



Gamificación como herramienta innovadora para potenciar la comprensión lectora en el nivel básico superior

Gamification as an innovative tool to enhance reading comprehension at the upper elementary level

A gamificação como ferramenta inovadora para melhorar a compreensão da leitura no nível elementar superior

Enni María Ganchozo Macías ^I
ennigancho19@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-6901-5511>

Nersi Griselda Cevallos Vera ^{II}
nersicevallos@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-2919-5231>

Ritha María Barreiro Marín ^{III}
ribamaxx@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-4060-003X>

Armanda Liliana Saltos Solórzano ^{IV}
lilisalsol@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8454-5355>

Correspondencia: maria.guartan@epoch.edu.ec

Ciencias Técnicas y Aplicadas
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 26 de mayo de 2025 * **Aceptado:** 24 de junio de 2025 * **Publicado:** 15 de julio de 2025

- I. Investigador Independiente, Ecuador.
- II. Investigador Independiente, Ecuador.
- III. Investigador Independiente, Ecuador.
- IV. Investigador Independiente, Ecuador.

Resumen

La presente investigación se llevó a cabo con el propósito de implementar la gamificación como herramienta innovadora para potenciar la comprensión lectora en el nivel básico superior en estudiantes de las Unidades Educativas El Carmen y Luis Aveiga Barberán del cantón el Carmen provincia de Manabí en el período académico 2024 – 2025, utilizando herramientas Genially y Kahoot como recurso didáctico para mejorar la comprensión lectora. La adopción de métodos de gamificación en el ámbito educativo, particularmente en el fomento de capacidades de entendimiento lector, emergió como respuesta a la demanda de incluir estrategias y recursos pedagógicos novedosos que puedan fomentar el interés de los alumnos en el proceso de aprendizaje. Hoy en día, se sigue utilizando técnicas anticuadas y tradicionales en las aulas, lo que genera aburrimiento y ausencia de motivación en los estudiantes. El objetivo de la investigación fue potenciar las capacidades de entendimiento lector a través de una propuesta llamada "Un Recorrido por los Clásicos y las Visiones de la Ciencia Ficción para potenciar la comprensión lectora". La investigación se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo; el enfoque de investigación empleado fue de naturaleza descriptiva, con un diseño de campo. El método utilizado fue un cuestionario de 11 preguntas para docentes y 10 preguntas para estudiantes, que fueron verificadas a través del criterio de especialistas. La agrupación de participantes estuvo compuesta por 19 estudiantes y 12 docentes. Los hallazgos han evidenciado la importancia del uso de instrumentos digitales, como la gamificación, a través de tácticas pedagógicas en el progreso del proceso de entendimiento lector. Los alumnos demostraron interés al utilizar las herramientas, promoviendo su análisis e interpretación de textos. Esto se debe a que genera un ambiente estimulante y divertido que impacta positivamente en el rendimiento del estudiante y en su actitud hacia el aprendizaje, contribuyendo de esta manera a potenciar la comprensión lectora.

Palabras Clave: Aprendizaje; comprensión lectora; estrategias; gamificación.

Abstract

This research was conducted to implement gamification as an innovative tool to enhance reading comprehension at the upper elementary level among students at the El Carmen and Luis Aveiga Barberán Educational Units in the El Carmen canton, Manabí province, during the 2024-2025 academic period. Genially and Kahoot were used as teaching resources to improve reading comprehension. The adoption of gamification methods in education, particularly in promoting

reading comprehension skills, emerged in response to the demand for the inclusion of innovative pedagogical strategies and resources that can foster student interest in the learning process. Today, outdated and traditional techniques continue to be used in classrooms, leading to boredom and a lack of motivation among students. The objective of this research was to enhance reading comprehension skills through a proposal called "A Tour of the Classics and Visions of Science Fiction to Enhance Reading Comprehension." The research was conducted using a quantitative approach; the research approach employed was descriptive in nature, with a field design. The method used was an 11-question questionnaire for teachers and 10 questions for students, which were verified through the criteria of specialists. The participant group consisted of 19 students and 12 teachers. The findings have demonstrated the importance of using digital tools, such as gamification, through pedagogical tactics in advancing the reading comprehension process. Students demonstrated interest in using the tools, promoting their analysis and interpretation of texts. This is because it generates a stimulating and fun environment that positively impacts student performance and their attitude toward learning, thus contributing to enhancing reading comprehension.

Keywords: Learning; reading comprehension; strategies; gamification.

Resumo

Esta investigação foi conduzida para implementar a gamificação como uma ferramenta inovadora para melhorar a compreensão da leitura no nível fundamental superior entre os alunos das Unidades Educativas El Carmen e Luis Aveiga Barberán, no cantão de El Carmen, província de Manabí, durante o período letivo de 2024-2025. O Genially e o Kahoot foram utilizados como recursos didáticos para melhorar a compreensão da leitura. A adoção de métodos de gamificação na educação, particularmente na promoção de competências de compreensão da leitura, surgiu em resposta à procura de inclusão de estratégias e recursos pedagógicos inovadores que possam fomentar o interesse dos alunos pelo processo de aprendizagem. Hoje, as técnicas ultrapassadas e tradicionais continuam a ser utilizadas nas salas de aula, levando ao aborrecimento e à desmotivação entre os alunos. O objetivo desta investigação foi melhorar as competências de compreensão da leitura através de uma proposta denominada "Um Tour pelos Clássicos e Visões da Ficção Científica para Melhorar a Compreensão da Leitura". A pesquisa foi conduzida utilizando uma abordagem quantitativa; a abordagem de investigação empregue foi de natureza

descriptiva, com um desenho de campo. O método utilizado foi um questionário com 11 questões para os professores e 10 questões para os alunos, que foram verificadas através de critérios de especialistas. O grupo de participantes foi constituído por 19 alunos e 12 professores. Os resultados demonstraram a importância da utilização de ferramentas digitais, como a gamificação, através de táticas pedagógicas para o avanço do processo de compreensão leitora. Os alunos demonstraram interesse em utilizar as ferramentas, promovendo a sua análise e interpretação de textos. Isto porque gera um ambiente estimulante e divertido que impacta positivamente o desempenho do aluno e a sua atitude em relação à aprendizagem, contribuindo assim para a melhoria da compreensão leitora.

Palavras-chave: Aprendizagem; compreensão da leitura; estratégias; gamificação.

Introducción

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018), los entornos digitales son todo tipo de material con una intención y objetivo vinculados a una acción Educativa, cuya información es digital y se encuentra en un medio de red pública, como internet, bajo una licencia de uso libre que promueve e incentiva su uso, adaptación, modificación y/o personalización.

La educación virtual trasciende la mera transmisión de un curso a un aparato digital. Involucra la combinación de recursos interactivos con actividades educativas meticulosamente elaboradas. Para conseguir esto de forma eficaz, es vital entender tanto las posibilidades como las restricciones que brindan las plataformas digitales (Belloch, 2019).

En el ámbito educativo, la gamificación ha ganado reconocimiento en Latinoamérica como una táctica pedagógica innovadora. Pese a los desafíos en el acceso a la tecnología y la formación de los docentes, se han llevado a cabo proyectos exitosos que demuestran las ventajas de la gamificación en el proceso de aprendizaje. Como región, resulta crucial seguir fomentando la investigación, la formación y el trabajo conjunto entre los actores educativos para potenciar al máximo la gamificación y optimizar la experiencia educativa en América Latina.

En las instituciones educativas, la gamificación brinda posibilidades fascinantes para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al incorporar componentes y estrategias lúdicas, se consigue motivar a los alumnos y promover un entorno educativo más dinámico y participativo. Con una correcta organización, la gamificación se convierte en un recurso eficaz para potenciar la comprensión lectora.

A nivel internacional las Naciones Unidas reconocen a través de la UNESCO (2020) que una parte considerable de la población reside en un área abarcada por una red móvil, abriendo la vía para el progreso de una economía digital. Sin embargo, las disparidades debido a la falta de competencias digitales siguen siendo perceptibles tanto en países desarrollados como en países en desarrollo.

Aldana (2021) realizó un estudio sobre “La gamificación como estrategia para la motivación y el compromiso de los educandos de octavo subnivel superior en enriquecer la comprensión lectora” llegando a deducir que, basándose en un estudio de los retos de interpretación lectora que los estudiantes de octavo grado de la IED Jaime Bernal presentaron inicialmente, se aplicó una estrategia pedagógica gamificada. En esta, se llevan a cabo actividades a través de la puesta en marcha de la iniciativa "Guardianes de la Lectura", con el propósito de fortalecer las fases de interpretación de textos literal, inferencial y crítica. Desde ese punto, los estudiantes pudieron acceder a una diversidad de recursos.

Según el estudio realizado por Rivera y Lozano (2022) Mediante un examen diagnóstico, se evidencia que los estudiantes de octavo subnivel superior exhiben graves carencias y problemas considerables en el proceso de entendimiento lector. Por lo tanto, se pudo detectar problemas con nueve (9) competencias comunicativas fundamentales en el proceso de comunicación general, en el que al menos la mitad de los estudiantes no alcanzaron los criterios mínimos requeridos para su nota actual. Es vital y apremiante que todos los gestores educativos alineen sus esfuerzos para potenciar la comprensión de estos recursos didácticos por los estudiantes. Esto requiere la actualización y el impulso de los métodos pedagógicos, además de una mayor implicación de los padres.

En Ecuador, la gamificación se enfrenta con dificultades vinculadas a la tecnología y la conectividad, se han hecho esfuerzos para vencer estos desafíos. Los proyectos del MINEDUC y las iniciativas de formación han demostrado que la gamificación puede estimular el desarrollo intelectual, mejorar la aptitud escolar y potenciar habilidades en los estudiantes ecuatorianos. Resulta crucial seguir impulsando su uso y promoviendo la cooperación entre los distintos participantes en la educación para explotar al máximo los beneficios de la gamificación en el contexto educativo.

Lojano y Peñafiel (2019) de Ecuador, a través de su estudio, "Guía sobre el uso de la gamificación en educación para mejorar la comprensión del lector ", de naturaleza cuantitativa que emplea una metodología de investigación acción participativa, proporcionan una estrategia pedagógica con una

perspectiva de gamificación distinta. Su meta es potenciar el entendimiento literal del lector en los estudiantes mediante métodos como "sal y pimienta", "representación de personajes de la lectura", "generación de conclusiones alternativas", "juegos de rol", "diseño de gráficos o ilustraciones que se alineen con la lectura" y "juegos de aprendizaje activo". gestionando tanto la interpretación de las conferencias propuestas como la motivación de los estudiantes para redactar textos, se llega a la conclusión de que existe la "gamificación".

Una de las tácticas pedagógicas empleadas en la nueva educación en Ecuador y a nivel global son los ambientes digitales en las escuelas secundarias. En estas, un profesor trabaja todas las materias, lo que se percibe como una ventaja; debido a que, puede tratar los temas de manera transversal, a través de proyectos integradores enfocados en un problema central del contexto. Para De la Cruz (2023) la interacción cotidiana con los estudiantes posibilita identificar de manera precoz sus problemas para asimilar los conocimientos adquiridos y de esta manera guiar la planificación educativa, intentando adaptarse a sus diferentes formas y velocidades de aprendizaje, además de preservar la comunicación con las madres y los padres.

En el aula, la habilidad de entender textos es de gran relevancia ya que establece cuán eficazmente los estudiantes comprenderán los temas que están estudiando. Según Aldana (2021), lamentablemente, ciertos métodos de enseñanza en el dominio del español se están llevando a cabo con técnicas convencionales, empleando libros, manuales y ejercicios de retención poco atractivos para los estudiantes, generando una ausencia de interés y motivación para la lectura.

Es fundamental que los maestros en formación cuenten con variadas tácticas y recursos pedagógicos para proporcionar una educación de alta calidad. Estas deben ajustarse correctamente a los procesos educativos de los estudiantes, además de sus características e intereses, con la finalidad de obtener resultados beneficiosos en su educación. Así se consigue en el proceso de enseñanza y aprendizaje la motivación de los estudiantes para involucrarse y adquirir conocimientos. (Benítez et al., 2019). Es decir, los docentes deben ser conscientes de que la utilización de la pizarra no basta para captar la atención del estudiante. La educación ha progresado y como educadores deben estar al día en tácticas tecnológicas que faciliten una interacción activa entre estudiantes y docentes. Estos entornos virtuales se consideran una herramienta que permite adaptar las prácticas educativas a la realidad actual, promoviendo la flexibilidad, el autoaprendizaje, la colaboración y el acceso a contenidos de manera conveniente y accesible desde cualquier dispositivo (Solano, 2023).

El reconocimiento de las tácticas pedagógicas empleadas por los docentes para promover la comprensión lectora proporcionó a los alumnos una perspectiva más extensa de los métodos tradicionales y convencionales. Los alumnos se percataron de que hay diversas estrategias para la comprensión lectora y, en ciertas situaciones, manifestaron descontento con las prácticas convencionales. Esto pone de manifiesto la relevancia de ajustar las tácticas pedagógicas para satisfacer las necesidades y gustos de los alumnos.

La interpretación inadecuada de los textos por parte de los estudiantes de Educación Básica Superior de la unidad objeto de estudio, les complica la asimilación de la lectura. Esto es resultado de elementos como la aplicación de tácticas convencionales, la ignorancia de los docentes en torno a la gamificación y la ausencia de innovación en la pedagogía.

En este estudio, se ha identificado como dificultad que los docentes de Educación Básica Superior de las Unidades Educativas El Carmen y Luis Aveiga Barberán no conocen tácticas pedagógicas que podrían asistir a los estudiantes en la interpretación de textos. Esta falta se origina por la ausencia de un sistema de aprendizaje electrónico para la capacitación de los docentes. Por lo tanto, los estudiantes enfrentan problemas para descifrar textos, lo que obstaculiza su aprendizaje de los temas del currículo. Estas deficiencias provocan lecciones monótonas y monótonas, que no favorecen el avance de las capacidades de lectura de los estudiantes. Por lo expuesto, el objetivo de este estudio fue establecer la gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Superior de las Unidades Educativas El Carmen y Luis Aveiga Barberán del cantón el Carmen provincia de Manabí en el año 2024.

El estudio efectuado muestra que los métodos convencionales de enseñanza-aprendizaje empleados por los profesores no resultan eficaces para incentivar a los alumnos de nivel superior en la comprensión lectora. Esto resalta la relevancia de implementar estrategias de enseñanza innovadoras. La gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión lectora facilitó que los alumnos de octavo entendieran el concepto y valoraran su capacidad en el proceso de enseñanza. Esta percepción les permitió valorar cómo la gamificación puede convertir la lectura en algo más cautivador y participativo, lo cual promueve una mejor comprensión de los textos. Los alumnos mostraron interés y voluntad para investigar métodos de aprendizaje más novedosos y estimulantes.

La propuesta de estrategias pedagógicas fundamentadas en herramientas como Genially y Kahoot como opciones frente a los métodos convencionales obtuvo una reacción favorable de los alumnos.

Estas estrategias lúdicas resultaron ser cautivadoras y eficaces para potenciar la comprensión lectora. Los alumnos mostraron disposición para investigar estas novedosas tácticas, lo que indica un verdadero interés en métodos de aprendizaje más interactivos y participativos. Además, la propuesta de estas tácticas constituye una respuesta eficaz a las preocupaciones de los estudiantes. La gamificación como táctica educativa, el reconocimiento de estrategias pedagógicas convencionales y la propuesta de estrategias basadas en herramientas y recursos gamificados, concuerdan con la necesidad de modificar la enseñanza para atender las preocupaciones de los alumnos y potenciar la comprensión lectora en estudiantes de nivel superior. Esta conclusión indica que se puede generar un ambiente educativo más enriquecedor y atractivo para los alumnos.

Diseño metodológico

El paradigma con el cual se apoyó este estudio es el Positivista que de acuerdo a (Mejía-Rivas, 2022) la realidad es absoluta y cuantificable, el saber es imparcial, cuantifica los fenómenos que se observan para ser analizados y evidenciar la veracidad de la realidad asegurando explicaciones universales extendidas. Tiene un enfoque cuantitativo que de acuerdo a los postulados teóricos de Hernández et al., (2018) posibilitan el uso de la recopilación de datos para validar hipótesis mediante recolección y procesamiento de datos, para identificar patrones y validar conclusiones. Se vincula directamente con la implementación de una investigación de campo en la que se recolectaron datos e información sobre la gamificación como táctica pedagógica para potenciar la comprensión lectora en alumnos de octavo año de educación general básica. Esto permitió examinar la realidad para identificar el problema estudiado, siendo imprescindible utilizar la base teórica y los resultados de la encuesta realizada a profesores y estudiantes.

La metodología seleccionada fue “la investigación acción” que de acuerdo a Hernández et al., (2018) piensan que, el objetivo de la investigación - acción es comprender y tratar asuntos singulares que son de una comunidad y que están vinculados con el contexto. Por lo tanto, mediante este método se logró llevar a cabo la investigación, el análisis y la búsqueda de respuesta al problema estudiado en las Unidades Educativas El Carmen y Luis Aveiga Barberán del cantón el Carmen provincia de Manabí.

El alcance del presente estudio fue descriptivo tal como lo expresa Hernández y Mendoza (2018) que, la finalidad de los estudios descriptivos ofrece una perspectiva global de un fenómeno o grupo, variables o sucesos en un contexto preestablecido. Este nivel descriptivo, tal como su nombre

sugiere, facilita la descripción de la realidad de los estudiantes en el salón de clases y los retos a los que se enfrentan cotidianamente mientras adquieren conocimientos, basándose en la investigación en profundidad. Fue descriptiva ya que facilitó la descripción del comportamiento de las variables que se estudian, la aplicación de la Estrategia pedagógica utilizando Genially y Kahhot para mejorar la asimilación de textos.

Para esta investigación se consideró como muestra a 19 estudiantes de educación general básica superior, de los cuales 10 son hombres y 9 mujeres con edades intermedias entre 11 - 14 años de edad, como se presenta en la tabla 1 y 12 docentes escogidos de forma aleatoria, como se presenta en la tabla 2.

Tabla 1. muestra de estudiantes

Encuestados	Género Masculino	Género Femenino	Edad
Básica Superior	10	9	11 - 14

Elaborado por: Enni Ganchozo Macias.

Tabla 2. Muestra de docentes

Encuestados	Cargo	Edad	Nivel de Formación	Años de experiencia	Tiempo laboral en la institución
D1	Docente	53	Tercer Nivel	23	9
D2	Docente	57	Cuarto Nivel	20	6
D3	Rectora	56	Cuarto Nivel	28	5
D4	Docente	44	Cuarto Nivel	22	10
D5	Docente	44	Cuarto Nivel	23	9
D6	Docente	39	Tercer Nivel	10	8
D7	Docente	48	Tercer Nivel	19	8
D8	Docente	49	Tercer Nivel	9	8
D9	Docente	56	Tercer Nivel	28	25
D10	Docente	62	Tercer Nivel	35	8
D11	Ins.Gral	56	Tercer Nivel	36	8
D12	Vicerrec	50	Tercer Nivel	27	8

Elaborado por: Enni Ganchozo

En el contexto de recopilación de datos se hizo uso del instrumento de la encuesta Como lo expresa Cabezas et al., (2018) la encuesta representa un procedimiento para recopilar datos significativos de personas sobre un problema propuesto, seguido de la implementación de un análisis cuantitativo para alcanzar conclusiones consistentes con los datos recabados. Las preguntas cerradas simplifican el análisis de los resultados del sondeo, dado que posibilitan el cálculo de los porcentajes estadísticos de manera sencilla. El cuestionario de los docentes incluye 12 preguntas y 10 para los estudiantes. Los instrumentos serán utilizados en persona y serán verificados a través de la evaluación de especialistas, por docentes de la institución educativa.

Para la validación del instrumento se empleó como método la encuesta, utilizando la escala de Likert, ofreciendo tres opciones en cada interrogante. El cuestionario, como herramienta empleada, fue verificado con la información siguiente: Para estudiantes, ámbito de estudio 19, el número de interrogantes fue 11; para docentes, ámbito de estudio 12, número de interrogantes 11-

Resultados

A continuación, se muestran los hallazgos logrados a través del uso del cuestionario de encuesta aplicados a docentes y estudiantes de nivel básico superior, con el objetivo de examinar la utilización y la percepción de la gamificación como táctica para mejorar la comprensión lectora. Los datos se estructuran por indicadores esenciales, lo que permite visualizar de manera clara la frecuencia de uso de técnicas convencionales, el nivel de familiaridad con técnicas innovadoras, y la apreciación que los alumnos hacen de las actividades recreativas durante el proceso de lectura.

Tabla 3: Resultados de la encuesta aplicada a docentes y estudiantes

	Alternativa	Siempre		Casi siempre		Nunca	
		F	%	F	%	F	%
1	Motivación lectora	7	58,33	5	41,67	0	0,00
2	Estrategia de subrayado	9	75,00	2	16,67	1	8,33
3	Estrategias gamificadas.	0	0,00	0	0,00	12	100,00
4	Actividades interactivas	3	25,00	2	16,67	7	58,33
5	Gamificación	1	8,33	1	8,33	10	83,33
6	Retroalimentación	1	8,33	2	16,67	9	75,00

7	Tecnologías para leer.	2	10,53	4	21,05	13	68,42
8	Actividades gamificadas divertidas	7	36,84	7	36,84	5	26,32
9	Lectura mediante juegos.	15	78,95	1	5,26	3	15,79

Más de la mitad de los profesores, en otras palabras, el 58,33% sostiene que siempre incentiva a sus alumnos a leer en voz alta, lo que evidencia un compromiso activo por promover la comprensión lectora a través de la oralidad. Sin embargo, esta táctica en sí misma no asegura un aprendizaje profundo si no se complementa con métodos innovadores. Un elevado porcentaje del 75% muestra que los maestros continúan empleando el subrayado como método principal para identificar conceptos clave, lo que demuestra una marcada inclinación por técnicas convencionales enfocadas en lo textual y lo cognitivo, dejando escaso margen para tácticas más dinámicas o multisensoriales.

El resultado es categórico con el 100%, ninguno de los profesores entrevistados ha aplicado tácticas lúdicas, lo que indica una falta total de innovación en el ámbito lúdico y corrobora la imperiosa necesidad de capacitación docente en nuevas técnicas relacionadas con el desarrollo de la comprensión lectora. Una gran mayoría del 58,33% afirma que nunca lleva a cabo actividades interactivas en línea, lo que restringe el uso de herramientas digitales en entornos educativos contemporáneos, particularmente en ambientes virtuales o mixtos donde la utilización de las TIC es fundamental para establecer conexión con los alumnos.

La mayoría de los docentes (83,33%) no conocen el concepto de gamificación, lo que justifica la limitada aplicación de esta estrategia y subraya la necesidad de formación específica en metodologías activas. Como no se utilizan tácticas lúdicas, tampoco se proporciona retroalimentación en este escenario. Esto se evidencia en el 75,00% de las respuestas que indican nunca. Esto impacta en el proceso de aprendizaje, dado que la retroalimentación es un elemento crucial para consolidar conocimientos, especialmente en ambientes de juego.

Un porcentaje alarmante del 68,42% de profesores no emplea tecnologías como soporte para la lectura y entendimiento, lo que evidencia una contradicción entre el progreso tecnológico y su integración en la enseñanza, dejando a los alumnos sin vivencias digitales enriquecedoras. Desde el punto de vista de los estudiantes, casi tres cuartas partes de los encuestados (73,68%) consideran las actividades gamificadas como entretenidas, lo que demuestra que, a pesar de no existir una

planificación formal de gamificación, los juegos implementados provocan interés, disfrute y participación.

Una amplia mayoría de estudiantes (78,95%) sostiene haber leído a través de juegos, lo que evidencia la efectividad de las actividades recreativas para incentivar y promover el entendimiento lector, y simultáneamente, señala que existe un fundamento práctico valioso que podría ser reforzado con una implementación más organizada.

Los hallazgos indican que las actividades de lectura interactivas pueden ser un recurso eficaz para motivar a los estudiantes a leer. No obstante, resulta crucial elaborar y ajustar estas actividades de manera meticulosa para que resulten entretenidas y atractivas para todos los alumnos.

Discusión de los resultados

Los hallazgos de la encuesta realizada a docentes muestran una notable disparidad entre el saber y la aplicación de tácticas innovadoras como la gamificación, en contraposición a la urgencia de potenciar la comprensión lectora en estudiantes de nivel básico superior. Por lo expuesto cabe destacar que, el sistema educativo no ha logrado mantenerse ajeno a las transformaciones que han emergido en la actualidad (Era Digital), inicialmente se incorporaron en la sociedad y la vida personal, y posteriormente en el ámbito educativo (Flores y San-Andrés, 2022).

Un 58,33% de los docentes afirma que "siempre" incentiva a sus estudiantes a leer en voz alta como medio para mejorar la comprensión, mientras que un 41,67% señala que lo hace "casi siempre". Esto indica que la lectura en voz alta continúa siendo una táctica activa y apreciada por los docentes para promover la comprensión del texto. No obstante, este método, aunque beneficioso, podría no ser suficiente en sí mismo en contextos donde los estudiantes están cada vez más vinculados con lo digital y lo recreativo.

Respecto al empleo de técnicas convencionales, se indica que el 75% de los docentes siempre utiliza la estrategia del subrayado para destacar conceptos clave, lo que evidencia una marcada presencia de técnicas clásicas de entendimiento. Resultado que es apoyado por Delgado y San-Andrés (2023) debido a que, esto corrobora una práctica basada en la instrucción lectora, pero también demuestra la limitada innovación metodológica que pueda fomentar un mayor compromiso en los estudiantes.

La situación se intensifica al examinar la tabla 3 en la que el 100% de los docentes sostiene que nunca han empleado estrategias gamificadas en sus lecciones. Para San-Andrés et al., (2021) este

hecho resulta particularmente preocupante si se asume que, de manera adecuada, la gamificación puede incrementar la motivación, promover la participación activa y propiciar un aprendizaje más relevante; es decir, se cae en el error cuando el docente detalla el proceso y los estudiantes lo replican lo mismo, lo que provoca la pérdida de la motivación para aprender, debido a que, solo repiten un procedimiento.

Este desconocimiento se corrobora con un 83,33% de los docentes expresa no tener conocimiento sobre el concepto de gamificación. Este hallazgo indica una carencia de capacitación de los docentes en técnicas innovadoras, lo que restringe las oportunidades de aplicación real en el salón de clases, particularmente en entornos digitales. Esto es corroborado por lo descrito por San-Andrés et al, (2022) para que los docentes alcancen un nivel avanzado de habilidades digitales, requieren capacitación actualizada que los prepare para enseñar con estas herramientas, incluyendo las de la web 2.0, con el objetivo de emplearlas correctamente para brindar a sus estudiantes la posibilidad de edificar y reconstruir su aprendizaje mediante la comunicación, la interacción, el acceso a recursos digitales, la cooperación y la expresión de sus construcciones.

Igualmente, los hallazgos demuestran que el 75% de los participantes en la encuesta nunca proporcionan comentarios sobre actividades gamificadas, lo que se debe a la falta previa de estas actividades. No obstante, la retroalimentación es un componente crucial en cualquier proceso de enseñanza, y especialmente en contextos lúdicos, donde el refuerzo continuo impulsa el proceso de aprendizaje (San-Andrés et al., 2021).

Además, se puede apreciar que un 68,42% de los docentes no emplea tecnologías para la lectura y comprensión de textos, a pesar de estar en un entorno donde las TIC son esenciales. Esta información muestra una discrepancia entre el ambiente virtual y las herramientas utilizadas, lo que pone en riesgo grave los resultados del proceso de lectura. Pese a esta situación, se proporciona un dato alentador: cuando se han puesto en marcha actividades lúdicas, el 73,68% de los docentes (entre siempre y casi siempre) percibe que resultan entretenidas para los estudiantes. Esto demuestra que, en caso de ser implementadas con mayor regularidad y organización, estas tácticas podrían despertar el interés y potenciar el desempeño lector de los estudiantes.

Un 78,95% de los estudiantes sostiene que siempre hace lectura a través de juegos, mientras que un 5,26% señala que casi siempre. Esta elevada frecuencia indica que, a pesar de que los docentes no siempre reconocen oficialmente la aplicación de estrategias lúdicas (como se demostró en las tablas previas), los estudiantes perciben las actividades recreativas como un componente de su

experiencia lectora. De acuerdo con Gee (2007), los ambientes educativos que incluyen dinámicas relacionadas con el juego fomentan la motivación, el compromiso y la comprensión, dado que el estudiante se transforma en un actor activo y no simplemente en un receptor pasivo de contenidos. Esta visión de los estudiantes corrobora la capacidad de la gamificación como herramienta revolucionaria para la instrucción de la lectura. Como indica San-Andrés et al., (2021) la gamificación no solo implica el acto de jugar, sino también la implementación de principios lúdicos para optimizar los resultados de aprendizaje. En esta situación, la implementación de juegos relacionados con la lectura promueve el desarrollo de competencias cognitivas y emocionales esenciales para la comprensión lectora, particularmente en el nivel superior básico. Por esta razón, es imprescindible que los maestros obtengan capacitación específica que les facilite la implementación consciente de estas estrategias, con objetivos pedagógicos precisos y organizados. La información revela una instrucción en lectura basada en estrategias convencionales, con poca incorporación de técnicas activas como la gamificación. A pesar de que los docentes admiten la importancia recreativa de estas actividades, hay una clara demanda de formación, acompañamiento y transformación de paradigma en las prácticas de lectura del nivel básico superior.

Conclusions

Los hallazgos demuestran que, pese a que los docentes todavía no implementan oficialmente estrategias lúdicas ni están familiarizados con el concepto, los estudiantes sí identifican la lectura a través de juegos como una práctica habitual y estimulante. Esto muestra un desajuste entre la percepción del profesor y la experiencia de los estudiantes, pero también representa una oportunidad valiosa para organizar metodológicamente actividades recreativas que ya están mejorando la motivación para leer.

En este contexto, se deduce que la gamificación es un recurso efectivo y imprescindible para mejorar la comprensión lectora en el nivel básico superior, particularmente en contextos donde las TIC y las dinámicas activas forman parte del entorno educativo. Su puesta en marcha demanda capacitación de los docentes, propósito pedagógico y acompañamiento, para que los juegos no sean meramente diversión, sino un instrumento auténtico para fomentar habilidades lectoras con significado y profundidad.

Recomendaciones:

Implementar la estrategia de gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora, utilizando herramientas tecnológicas como, Genially y Kahoot para experiencias interactivas.

Brindar capacitación a los docentes en gamificación y el uso efectivo de herramientas tecnológicas, permitiéndoles diseñar y administrar actividades gamificadas de manera efectiva.

Buscar la implementación continua de herramientas tecnológicas para personalizar el aprendizaje, atendiendo a las necesidades individuales de los estudiantes.

Asegurar recursos tecnológicos adecuados para una implementación eficaz de la gamificación, considerando inversiones en dispositivos y acceso a Internet.

Fomentar actividades que promuevan la lectura por placer, como clubes de lectura, ferias de libros y eventos literarios, para desarrollar un interés genuino en la lectura.

Acompañar la implementación de estrategias de gamificación con capacitación docente continua, evaluación y promoción de la lectura para lograr resultados sostenibles.

Referencias

- Aldana, G. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria. [Universidad de Santander UDES].
[chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content](https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content)
- Belloch, C. (2019). Los contenidos en los EVA - UV. Universidad de Valencia., 1–5.
<https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA6.pdf>
- Benítez, L.; Mendoza, N.; Ramírez, M. (2019). La intervención didáctica del docente en formación en la escuela secundaria. Una competencia para planificar y evaluar el aprendizaje. Playas de Rosarito, 1–13. <http://www.antiguo.conisen.mx/memorias2019/memorias/1/P025.pdf>
- Cabezas, D.; Andrade, D.; Torres, J. (2018). Introducción a la Metodología de la Investigación Científica.
- De-la-Cruz-Sariñana, A. (2023). Mi práctica docente en telesecundaria. Educación En Movimiento, 2(13), 20-23.
- Delgado, M.; San-Andrés, E. (2023). La lectura en el desarrollo de la competencia de comunicación oral en estudiantes de educación básica media. Revista Científica Sinapsis, 1(22).
<https://doi.org/10.37117/s.v1i22.793>
- Flores-Tipan, V.; San-Andrés, E. (2022). Las TIC's y el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de escolaridad inconclusa. Revista Polo Del Conocimiento, 7(6), 756–768.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i6.4102>
- Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2018). Metodología de la Investigación: Vol. 6ta. Edici.
- Hernández, R.; Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. (M.-H. I. E. S.A (ed.)).
- Lojano, J.; Peñafiel, G. (2019). Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica. Quito Ecuador.
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1126>
- Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. Revista Ciencia Agraria, 1(3), 7–14. <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>
- Rivera, V.; Lozano, M. (2022). Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución

Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca. <https://Medium.Com/>, c, 140. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

San-Andrés, E.; Rodríguez, M.; Pazmiño, M. ; Mero, K. (2022). Tecnologías Web 2.0 en el proceso de formación universitaria: programa de capacitación para favorecer el conocimiento y habilidades de los docentes. *Formacion Universitaria*, 15(1), 127–134. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85126668336&doi=10.4067%2FS0718-50062022000100127&partnerID=40&md5=100c7ae1fd5170a2169db1ab4a274bf3>

San-Andrés, E.; San-Andrés-Laz. E.; Pazmiño-Campuzano, M., Fernando Pazmiño-Campuzano III, M., Juliana San Andrés Soledispa, E., María San Andrés Laz, E., & Fernando Pazmiño Campuzano, M. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo Del Conocimiento*, 6(2), 670–685. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i2.2303>

Solano, E. (2023). Estrategia metodológica para la integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje por parte de docentes de la educación [Universitat de les Illes Balears.]. https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/688338/Solano_Hernandez_Ernesto.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNESCO. (2018). Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>

UNESCO. (2020). Reconocer y superar la desigualdad en la educación. <https://www.un.org/es/crónica-onu/reconocer-y-superar-la-desigualdad-en-la-educación>