, A., Hernández, L., y Bedoya, A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 340-358.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253>
- Mantilla, L., y Barrera, H. (2021). La comprensión lectora. Un estudio puntual en la educación superior del Ecuador. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 17(1), 142-163. <https://doi.org/https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.8>
- Cárdenas, M., y Castillo, P. (2021). Estrategias gamificadas para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Universidad Central del Ecuador.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2019). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Fernández, R., y Torres, L. (2020). Innovación pedagógica mediante la gamificación: un estudio en educación primaria. Universidad de Buenos Aires.
- Gee, J. P. (2020). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2021). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 221-239.
- Johnson, T., y Smith, R. (2021). Estrategias interactivas para la enseñanza de la lectura: una perspectiva gamificada. *Canadian Journal of Educational Research*, 15(2), 45-67.
- Kapp, K. M. (2020). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.

- Kintsch, W. (2021). *Comprehension: A paradigm for cognition*. Cambridge University Press.
- Ortega, J., y Mejía, C. (2022). El uso de la gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora en niños de educación básica. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Pérez, L., y González, M. (2020). Impacto de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora en educación primaria. *Revista Española de Pedagogía*, 78(3), 101-125.
- Ramírez, J., y López, S. (2019). El impacto de la gamificación en la comprensión lectora de estudiantes de secundaria. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Solé, I. (2020). *Estrategias de comprensión lectora*. Editorial Graó. Vygotsky, L. S. (1981). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2022). *For the Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, and Social Impact*. Wharton Digital Press