

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.989>

La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria en la Escuela de Educación General básica Lcdo. Eugenio García García

Gamification as a teaching strategy to improve reading comprehension among primary school students at the Lcdo. Eugenio García García General Basic Education School

Karla Lizbeth Reyes Chica

kreyesc16@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-7815-8873>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

María Aracely Achig Guaico

machigg@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-5991-5992>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Melissa Liliana Reyes Chica

<https://orcid.org/0009-0008-4060-7874>

mreyesc20@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Wendy Sofia Macas Álvarez

<https://orcid.org/0009-0003-5128-3784>

wmacasa@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Melany Michelle Rivas Candelario

<https://orcid.org/0009-0001-9616-5314>

mrivasc5@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Artículo recibido: 10 marzo 2025

- Aceptado para publicación: 20 abril 2025

Conflictos de intereses: Ninguno que declarar

RESUMEN

La comprensión lectora es una habilidad fundamental para el éxito académico, pero muchos estudiantes en Ecuador enfrentan dificultades significativas en este ámbito. En lo referente de la Escuela de Educación General Básica Lcdo. Eugenio García García en Pasaje, Ecuador, se ha identificado que la falta de dinámicas de enseñanza lúdicas e interactivas es un factor clave que afecta negativamente el interés y la motivación de los estudiantes, lo que a su vez impacta su capacidad para leer e interpretar textos de manera efectiva. Entre los factores que contribuyen a estas dificultades se encuentran la falta de práctica de lectura, la escasez de recursos educativos, y la necesidad de inculcar el hábito lector desde casa. Además, la diversidad lingüística, cultural

puede ser un obstáculo adicional para estudiantes cuya lengua materna no es el idioma de instrucción. Para abordar estas dificultades, se propone la gamificación como una estrategia didáctica innovadora. La gamificación implica incorporar elementos de juego en el entorno educativo para aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos. Estudios recientes han demostrado que la implementación técnica gamificadas puede mejorar significativamente la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Al abordar otras estrategias efectivas incluyen la implementación de programas de lectura asistida, tutorías individuales para estudiantes con dificultades de lectura, y la integración de materiales de lectura que sean de interés para los estudiantes. Es esencial que las instituciones educativas y docentes reconozcan la importancia de enseñar habilidades de comprensión lectora explícita y sistemática en todos los niveles de educación.

Palabras clave: comprensión lectora, gamificación, motivación, educación básica, dificultades

ABSTRACT

Reading comprehension is a fundamental skill for academic success, but many students in Ecuador face significant difficulties in this area. At the Lcdo. Eugenio García García School of Basic General Education in Pasaje, Ecuador, the lack of playful and interactive teaching dynamics has been identified as a key factor negatively affecting students' interest and motivation, which in turn impacts their ability to read and interpret texts effectively. Among the factors contributing to these difficulties are a lack of reading practice, a scarcity of educational resources, and the need to instill reading habits at home. Furthermore, linguistic and cultural diversity can be an additional obstacle for students whose native language is not the language of instruction. To address these difficulties, gamification is proposed as an innovative teaching strategy. Gamification involves incorporating game elements into the educational environment to increase student motivation and engagement. Recent studies have shown that implementing gamified techniques can significantly improve reading comprehension in basic education students. Other effective strategies include implementing assisted reading programs, individual tutoring for students with reading difficulties, and integrating reading materials that are of interest to students. It is essential that educational institutions and teachers recognize the importance of teaching reading comprehension skills explicitly and systematically at all levels of education.

Keywords: reading comprehension, gamification, motivation, elementary education, difficulties

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 es una habilidad esencial dentro del proceso de aprendizaje, ya que permite a los estudiantes interpretar, reflexionar y construir conocimientos a partir de textos escritos. Sin embargo, en la Escuela de Educación General Básica Lcdo. Eugenio García García, ubicada en la ciudad de Pasaje, se ha identificado que los estudiantes del primer año presentan notables dificultades para comprender lo que leen, lo cual afecta su rendimiento académico y su motivación hacia el aprendizaje. Según Rojas (2022), “la comprensión lectora juega un papel importante en el campo educativo y social. A través de la lectura, se desarrollan competencias como la imaginación, interpretación, diálogo y reconocimiento de símbolos, entre otras”.

En este contexto, la gamificación surge como una estrategia didáctica innovadora que busca motivar y comprometer activamente a los estudiantes mediante la integración de dinámicas de juego en el entorno educativo. La UNESCO (2022) señala que estas estrategias deben “cautivar la atención, logrando autonomía que lleve a una satisfacción y necesidad por leer y comprender con precisión lo leído”. De esta manera, la gamificación no solo se convierte en una herramienta lúdica, sino también en un recurso que fortalece el proceso de comprensión lectora a través de desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata.

Diversos estudios han demostrado el impacto positivo de la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras. Por ejemplo, Chiquito (2023) desarrolló una aplicación gamificada que evidenció mejoras significativas en la comprensión lectora de estudiantes de Educación General Básica. De igual forma, Pin (2022) destaca que, a pesar de los beneficios de esta estrategia, su implementación aún es escasa, lo cual podría deberse a la falta de formación docente en el uso de tecnologías y metodologías activas.

En el contexto ecuatoriano en la tesis resuelta de la investigación de Chávez (2021) en la Universidad San Gregorio de Portoviejo con tema La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta, explora cómo la gamificación puede potenciar las habilidades de comprensión lectora en estudiantes. A través de estrategias gamificadas, se logra un impacto positivo en el desarrollo de estas destrezas, destacando la motivación y el interés por la lectura como factores fundamentales. La gamificación, al aplicar mecánicas de juego en el aprendizaje, genera un ambiente dinámico que fomenta la participación activa y reflexiva de los estudiantes. Esto no solo mejora la comprensión literal e inferencial, sino que también promueve un aprendizaje significativo, donde los estudiantes se comprometen con el proceso educativo de manera más efectiva. En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia metodológica innovadora que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiendo la lectura en una experiencia más atractiva y motivadora. Para el estudio se emplearon los métodos deductivos debido a que conduce de lo general a lo particular, es inductivo porque se aplica con la finalidad de observar,

registrar y comparar, es analítico puesto que se realizó una desmembración a partir de un todo, permitiendo observar causas, naturaleza y efectos, es sintético debido a que es un proceso de razonamiento encaminado a reconstruir, a raíz de los elementos destacados por el análisis. La investigación se realizó en la Unidad Educativa San José, con una muestra de 157 estudiantes que representan los sujetos de estudio y donde de la misma forma participaron 16 maestros que imparten clases en la básica superior. Para la recopilación de datos en fuentes primarias se utilizaron la técnica de encuesta y un test de comprensión lectora; mismos en los que constaban cuestionarios con preguntas de base estructuradas. Al integrar elementos lúdicos, se logra superar la monotonía tradicional, incentivando a los estudiantes a involucrarse más profundamente en el desarrollo de sus habilidades lectoras.

En la Escuela de Educación Básica Dra. Matilde Hidalgo de Procel Loja, Ecuador, se realizó una investigación con tema sobre cómo la gamificación afecta la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. Este estudio tuvo como objetivo analizar el impacto de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora, implementando una propuesta pedagógica que involucraba juegos y actividades interactivas. Los resultados mostraron una mejora significativa en las habilidades de comprensión lectora, tanto en los niveles literal, inferencial y crítico, como en la escritura y fluidez lectora. Esto sugiere que la gamificación es una herramienta efectiva para motivar y mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. La investigación realizada por Pinta (2024) utilizó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos, y contó con la participación de 17 estudiantes y un docente. A través de técnicas de entrevista y evaluaciones previas y posteriores, se evidenció un aumento en la motivación y el interés por el aprendizaje, lo que resultó en mejoras sustanciales en las habilidades de lectura. Por lo tanto, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica innovadora que no solo mejora la comprensión lectora, sino que también fomenta la participación activa y el entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje. Al integrar elementos de juego en el proceso educativo, se logra captar la atención de los estudiantes y mantenerlos comprometidos con el material de estudio, lo que a su vez refuerza su capacidad para interpretar y comprender textos de manera más efectiva. La implementación de la gamificación en contextos educativos puede ser especialmente beneficiosa en entornos con recursos limitados, ya que ofrece una forma accesible y atractiva de mejorar las habilidades académicas. Además, al utilizar tecnologías digitales, como aplicaciones interactivas, se pueden personalizar las experiencias de aprendizaje según las necesidades y preferencias individuales de cada estudiante, lo que puede aumentar aún más su eficacia.

En la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II de Ecuador, se llevó a cabo un estudio centrado en el desarrollo de un aplicativo que utiliza la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. Esta investigación parte de la idea de que la gamificación puede aumentar significativamente la

motivación y el interés de los estudiantes, lo cual es crucial para superar las dificultades en la comprensión lectora que suelen surgir debido a metodologías tradicionales y la falta de dinamismo en el aula. La tesis realizada por Chiquito (2024) La gamificación, al ser una estrategia interactiva y emocionante, permite a los estudiantes participar activamente en el proceso de aprendizaje, lo que puede mejorar su comprensión lectora al hacerla más atractiva y accesible. Además, esta estrategia se adapta a las necesidades y ritmos de aprendizaje individuales, lo que facilita una experiencia educativa más inclusiva y personalizada. La investigación adoptó un enfoque cualitativo, lo que permitió analizar e interpretar la problemática de la comprensión lectora de manera detallada. La muestra fue no probabilística y no aleatoria, incluyendo a 12 estudiantes, 12 padres de familia, 2 docentes y 1 autoridad. Este enfoque facilitó la comprensión de cómo la gamificación puede influir positivamente en el proceso de aprendizaje, al ofrecer un entorno más dinámico y participativo. Se espera que el aplicativo basado en gamificación mejore significativamente la comprensión lectora al aumentar la participación activa de los estudiantes. La gamificación permite crear un ambiente de aprendizaje más emocionante y duradero, donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades como la interpretación de textos y la resolución de problemas relacionados con la lectura. Además, la retroalimentación inmediata y constructiva es un aspecto clave para motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico. El uso de aplicativos basados en gamificación no solo fomenta la comprensión lectora, sino que también promueve habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, al tiempo que proporciona retroalimentación inmediata y constructiva. Esto permite a los estudiantes identificar áreas de mejora y trabajar en ellas de manera más efectiva, lo que a su vez puede elevar su rendimiento académico en general.

Mientras que en el contexto internacional en la Institución Educativa de Huancavelica, Perú, una investigación realizada en More (2022) en su tema de tesis La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes de grado de la Institución Educativa Elite School – Huacho reveló una conexión significativa entre la utilización de elementos de gamificación y el nivel de comprensión lectora en estudiantes de segundo grado. Los resultados mostraron que el 83,3% de los estudiantes que participaron activamente en dinámicas gamificadas también exhibieron un alto nivel de comprensión lectora. Esto sugiere que la gamificación es efectiva para motivar a los estudiantes a leer y comprender mejor el material. La gamificación, al incorporar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, logra captar la atención de los estudiantes y mantenerlos comprometidos con las actividades educativas. Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, la gamificación puede mejorar significativamente la comprensión lectora al aumentar la motivación y el interés de los estudiantes por la lectura. Además, la gamificación permite a los estudiantes desarrollar habilidades analíticas y de interpretación, esenciales para una comprensión profunda de los textos. La metodología tecnológica se aplicó en conjunto con una muestra de 22 estudiantes. Como resultado, se pudo concluir que la implementación del producto

basado en la gamificación realza mejoras en la evaluación de la comprensión lectora de los estudiantes. Esto se evidencia en el aumento de las calificaciones de comprensión del lector entre el primer bimestre y los resultados obtenidos del módulo del videojuego. La implementación exitosa de ambas aplicaciones implementadas una alta calidad Al combinar la dinámica de los juegos con el aprendizaje, se fomenta un ambiente educativo más atractivo y eficaz, donde los estudiantes pueden alcanzar niveles más altos de comprensión lectora.

El estudio realizado en Aldana (2021) en Colombia sobre la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de primaria, se centró en el diseño y aplicación de actividades gamificadas utilizando herramientas tecnológicas. Este enfoque se basó en la creación de un entorno interactivo que motivara a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje, superando retos y mejorando su comprensión de textos digitales. La investigación se estructuró en fases que incluyeron la sensibilización, implementación y evaluación de las actividades gamificadas, lo que permitió analizar el impacto de esta estrategia en el fortalecimiento de los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora. Se desarrolló en un contexto de innovación educativa, aprovechando las oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales para crear entornos de aprendizaje más atractivos y dinámicos. La utilización de herramientas como Genially permitió diseñar actividades que no solo eran educativas sino también entretenidas, lo que aumentó la motivación y participación de los estudiantes. La gamificación se presentó como una estrategia efectiva para abordar las dificultades en la comprensión lectora, al ofrecer un enfoque lúdico que facilita el aprendizaje y el desarrollo de habilidades críticas. La población escogida para la investigación son 28 estudiantes de grado quinto de primaria de la sede A de la Institución Educativa Rafael Bernal Jiménez, ubicada en la localidad 12 del casco urbano de la ciudad de Bogotá, específicamente en el barrio Gloria Gaitán. La metodología del estudio probablemente involucró un enfoque mixto, combinando aspectos cualitativos y cuantitativos para evaluar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora. Esto podría haber incluido la aplicación de pruebas diagnósticas y de seguimiento, así como entrevistas con docentes y estudiantes para recopilar percepciones sobre la efectividad de la estrategia. Los resultados del estudio sugirieron que la gamificación es una técnica efectiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado, al aumentar su interés y motivación hacia la lectura.

Durante la pandemia, un estudio en Perú reveló que la gamificación tiene un impacto positivo en la comprensión lectora de estudiantes de primaria. Según Calderón (2022). Este estudio utilizó un enfoque cuantitativo, específicamente un diseño básico, descriptivo, correlacional y de corte transversal, con un método hipotético deductivo. Se aplicaron dos cuestionarios a una muestra de 90 estudiantes: uno para evaluar la gamificación con 18 ítems y otro para medir la comprensión lectora con 21 ítems. Los resultados mostraron que la gamificación contribuye técnicamente y analíticamente a las actividades dinámicas y mecánicas,

mejorando la interpretación de textos escritos y el uso de la inferencia en los estudiantes. La gamificación, al integrar elementos lúdicos en el aprendizaje, ha demostrado ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y mejorar su comprensión lectora. En el contexto de la pandemia, la digitalización de la educación ha permitido que la gamificación juegue un papel crucial en el apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Al combinar la gamificación con herramientas digitales, se ha observado un aumento significativo en la participación y el interés de los estudiantes por la lectura, lo que a su vez mejora su capacidad para comprender textos complejos. El presente artículo es de tipo básico, descriptivo de nivel correlacional, con diseño no experimental, de corte transversal, el método aplicado fue el hipotético deductivo, el mismo que favorece una prueba sobre las hipótesis, que parte por afirmar que se acepta o se rechaza tales afirmaciones, generando conclusiones que deben ser contrastadas con la realidad (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Se utilizó el enfoque cuantitativo, refiere a la medición y análisis de las teorías que están asociadas a categorías, conceptos, objetos o variables en un momento dado; asimismo, el muestreo fue no probabilístico, intencional, de 90 estudiantes de primaria en un Distrito de Lima en Perú. El estudio en Perú también destacó que la gamificación puede ser especialmente beneficiosa en entornos educativos que enfrentan desafíos como la pandemia. Al utilizar estrategias gamificadas, los educadores pueden fomentar un ambiente de aprendizaje más interactivo y atractivo, lo que ayuda a superar las limitaciones tradicionales de la educación a distancia. Además, la gamificación permite a los estudiantes involucrarse activamente en su propio aprendizaje, promoviendo una mejor retención de la información y una mayor motivación para leer y comprender textos.

La relevancia de esta investigación radica en la necesidad de transformar las prácticas educativas tradicionales, adaptándolas a las nuevas realidades digitales y pedagógicas. Como afirman Altamirano (2023), “la comprensión se fortalece a través del diálogo y la reflexión conjunta”, lo cual puede potenciarse aún más mediante el uso de dinámicas colaborativas propias de la gamificación. Además, Jiménez (2020) sostiene que “utilizar estrategias metodológicas y didácticas disminuye los problemas de comprensión lectora, los escasos conocimientos previos, las deficiencias en codificación, la pobreza de vocabulario, las dificultades de memoria, el desinterés por realizar las tareas”.

La presente investigación se fundamenta en teorías del aprendizaje como el constructivismo y el aprendizaje colaborativo, en donde los estudiantes construyen conocimiento mediante la interacción y la participación activa. Desde esta perspectiva, la gamificación se presenta como una estrategia coherente con las demandas del aprendizaje significativo, ya que permite integrar la tecnología, el juego y el contenido académico de manera efectiva y atractiva.

Por tanto, el objetivo general de esta investigación es implementar la gamificación como estrategia didáctica, a través de actividades lúdicas e interactivas, para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de primaria de la Escuela de Educación General Básica Lcdo. Eugenio

García García. De esta forma, se busca no solo elevar los niveles de comprensión lectora, sino también fomentar una actitud positiva hacia la lectura y el aprendizaje.

Finalmente, se plantean las siguientes hipótesis: la hipótesis nula sostiene que la implementación de la gamificación no influye significativamente en la mejora de la comprensión lectora; mientras que la hipótesis alternativa afirma que sí existe una influencia positiva de esta estrategia en el rendimiento lector de los estudiantes durante el año lectivo 2025.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio se cataloga dentro del enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental de tipo aplicado, ya que ha buscado analizar el efecto de una intervención pedagógica específica; además hemos colocado como estrategia didáctica a la gamificación para la mejora de la comprensión lectora, contando con un nivel de investigación descriptivo y correlacional; por otro lado también se ha considerado las variaciones entre dos momentos clave: el antes y el después de la aplicación estratégica, siendo una metodología que nos ha permitido establecer relaciones entre variables y evaluar los cambios suscitados en el rendimiento lector de los estudiantes.

La investigación se llevó a cabo en la Escuela de Educación General Básica Lcdo. Eugenio García García, ubicada en el cantón Pasaje, provincia de El Oro, Ecuador, con una población de 7 estudiantes del Primer Año de Educación Básica, cuyas edades comprenden entre los 5 y 6 años, siendo una muestra intencional y no probabilística, con quienes participaron activamente en la aplicación y seguimiento de la estrategia.

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron: una prueba diagnóstica de comprensión lectora, elaborada en base a los niveles literal, inferencial y crítico, y una rúbrica de observación que permitió registrar la motivación, participación y atención de los estudiantes durante las sesiones gamificadas. Las actividades se planificaron bajo un modelo gamificadas, integrando juegos educativos, tarjetas didácticas, narración de cuentos, dinámicas grupales y el uso de plataformas digitales como Kahoot, Educaplay y Word Wall. La intervención tuvo una duración de ocho semanas, con una frecuencia de tres sesiones semanales de 40 minutos cada una.

Se aplicaron los siguientes métodos científicos: el método inductivo, que permitió observar el comportamiento lector de los estudiantes y registrar los cambios producidos por la intervención; el método deductivo, mediante el cual se analizaron los datos obtenidos para contrastarlos con la teoría; el método analítico, que facilitó descomponer el fenómeno de la comprensión lectora en dimensiones observables; y el método sintético, que integró los resultados para formular conclusiones.

Según Chiquito (2023), “La aplicación de estrategias gamificadas evidenció mejoras significativas en la comprensión lectora de estudiantes de Educación General Básica”, lo cual

respalda el enfoque adoptado. De igual forma, La UNESCO (2022) destaca que “El uso de metodologías lúdicas y participativas estimula la autonomía y la motivación por la lectura”, aspectos claves considerados en la presente intervención. Estos elementos son esenciales para lograr aprendizajes duraderos y significativos, logrando la motivación efectiva en estudiantes y se origine el compromiso esporádico con las actividades lectoras

Para el procesamiento de los datos, se utilizaron técnicas estadísticas básicas, como el cálculo de promedios, porcentajes. y el comparativo de resultados, logrando obtener una información organizada en tablas. y gráficos de barras, vital para una visualización clara de los avances logrados en los niveles de comprensión lectora.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados se presentan en 4 tablas donde se muestran los resultados de la encuesta correspondientes a los estudiantes.

De acuerdo a la tabla 1, el análisis muestra que la mayoría de los encuestados presenta una alta capacidad para identificar la idea central de un texto, una habilidad esencial para captar el mensaje global del contenido. Específicamente, el 85,7 % indicó que realiza esta acción con facilidad, mientras que el 14,3 % lo hace ocasionalmente. Esta competencia, como señala Chiquito (2024) , es fundamental en la comprensión literal, ya que permite diferenciar entre lo relevante y lo secundario dentro de un escrito. La ausencia de respuestas negativas indica una base sólida en esta destreza, aunque aún se requiere implementar estrategias pedagógicas como la lectura guiada, la formulación de preguntas directas y la elaboración de resúmenes para fortalecer el rendimiento de quienes enfrentan dificultades puntuales.

La tabla 2 muestra que, en cuanto a la capacidad para identificar palabras clave, se mantiene una tendencia positiva, con el 85,7 % de los estudiantes que afirma hacerlo habitualmente. Por otro lado, el 14.3% de los encuestados (1 de 7) menciona que "a veces" logra identificar las palabras clave. Este dato sugiere que, aunque la mayoría ha internalizado la estrategia, aún hay algunos estudiantes que necesitan reforzar esta habilidad. Esta destreza resulta crucial para enfocar la atención en los elementos esenciales del texto y extraer información relevante. Medina (2023) enfatiza que la identificación de términos clave no solo contribuye a mejorar la comprensión global, sino que también permite establecer conexiones temáticas. Para afianzar esta habilidad, es recomendable aplicar estrategias como el subrayado, el uso de glosarios y la reflexión contextualizada sobre la relevancia de cada término.

La tabla 3 muestra que un 71,4 % de los estudiantes reportó que utiliza esta estrategia de forma constante, mientras que el 28,6 % lo hace de manera ocasional. Esta competencia es clave para construir aprendizajes significativos, ya que permite al lector integrar lo nuevo con lo previamente aprendido. Tal como lo argumenta Chiquito (2024) , activar los esquemas previos facilita una lectura más comprensiva y profunda. La aplicación de dinámicas como la lluvia de

ideas, la activación de saberes antes de la lectura y el uso de organizadores gráficos puede reforzar el uso consistente de esta estrategia entre los estudiantes que aún presentan debilidades.

Finalmente, se evaluó la capacidad para responder preguntas basadas en información explícita del texto. Aquí, el 85,7 % de los estudiantes manifestó que puede hacerlo con facilidad, mientras que el 14,3 % expresó que lo logra ocasionalmente. La ausencia de respuestas negativas evidencia que todos poseen un nivel mínimo de comprensión literal. Esta habilidad, según Medina (2023), constituye el punto de partida para alcanzar niveles más complejos de análisis, como la inferencia y la evaluación crítica. Para consolidar este indicador, se propone emplear estrategias como el subrayado de ideas clave, la lectura compartida, las preguntas antes-durante-después y el diseño de organizadores gráficos que permitan visualizar las relaciones entre la información explícita y su significado.

Los resultados obtenidos de las encuestas indican que, aunque los estudiantes reconocen la importancia de utilizar estrategias interactivas y lúdicas para mejorar la comprensión lectora, aún existe una resistencia notable hacia la implementación constante de estas técnicas dentro del aula. Este fenómeno puede estar relacionado con la falta de familiaridad o confianza en el uso de la gamificación como herramienta pedagógica. A pesar de que muchos estudiantes valoran positivamente el impacto de las actividades de gamificación en su motivación para leer, algunos aún se sienten inseguros acerca de cómo integrar estas actividades en su proceso de lectura, especialmente cuando se les presenta contenido más desafiante.

Por otro lado, la mayoría de los estudiantes es consciente de los beneficios que la gamificación puede traer para su comprensión lectora, como la mejora de la retención de información y la identificación de ideas principales, aunque algunos tienden a subestimar el valor de estas actividades para profundizar en el análisis de textos complejos. Este contraste refleja la necesidad de una mayor educación sobre cómo utilizar las herramientas de gamificación de manera efectiva y su potencial para mejorar la comprensión crítica de los textos. Además, se hace evidente la importancia de reforzar las estrategias que promuevan un enfoque más reflexivo y analítico durante el proceso de lectura, y no solo uno que se enfoque en la diversión o el entretenimiento.

En contraste, los resultados obtenidos en las entrevistas revelan que, a pesar de los desafíos iniciales que algunos estudiantes enfrentan al incorporar la gamificación en su aprendizaje, los estudiantes han valorado positivamente las estrategias implementadas, especialmente en lo que respecta a la interacción con el contenido mediante juegos y dinámicas lúdicas. La mayoría de los estudiantes considera que, si se utilizan correctamente, estas herramientas pueden ser efectivas para mejorar la comprensión lectora, ya que permiten identificar y recordar mejor las ideas centrales y las palabras clave de los textos. Sin embargo, se observa que, aunque muchos estudiantes intentan aplicar estas técnicas, no lo hacen de manera consistente, lo que resalta la necesidad de reforzar su integración en el aula y en el día a día de los estudiantes.

Estos hallazgos indican que, para mejorar la comprensión lectora y maximizar los beneficios de la gamificación, se deben implementar estrategias más detalladas y adaptadas a las necesidades particulares de los estudiantes. Es crucial que las estrategias no solo incluyan el uso de juegos y actividades lúdicas, sino también que se personalicen en función de las características individuales de los estudiantes, como sus estilos de aprendizaje, sus niveles de competencia lectora y su motivación hacia la lectura. Además, la implicación activa de los docentes y de toda la comunidad educativa es esencial para asegurar que la gamificación sea aplicada de manera efectiva y sostenible en el proceso educativo.

Tabla 1

¿Después de leer un texto comprendo la idea principal sin dificultad?

Criterio	F	Fa	Fr	FRa
Sí	6	6	85.7%	85.7%
No	0	6	0%	85.7%
A	1	7	14.3%	100%
veces				
Total	7	7	100%	100%

Figura 1

Respuesta 1



Tabla 2

¿Identifico las palabras clave de un texto para entender el significado?

Criterio	F	Fa	Fr	FRa
Sí	6	6	85.7%	85.7%
No	0	6	0%	85.7%
A veces	1	7	14.3%	100%
Total	7	7	100%	100%

Figura 2

Respuesta 2



Tabla 3

¿Relaciono la información del texto con mis conocimientos previos para comprender mejor su contenido?

Criterio	F	Fa	Fr	FRa
Sí	5	5	71.4%	71.4%
No	0	5	0%	71.4%
A veces	2	7	28.6%	100%
Total	7	7	100%	100%

Figura 3

Respuesta 3

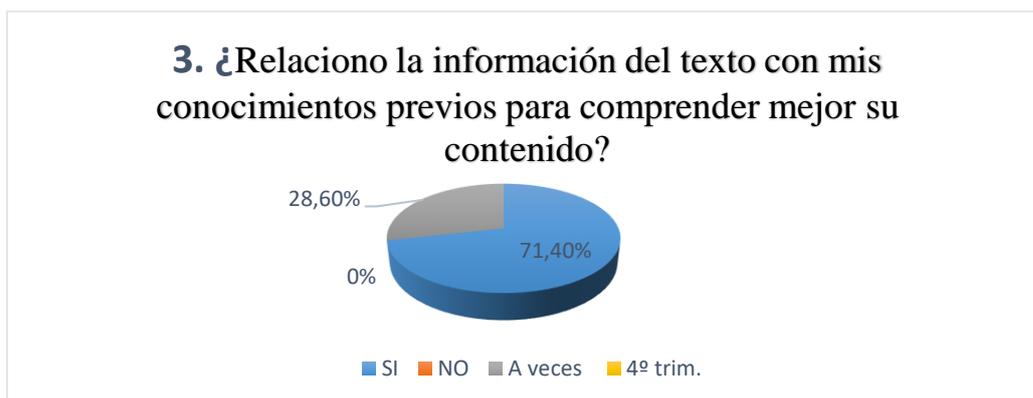


Tabla 4

¿Puedo responder preguntas sobre información que aparece directamente en el texto?

Criterio	F	Fa	Fr	FRa
Sí	6	6	85.7%	85.7%
No	0	6	0%	85.7%
A veces	1	7	14.3%	100%
Total	7	7	100%	100%

Figura 4

Respuesta 4



CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación demuestran que la implementación de la gamificación en el aula tiene un impacto significativo en la motivación y la comprensión lectora de los estudiantes de primaria. Aunque los estudiantes se muestran entusiastas con las actividades lúdicas propuestas, se identifican ciertos desafíos en su aplicación constante, especialmente en lo que respecta a la integración de la gamificación de forma regular dentro de las estrategias pedagógicas. Esta resistencia parcial podría estar relacionada con la falta de familiaridad con las dinámicas de juego en el contexto escolar, lo que resalta la importancia de capacitar a los docentes en el uso adecuado de estas herramientas.

Además, se observa que los estudiantes, al participar en actividades gamificadas, logran identificar mejor las ideas principales de los textos y mejorar su capacidad de análisis y comprensión de los mismos. Esto resalta el potencial de la gamificación para hacer que los estudiantes se involucren de manera más profunda con los textos, mejorando no solo su comprensión lectora, sino también su actitud hacia la lectura en general.

A pesar de los beneficios evidentes de la gamificación, la implementación de esta estrategia debe ser ajustada a las necesidades y características particulares de cada grupo de estudiantes, considerando sus diferentes estilos de aprendizaje y motivaciones. Es esencial que las actividades sean progresivas, que los docentes fomenten la reflexión constante y que se proporcione un espacio para que los estudiantes puedan experimentar con las distintas dinámicas del juego de manera constante.

Este estudio subraya la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las características y contextos específicos del aula, considerando la diversidad de los estudiantes. Además, destaca la necesidad de una involucración activa de todos los actores educativos ,

docentes, padres y directivos .Para garantizar que la gamificación se implemente de manera efectiva y tenga un impacto real en la comprensión lectora.

Como perspectiva futura, es necesario continuar investigando los efectos a largo plazo de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes, así como explorar otras formas de integrar la gamificación en áreas curriculares más amplias. Asimismo, la creación de nuevas herramientas tecnológicas y recursos interactivos podría potenciar aún más la eficacia de la gamificación, proporcionando un entorno aún más dinámico y adaptativo para los estudiantes.

REFERENCIAS

- Altamirano, C. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 12.
- Cely, N. (2023). Conceptos y enfoques de metodología de la investigación. *Conceptos y enfoques de metodología de la investigación*, 17.
- Chiquito, G. (2023). <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6559>. Gamificación como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Básica, pág. 102p. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6559>:
- Egas, P. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6319>
- Galarza, C. R. (2020). Los Alcances de una Investigación . *CienciAmerica*, 3
- Gleason Rodríguez, M. A., & Rubio, J. E. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial. *Revista Educación*, 44(2).
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/440/44062184033/44062184033.pdf>
- Iván, E. C. (2020). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma del aprendizaje? *Desafíos*, 2.
https://doi.org/file:///C:/Users/Usuario/Downloads/El_conectivismo_el_nuevo_paradigma_del_aprendizaje.pdf
- Jimenez, L. (2020). Importancia de las estrategias didácticas y metodológicas en las dificultades de comprensión lectora, el lenguaje y comunicación. *Explorador Digital*:
<https://www.cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/1322/3243>
- Jiménez, P. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora.
[file:///C:/Users/Aracely%20Achig/Downloads/july1002,+6032+Versi%C3%B3n+final+\(Arti](file:///C:/Users/Aracely%20Achig/Downloads/july1002,+6032+Versi%C3%B3n+final+(Arti)
- Medina, M. (2023). Metodología de la Investigación. Editorial Unudi:
<https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1>
- Núñez-Naranjo, A. F. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas. Digital Publisher.
<https://doi.org/file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-GamificacionEnElAula-9988541.pdf>
- Pantoja , M., Arciniegas, O., & Alvarez , S. (2022). Desarrollo de una investigación a través de un plan de estudio. *Revista Conrado Universidad de Cienfuegos*:
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/2649/2575/>
- Pin Neira, M. C. (30 de Junio de 2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>

- Puma, D. H. (2024). Aprendizaje significativo en la educación. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 8(34).
<https://doi.org/https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1616/2816>
- Rojas, G. (2022). Estrategias didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora en los y las estudiantes de séptimo año de e.g.b del paralelo "b" de la unidad educativa "SAYAUSÍ" 2020 - 2021. Repositorio UPS:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22046/1/UPS-CT009616.pdf>
- Torres, J. A. (2021). ¿Modelos, modalidades o modas? La enseñanza mixta y el poder de las palabras. Universidad Nacional Autónoma de México, 3
- Salamanca, Ó. G. (01 de 2023). Teorías del Aprendizaje y practicas educativas. Teorías del Aprendizaje y practicas educativas:
- Sifuentes, J. M. (2024). El aprendizaje basado en problemas: una perspectiva desde el contexto educativo. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 8(35).
<https://doi.org/https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1767/2896>
- Solórzano-Mendoza, Y. D. (2020). Aprendizaje autónomo y competencias. Ciencias de la educación, 3.
<https://doi.org/file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-AprendizajeAutonomoYCompetencias-5907382.pdf>
- Sosa, H. T. (09 de 03 de 2022). Aprendizaje cognoscitivo impulsor de la autorregulación en la construcción del conocimiento. Revista de Ciencias Sociales:
<https://www.redalyc.org/journal/280/28071845014/html/#:~:text=Se%20refiere%20al%20desarrollo%20de,espec%C3%ADficas%20pertinentes%20a%20cada%20%C3%A1rea.>
- UNESCO. (2022). El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en lectura: ¿Qué nos dicen y cómo usarlos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes? UNES DOC, 19. UNESDOC: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382747>
- Chiquito, MA (2023). Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación básica <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39334> Universidad Técnica de Ambato.
- UNESCO. (2022). Marco de competencias de los docentes en materia de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370336> versión 3).