



Fecha de presentación: diciembre, 2024 Fecha de aceptación: febrero, 2025 Fecha de publicación: abril, 2025

La gamificación para mejorar la comprensión lectora en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado

Gamification to improve reading comprehension in the area of language and literature in third grade students

7

Lic. Silvana Patricia Huancayo Hidalgo¹
sphuancayoh@ube.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7255-9961>



Lic. Ángel Miguel López Rivas²
amlopezr@ube.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-7035>



PhD. Sofía Haydee Jácome Encalada³
shjacomee@ube.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5664-8151>



PhD. Elizabeth Esther Vergel Parejo⁴
eevergelp@ube.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-0178-5099>



Cita sugerida (APA, séptima edición)

Huancayo, S.P., López, Á.M., Jácome, S.H. y Vergel, E.E. (2025). La gamificación para mejorar la comprensión lectora en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado. *Revista Mapa*, 7(39),147 – 172. <http://revistamapa.org/index.php/es>

1 Maestrante de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador
2 Maestrante de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador
3 Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador
4 Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador
MAPA | Revista de Ciencias Sociales y Humanística



RESUMEN

Este estudio se centró en abordar las dificultades de comprensión lectora en los estudiantes de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica "Ismael Pérez Castro". A partir de una evaluación inicial, se identificó un bajo nivel de comprensión que impactaba negativamente en su rendimiento académico. El objetivo principal fue implementar estrategias gamificadas en el área de Lengua y Literatura para mejorar la comprensión lectora. La investigación, fundamentada en el paradigma constructivista, adoptó un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) con una muestra de 35 estudiantes. Se utilizó un diseño Pre-test y Post-test para evaluar los cambios en los niveles de comprensión lectora antes y después de la intervención. Durante la fase de intervención, se implementaron actividades gamificadas utilizando plataformas como Educaplay y Liveworksheets, lo que facilitó el aprendizaje interactivo y motivador. Los resultados mostraron una mejora significativa en la comprensión lectora tras la intervención. Los datos cuantitativos confirmaron la hipótesis de la investigación, evidenciando diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del Pre-test y el Post-test. Finalmente, la investigación propuso la creación de un aula virtual gamificada, orientada para fortalecer las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo y colaborativo, al mismo tiempo que mejora el rendimiento académico y potencia la capacidad crítica frente a los textos.

Palabra clave: comprensión lectora, gamificación, herramientas digitales, lengua y literatura

ABSTRACT

This study focused on addressing reading comprehension difficulties in third grade students at the "Ismael Pérez Castro" Basic Education School. From an initial evaluation, a low level of understanding was identified that negatively impacted their academic performance. The main objective was to implement gamified strategies in the area of language and literature to improve reading comprehension, the research, based on the constructivist paradigm, adopted a mixed approach (quantitative and qualitative) with a sample of 35 students. A Pre-test and Post-test design was used to evaluate changes in reading comprehension levels before and after the intervention. During the intervention phase, gamified activities were implemented using platforms such as Educaplay and Liveworksheets, which facilitated interactive and motivating learning. The results showed a significant improvement in reading comprehension after the intervention. The quantitative data confirmed the research hypothesis, evidencing statistically significant differences between the results of the Pre-test and the Post-test. Finally, the research proposed the creation of a gamified virtual classroom, aimed at strengthening the linguistic and communicative skills of students, promoting active and collaborative learning, while improving academic performance and enhancing critical ability regarding texts.

Keywords: reading comprehension, gamification, digital tools, language and literature





INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más digitalizado, la educación debe adaptarse para preparar a los estudiantes ante los desafíos del siglo XXI. Aunque las tecnologías ofrecen numerosas posibilidades, también resaltan la necesidad de fortalecer habilidades fundamentales, como la comprensión lectora. Esta habilidad se ha convertido en una preocupación creciente a nivel global.

De acuerdo con el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) publicado por UNESCO en 2019, más del 50% de los niños y adolescentes no alcanzan los estándares básicos de alfabetización, lo que afecta su comprensión lectora. Además, revela que el 63% de los estudiantes de sexto grado en América y el Caribe no dominan la lectura, un problema que también afecta a estudiantes de educación primaria. Esta deficiencia limita su aprendizaje, razonamiento y participación social, afectando su rendimiento académico y sus oportunidades futuras. Ante esta situación, es crucial implementar nuevas estrategias pedagógicas que fortalezcan la comprensión lectora desde las primeras etapas, para asegurar un desarrollo académico sólido.

La comprensión lectora es una habilidad compleja que, como indican Cortes et al. (2019) y Ferroni (2021), implica procesos cognitivos como la activación de conocimientos previos, inferencias, memoria de trabajo y la creación de representaciones mentales del texto. Esta habilidad es esencial en el aprendizaje escolar, pues permite a los estudiantes adquirir nuevos





conocimientos y desarrollar su pensamiento crítico. En este sentido Montenegro, Ríos y Cieza (2021) destacan que la motivación también juega un rol crucial, ya que refleja el grado de desarrollo en la obtención, procesamiento y aplicación de la información del texto.

Cárdenas (2021) define la comprensión lectora como una interacción entre el texto y el lector, clasificándola en tres niveles. Literal, que implica recordar y reproducir ideas del texto, mientras que el inferencial requiere establecer conexiones entre el contenido y el conocimiento previo. Para una comprensión más profunda, Salazar (2021), destaca la importancia de habilidades como la traducción, interpretación y extrapolación del contenido. El pensamiento crítico, que abarca la observación, análisis, evaluación y síntesis de la información, es esencial para tomar decisiones informadas, como enfatizan Gonzales, et al., (2020) y Deroncele et al. (2020).

En este contexto, la integración de tecnologías digitales en el aula, como señala Cabero-Almenara (2021), emerge como una herramienta clave para adaptar la enseñanza a las demandas del siglo XXI y mejorar la comprensión lectora. Las tecnologías permiten personalizar el aprendizaje, ofrecen recursos interactivos y revitalizan el interés por la lectura, creando entornos colaborativos que potencien el desarrollo de habilidades cognitivas. Además, herramientas digitales como aplicaciones móviles, realidad virtual y juegos en línea incrementan la motivación y participación estudiantil (Arteaga, 2023), mientras

150

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
Ángel Miguel López Rivas
Sofía Haydee Jácome Encalada
Elizabeth Esther Vergel Parejo





que plataformas gamificadas, como Liveworksheets y Educaplay, no solo mejoran la comprensión lectora, sino que también promueven un aprendizaje dinámico, colaborativo y lúdico, favoreciendo el rendimiento académico (Gurumendi et al., 2022).

En relación con la gamificación se ha mostrado como una metodología eficaz para optimizar la velocidad y fluidez lectora mediante desafíos rápidos, según Pino y Herrera (2024). Esta metodología también incrementa la motivación, el compromiso y la autorregulación de los estudiantes, contribuyendo a la reducción de la deserción escolar, como indican Juan-Lázaro y Área-Moreira (2021). Real-Pérez, Sánchez-Oliva y Padilla (2021), destacan que la gamificación involucra a los estudiantes de manera activa mediante el uso de elementos lúdicos, mientras que Tenesaca y Criollo (2020), definen la gamificación a partir de tres componentes claves: dinámica (estructura de juego), mecánica (métodos para ejecutar el juego) y elementos (recursos concretos como medallas o avatares). Estos enfoques, contribuyen significativamente al desarrollo académico en un entorno digitalizado.

El objetivo principal de este estudio es implementar estrategias gamificadas en el área de lengua y literatura para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado, A través de una intervención gamificada, se busca potenciar el desarrollo de habilidades lectoras, identificando las estrategias más efectivas para fortalecer las competencias en los niveles, literal,

151

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
Ángel Miguel López Rivas
Sofía Haydee Jácome Encalada
Elizabeth Esther Vergel Parejo





inferencial y crítico. Para ello, se propone diseñar propuestas pedagógicas innovadoras que integren el uso de tecnologías digitales.

Este enfoque surge en respuesta a problemas como la baja comprensión de textos, la falta de motivación y el desinterés por la lectura, los cuales afectan el desempeño académico de los estudiantes. En este contexto, se plantea la siguiente interrogante científica. ¿Cómo puede la gamificación, fortalecer la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico en los estudiantes de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Ismael Pérez Castro”?

A través de la gamificación, se pretende desarrollar habilidades críticas y analíticas en los estudiantes, mediante retos, recompensas y dinámicas interactivas que motiven el aprendizaje. Estas estrategias fomentan la reflexión, la toma de decisiones y la resolución de problemas, mejorando la comprensión lectora. Además, promueven el trabajo en equipo y la colaboración, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y mejorando la calidad educativa.

METODOLOGÍA

La presente investigación adoptó un enfoque mixto para analizar la relación entre la comprensión lectora y la gamificación, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. El propósito principal fue implementar estrategias gamificadas en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de tercer grado, evaluando tanto el impacto de las actividades gamificadas en el aprendizaje,

152

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
Ángel Miguel López Rivas
Sofía Haydee Jácome Encalada
Elizabeth Esther Vergel Parejo





como las percepciones y experiencias de los estudiantes. El estudio se fundamentó en el paradigma constructivista, que sostiene que el aprendizaje se construye activamente a través de experiencias significativas y la interacción con su entorno.

La intervención siguió el ciclo de investigación-acción propuesto por Baptista, Fernández y Hernández (2014), que consta de cuatro fases: diagnóstico, planificación, acción, y reflexión con retroalimentación. Este enfoque permitió identificar el problema, implementar soluciones, evaluar resultados y generar retroalimentación continua, promoviendo un aprendizaje dinámico y adaptativo con ajustes constantes para optimizar el proceso educativo.

El estudio se desarrolló en la Escuela de Educación Básica “Ismael Pérez Castro” ubicada en la Parroquia Magro, cantón Daule, provincia del Guayas, un contexto rural. La muestra estuvo compuesta por el 12% de la población total de 297 estudiantes de tercer grado (35 estudiantes), seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Este grupo proporciona una base adecuada para realizar el estudio debido a su accesibilidad, tamaño y naturaleza.

Diagnóstico del problema

El estudio se enfocó en identificar y abordar las dificultades de comprensión lectora en los estudiantes de Tercer Grado. Para ello, se realizó un diagnóstico inicial mediante observación directa en el aula, evaluando habilidades clave como la capacidad para responder preguntas literales, hacer

153

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
Ángel Miguel López Rivas
Sofía Haydee Jácome Encalada
Elizabeth Esther Vergel Parejo



inferencias y participar en discusiones grupales. A través de un registro sistemático de las respuestas e interacciones de los estudiantes, se logró obtener una visión integral de sus competencias lectoras y áreas de mejora.

Para diagnosticar las dificultades de comprensión lectora, se diseñó una prueba diagnóstica (Pre-Test), con 15 preguntas de opción múltiple, distribuidas en tres niveles cognitivos: literal, inferencial y crítico. Basada en un cuento apropiado para la edad de los estudiantes, la prueba proporcionó datos cuantitativos y específicos sobre la comprensión lectora. Se administró de manera individual en el aula, entregando a cada estudiante una copia del cuento y el cuestionario correspondiente, con un tiempo limitado para leer y responder.

El análisis reveló que los estudiantes de tercer grado enfrentan dificultades significativas en la comprensión lectora, como problemas en la decodificación de textos, vocabulario limitado, dificultades para realizar inferencias. Se plantea que estas barreras se deben a factores como el conocimiento previo y el nivel de vocabulario de los estudiantes. La hipótesis es que la implementación de estrategias gamificadas puede mejorar la comprensión lectora en los niveles, inferencial y crítico, al aumentar la motivación e interés de los estudiantes mediante dinámicas interactivas, retos y recompensas.

Variable Independiente: Gamificación

Variable Dependiente: Comprensión Lectora



Plan de Acción: Implementación de la Gamificación

Para abordar el problema identificado, se implementó un plan de intervención que integró la gamificación como estrategia central para mejorar la comprensión lectora, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora que promueve la participación activa, la competencia sana y la colaboración entre los estudiantes.

La intervención consistió en 5 actividades gamificadas distribuidas en un plan de 3 semanas, con tres clases semanales de 45 minutos, lo que garantizó un enfoque sistemático y consistente para fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes. Se emplearon plataformas como Liveworksheets y Educaplay para ofrecer actividades interactivas que faciliten la práctica de la comprensión lectora de forma divertida y autónoma. Las actividades incluyeron cuestionarios interactivos, juegos de ordenamiento de eventos y crucigrama, enfocados en diversos aspectos de la lectura, desde la comprensión literal hasta la inferencial y crítica, abarcando una amplia gama de habilidades cognitivas.

Las actividades se gestionaron a través de WhatsApp, aprovechando su accesibilidad y familiaridad para distribuirlas de manera eficiente. Esta herramienta facilitó la interacción continua entre los estudiantes y el docente, promoviendo un entorno de aprendizaje flexible y colaborativo.



Tabla 1.

Planificación de Intervención mediante herramientas Digitales.

DISTRIBUCIÓN DE ACTIVIDADES				
Semanas	Contenido	Nivel Literal	Nivel Inferencial	Nivel Crítico
Semana 1	Introducción al cuento “El Principito”	Cuestionarios interactivos sobre los personajes (opción múltiple)	Sopa de letras con palabras relacionadas con acciones de los personajes.	Reflexión sobre el tema del cuento, expresando opiniones personales.
Semana 2	Análisis del cuento y desarrollo de habilidades inferenciales.	Crucigrama con palabras clave del texto.	Completar frases con alternativas para el cuento.	Elaborar mapas conceptuales con ideas principales y secundarias.
Semana 3	Aplicación de habilidades gamificadas.	Ordenar secuencias de las visitas del Principito a los planetas.	Sopa de letras para identificar palabras relacionadas a las acciones.	Discusión grupal del tema central del cuento, intercambio de ideas.

Evaluación Final (Prueba Post-test)

Al finalizar la intervención, se administró una prueba de seguimiento (Post-test) como una herramienta esencial para evaluar la comprensión lectora al final de las actividades. Este cuestionario, administrado a través de GoogleForms y enlazado en el grupo de WhatsApp para fácil acceso y

156

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
 Ángel Miguel López Rivas
 Sofía Haydee Jácome Encalada
 Elizabeth Esther Vergel Parejo





participación de todos los estudiantes, constó de 10 preguntas de opción múltiple que medían los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico. Las preguntas abarcaban desde la identificación de información explícita hasta la realización de inferencias complejas y la evaluación de la credibilidad de las fuentes.

Prueba de comprensión lectora final:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeBXTTxoKDz8bkQCJND9P7pMI9NrV3akp0JHHEqH3zKWBmh2Q/viewform?usp=sf_link

Reflexión y Retroalimentación.

La reflexión y retroalimentación permitieron identificar áreas de mejora en el diseño de la gamificación con recursos didácticos digitales, como la necesidad de diversificar las actividades y abordar las dificultades específicas de los estudiantes. Esta retroalimentación fue clave para optimizar futuras intervenciones, proponiendo nuevas estrategias y ajustes que favorecieron un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades lectoras.

RESULTADOS

En este apartado se presentan los resultados derivados del análisis descriptivo y comparativo de la comprensión lectora en diferentes niveles, basados en los datos obtenidos mediante las pruebas Pre-test y Post-test aplicadas a la misma muestra de estudiantes.



Figura 1.

Análisis descriptivo y comparativo del Pre-test y Pos-test, de la comprensión lectora en el Nivel Literal.

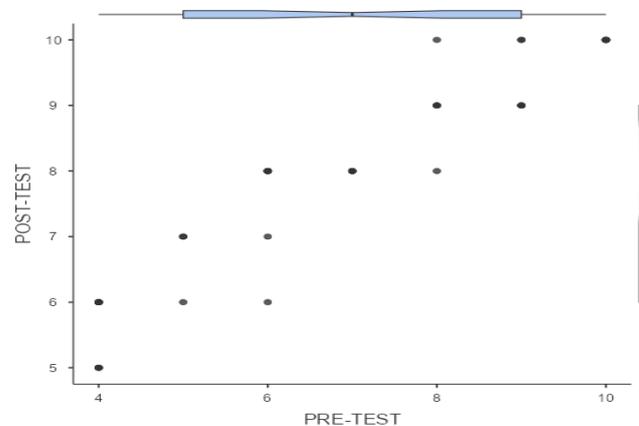
Prueba t para Muestras Pareadas

			Estadístico	p
PRE-TEST	POST-TEST	W de Wilcoxon	0.00 ^a	<.001

Nota. $H_a \mu_{Medida 1} - Medida 2 < 0$

Descriptivas

	N	Media	Mediana	DE	EE
PRE-TEST	35	6.83	7	2.16	0.365
POST-TEST	35	7.89	8	1.68	0.283



El análisis comparativo entre el Pre-Test y el Post-Test en la comprensión lectora en el nivel literal muestra una mejora significativa en el rendimiento de los estudiantes. Los resultados de la prueba T para muestras pareadas y el test de

Wilcoxon indican diferencias estadísticamente significativas $p < .001$. En términos descriptivos, el Pre-Test tiene una media de 6.83 con una desviación estándar de (DE = 2.16) y una mediana de 7, mientras que el Post-Test presenta una media de 7.89 (DE = 1.68) y una mediana de 8. Estos datos sugieren una mejora general en la comprensión lectora, junto con una mayor consistencia en los resultados del Post-Test, reflejada en la menor desviación estándar.

Investigaciones previas, como la de Intriago et al. (2023), y (Londoño & Rojas, 2020), destacan el papel crucial de las herramientas digitales interactivas y la gamificación en la mejora de la comprensión lectora en este nivel.

Figura 2.

Análisis descriptivo y comparativo del Pre-test y Post-test, de la comprensión lectora en el Nivel Inferencial.

Prueba t para Muestras Pareadas

			Estadístico	p
PRE-TEST	POST-TEST	W de Wilcoxon	0.00 ^a	<.001

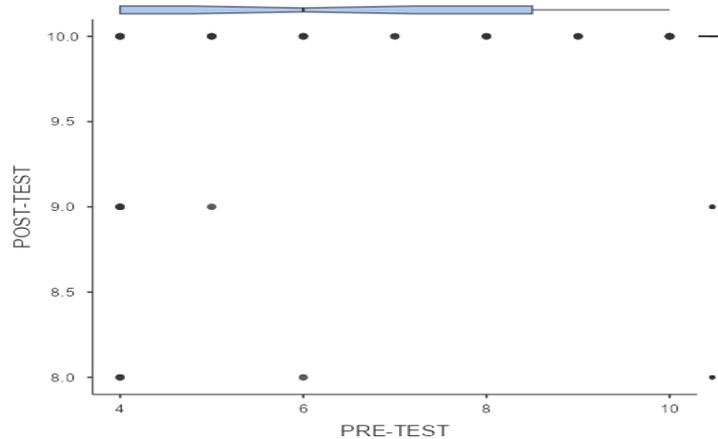
Nota. $H_a \mu_{Medida 1} - Medida 2 < 0$

Descriptivas

	N	Media	Mediana	DE	EE
PRE-TEST	35	6.40	6	2.303	0.389

Prueba t para Muestras Pareadas

				Estadístico	p
POST-TEST	35	9.69	10	0.631	0.107



El análisis comparativo del Pre-test y Post-test en la comprensión lectora en el nivel inferencial muestra una mejora significativa en el rendimiento de los estudiantes, con valores $p < 0.001$ tanto en la prueba t para muestras pareadas como en el test Wilcoxon, lo que confirma diferencias estadísticamente significativas. Descriptivamente, el Pre-Test presenta una media de 6.40 y una mediana de 6, mientras que el Post-Test aumenta considerablemente a una media de 9.69 y mediana de 10. La reducción en la desviación estándar y el error estándar en el Post-Test indica una mayor consistencia en los resultados,

reflejando un progreso generalizado en la comprensión lectora inferencial tras la intervención.

Según Inga et al. (2019), la mejora en la comprensión inferencial se facilita al conectar el nuevo conocimiento con lo aprendido, un proceso en el cual la gamificación desempeña un rol fundamental al incorporar elementos lúdicos.

Figura 3.

Análisis descriptivo y comparativo del Pre-test y Post-test, de la comprensión lectora en el Nivel Crítico.

Prueba t para Muestras Pareadas

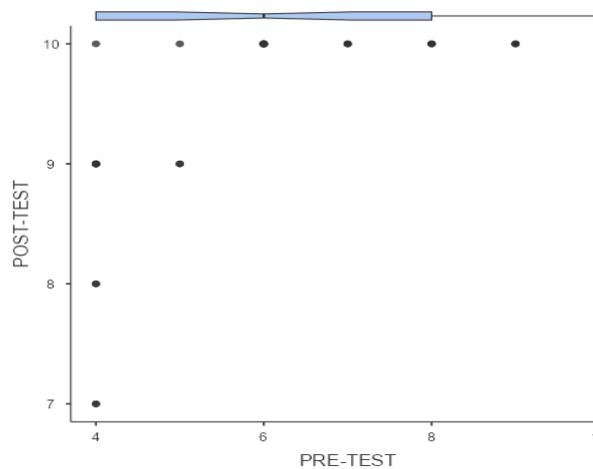
			Estadístico	p
PRE-TEST	POST-TEST	W de Wilcoxon	0.00 ^a	<.001

Nota. $H_a \mu_{Medida 1} - Medida 2 < 0$

^a 4 par(es) de valores estaban repetidos

Descriptivas

	N	Media	Mediana	DE	EE
PRE-TEST	35	6.31	6	2.069	0.350
POST-TEST	35	9.51	10	0.853	0.144



El análisis descriptivo y comparativo del Pre-test y Pos-test en la comprensión lectora en el nivel crítico, muestra una mejora significativa en el rendimiento de los estudiantes. La prueba T para muestras pareadas y el test de Wilcoxon, ambos con valores de $p < 0.001$, indican diferencias estadísticamente significativas entre las mediciones, lo que rechaza la hipótesis nula (H_0) y confirma la hipótesis alternativa (H_1), que postula una mejora en el rendimiento. En términos descriptivos, el Pre-Test presenta una media de 6.31 y una mediana de 6, mientras que el Post-Test muestra una media considerablemente más alta de 9.51 y una mediana de 10. Además, la disminución estándar y el error estándar en el Post-Test sugieren una mayor consistencia y homogeneidad en los resultados, lo que refleja un notable avance en la comprensión lectora crítica de los estudiantes tras la intervención.

Según Cárdenas et al. (2021), la lectura crítica es un proceso activo de análisis e interpretación que se ve favorecido por la intervención. Las estrategias de gamificación incrementaron la motivación y el interés de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo que mejoró significativamente los resultados.

Con base en los resultados de las pruebas Pre-test y Pos-test, que evidencian una mejora significativa y transformadora en la comprensión lectora de los estudiantes, esta investigación destaca el objetivo central de implementar estrategias gamificadas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes. A través de la gamificación y el uso de recursos didácticos digitales, se busca potenciar el aprendizaje de los estudiantes, creando un entorno educativo interactivo y motivador. Los resultados obtenidos resaltan la importancia de integrar herramientas digitales, que no solo facilitan el desarrollo de habilidades lectoras, sino que también fomentan la participación activa y la motivación de los estudiantes.

A partir de estos hallazgos, se propone la creación de un aula virtual gamificada, denominada "Detective de la Lectura", como herramienta pedagógica innovadora para fortalecer las habilidades y promover el aprendizaje significativo. El curso interactivo, estructurado en unidades temáticas, incluye actividades gamificadas tales como crucigramas, cuestionarios, sopas de letras y dinámicas de análisis crítico, diseñadas para estimular la reflexión y la

163

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
Ángel Miguel López Rivas
Sofía Haydee Jácome Encalada
Elizabeth Esther Vergel Parejo





creatividad de los estudiantes. Las actividades se aplicarán de forma progresiva, con sesiones gamificadas una vez por semana para reforzar los aprendizajes y asegurar su asimilación efectiva.

Para monitorear el progreso de los estudiantes, se utilizarán plataformas digitales como Educaplay, Liveworksheets, Wordall y Quizz, que permitirán hacer un seguimiento personalizado, ofreciendo indicadores como el porcentaje de aciertos y tiempo de ejecución. El aula virtual será una herramienta flexible para introducir nuevos conceptos, reforzar aprendizajes previos y evaluar el desempeño de los estudiantes. Además de facilitar acceso a recursos complementarios y ofrecer retroalimentación para reflexionar sobre los avances y áreas de mejora.

El modelo ADDIE, que fundamenta este estudio, propuesto por Pacheco (2020), es clave para garantizar intervenciones educativas de alta calidad. Se compone de cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, que aseguran una estructura educativa coherente, eficaz y sostenible. Este enfoque permite crear experiencias alineadas con los objetivos de aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los estudiantes.

En el contexto de la inteligencia artificial (IA), el modelo ADIE juega un papel fundamental en el diseño de intervenciones personalizadas. La IA puede optimizar cada fase, especialmente el análisis y diseño, mediante el análisis de



datos y la adaptación en tiempo real a las necesidades del alumno, mejorando así la efectividad de la intervención.

La propuesta gamificada que se integra en este modelo tiene como objetivo no solo mejorar las habilidades lectoras, sino también aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al adaptarse a su ritmo de aprendizaje, la intervención fomenta competencias como la autonomía, el trabajo en equipo y el interés por la lectura. La plataforma gamificada, que se implementará en el próximo periodo lectivo, proporcionará una experiencia de aprendizaje más dinámica y enriquecedora para los estudiantes.

Para explorar el aula virtual y sus recursos, se puede acceder a través del siguiente enlace: <https://aulavirtual2024ipc.milaulas.com/>

Tabla 2

Planificación aula virtual

Contenidos	
Comprensión Lectora	Gamificación aplicada a la lectura
<ul style="list-style-type: none">• Identificación de ideas principales y detalles clave.• Comprensión de relaciones de causa y efecto.• Desarrollo de inferencias a partir del contexto.• Construcción de significados en textos narrativos y expositivos.	<ul style="list-style-type: none">• Mecánicas de juego: puntos, recompensas, niveles.• Dinámicas interactivas: juegos de preguntas, actividades colaborativas.• Elementos motivadores: insignias, medallas, avatares.

Actividades			
Actividades	Descripción	Objetivo	Recompensa
Lectura gamificada con Educaplay.	Leer un texto narrativo y realizan actividades interactivas como crucigramas y juegos de palabras.	Identificar la idea principal y los detalles clave del texto.	Los estudiantes acumularán puntos al completar las actividades con éxito.
Quiz colaborativo en Kahoot.	Realizar Quiz colaborativo sobre un texto expositivo con preguntas de opción múltiple.	Comprender las relaciones de causa y efecto en el texto.	Equipos ganadores reciben medallas virtuales.
Taller de inferencias en Liveworksheets	Realizar taller interactivo de inferencias basado en un texto, usando fichas digitales.	Desarrollar la capacidad de inferir información implícita en el texto.	Estudiantes obtendrán estrellas por cada inferencia correcta.

Para asegurar una evaluación integral, un comité de expertos compuesto por tres docentes, revisó la propuesta utilizando una ficha de validación. Tras el análisis, se concluye que el aula es una herramienta idónea para mejorar la

166

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
 Ángel Miguel López Rivas
 Sofía Haydee Jácome Encalada
 Elizabeth Esther Vergel Parejo





comprensión lectora de los estudiantes y facilitar el acceso a los contenidos educativos, garantizando su efectividad antes de su implementación.

DISCUSIÓN

Los resultados del análisis comparativo entre el Pre-test y Post-test revelan mejoras significativas en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes, lo que confirma la efectividad de las estrategias gamificadas implementadas. Estos hallazgos reflejan la capacidad de la gamificación, junto con el uso de recursos didácticos digitales, fortalecer habilidades lectoras en los niveles literal, inferencial y crítico. Este enfoque pedagógico no solo favorece el desarrollo de competencias lectoras, sino que también impulsa la participación activa y la motivación de los estudiantes, factores esenciales para el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Ducuar (2020), una aplicación adecuada de la gamificación mejora significativamente la motivación, el rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes. En este estudio, el diagnóstico inicial fue fundamental para identificar fortalezas y debilidades, lo que permitió personalizar las actividades gamificadas según las necesidades de los estudiantes, promoviendo un enfoque inclusivo y asegurando su compromiso a lo largo del proceso. La gamificación, como estrategia educativa, se presenta como una herramienta innovadora para abordar las dificultades de aprendizaje, aprovechando el poder de los juegos para motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento (Contreras, 2020).

167

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
Ángel Miguel López Rivas
Sofía Haydee Jácome Encalada
Elizabeth Esther Vergel Parejo





El uso de recursos digitales como Educaplay y Liveworksheets desempeñó un papel esencial en dinamizar el aprendizaje, proporcionando retroalimentación inmediata y enriqueciendo la interacción de los estudiantes con los contenidos. Estas herramientas hicieron la experiencia educativa más atractiva y significativa, promoviendo un aprendizaje interactivo y personalizado, al tiempo que fomentaron la colaboración entre los estudiantes y reforzaron su motivación.

CONCLUSIONES

La gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora y altamente efectiva para mejorar la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico. Su implementación ha demostrado ser clave en el fortalecimiento de las habilidades lectoras, transformando la experiencia educativa y haciéndola más dinámica y atractiva para los estudiantes.

El aula virtual gamificada, respaldada por recursos didácticos digitales, constituye una propuesta futura prometedora para potenciar el desarrollo de competencias lectoras. Este enfoque no solo incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también fomenta una actitud positiva hacia la lectura y favorece la autonomía en su proceso educativo, permitiendo un desarrollo continuo y progresivo de sus habilidades lectoras.

La flexibilidad de la metodología empleada, junto con su enfoque digital, le otorgan un gran potencial para ser adaptada y replicada en distintos contextos

168

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
Ángel Miguel López Rivas
Sofía Haydee Jácome Encalada
Elizabeth Esther Vergel Parejo



educativos, ampliando así sus beneficios a diferentes instituciones y niveles educativos. Para asegurar su efectividad y relevancia a largo plazo, será esencial realiza una evaluación continua del aula virtual gamificada, ajustándola según las necesidades y características particulares de los estudiantes. De este modo, se asegurará que esta herramienta siga siendo eficaz y pertinente para el desarrollo integral de los mismos. En última instancia, la gamificación se presenta como una solución educativa transformadora, con el poder de revolucionar la enseñanza de la Lengua y Literatura, promoviendo un aprendizaje más interactivo, participativo y, sobre todo, significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga, Y. (2023). Infopedagogía en el aula: Potenciando el aprendizaje a través de la integración de tecnología y pedagogía en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), Article 2
- BAPTISTA, M.d., Fernández, C., & Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). México D.F: McGraw Hill
- Cabero-Almenara, J. (2021). La importancia de la integración de las nuevas tecnologías en la educación. *Revista de Educación y Nuevas Tecnologías*, 15(2), 55-72.
- Cárdenas, L., Salazar, W. y Cárdenas, L. (2021). La comprensión lectora en el contexto de las ciencias sociales. Sello Editorial Universidad del Atlántico. https://www.researchgate.net/publication/351776509_La_comprension_lectora_en_el_contexto_de_las_ciencias

Cortes, J. E., Daza, J., y Castañeda J. G. (2019). Relación del entorno socioeconómico con el desempeño de la comprensión lectora en universitarios. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXV(4), 119-133.

Deroncele, A., Nagamine, M., & Medina, D. (2020). Desarrollo del pensamiento crítico. *Maestro y sociedad*, 17(3), 532-546. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5220>

Ducuara, L. (2020). Desarrollo de una Estrategia Didáctica gamificada mediada por TIC para la enseñanza de conceptos de ecología a través de lectura grado décimo de la Educación Media en Colombia. Duitama – Colombia. [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3208/1/Desarrollo_estrategia_didactica.pdf

Ferroni, M. (2021). Habilidades relacionadas con la comprensión lectora en lectores iniciales que crecen en contextos de pobreza. *CES Psicología*, 14(3), 1-18. <https://doi.org/10.21615/cesp.5188>

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2413-26592023000100024#B1

Fombona Cadavieco, Javier; Pascual Sevillano, Maria Angeles; Sevillano, Maria Luisa (2020), Construcción del conocimiento en los niños basado en dispositivos móviles y estrategias audiovisuales. *Educação & Sociedade* [online]. 2020, v. 41, e216616. Disponible en: <https://doi.org/10.1590/ES.216616>, Epub 0 0 2020. ISSN 1678-4626.

Gonzales, V., Hernández, B., Mendoza, T., & Ruiz, A. (2020). El pensamiento crítico y creativo: un caso desde la investigación - acción. *Conrado*, 16(76), 79-84.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500079&script=sci_arttext&tlng=en

Juan-Lázaro, O., y Area-Moreira, M. (2021). Gamificación superficial en e - learning: evidencias sobre motivación y autorregulación. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (62), 146-181. <https://doi.org/10.12795/PIXELBIT.82427>

Magadán-Díaz, M., y Rivas-García, J. I. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: El uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>

Montenegro, N., Ríos, R. Cieza, S. (2021). Tutor inteligente con realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de una institución educativa. *RISTI – Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, (E40), 27-39 <http://www.risti.xyz/issues/ristie40.pdf>

Pinos, E. Y. P., & Herrera, C. D. H. (2024). Guía didáctica para mejorar la fluidez de la lectura: Caso de la Unidad Educativa Reino de Inglaterra: Teaching guide to improve reading fluency: case of the Kingdom of England Educational Unit. *Boletín Científico Ideas y Voces*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.60100/bciv.v4i1.125>

Real-Pérez, M., Sánchez-Oliva, D., y Padilla, C. (2021). Proyecto África «La Leyenda de Faro»: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido



MAPA

Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas

<http://revistamapa.org/index.php/es>

ISSN: 2602-8441

de expresión corporal en Educación Secundaria. Retos, 42, 567-574. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>

172

Silvana Patricia Huancayo Hidalgo
Ángel Miguel López Rivas
Sofía Haydee Jácome Encalada
Elizabeth Esther Vergel Parejo



Esta obra está bajo una licencia https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es_ES