

La gamificación y comprensión lectora en Lengua y Literatura con estudiantes de Educación Básica

Gina Patricia Villacís Rodríguez*

<https://orcid.org/0009-0007-0722-8613>
pvillacisr@ube.edu.ec
Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán, Ecuador

Sandra Cecibel Carrera Erazo

<https://orcid.org/0000-0002-7842-2903>
scarrerarae@ube.edu.ec
Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán, Ecuador

Hendy Maier Pérez Barrera

<https://orcid.org/0000-0003-1989-2136>
hmperezb@ube.edu.ec
Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán, Ecuador

*Autor de correspondencia: gpvillacisr@ube.edu.ec

Recibido (05/06/2025), Aceptado (17/08/2025)

Resumen. El objetivo de la investigación fue valorar la incidencia de la gamificación, implementada por medio de plataformas como Educaplay y Genially, para una adecuada comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura con estudiantes de educación básica. Se manejó un diseño cuasiexperimental, con pruebas diagnósticas pre-post, además de encuestas y observación directa en el aula, analizando la motivación y participación de los estudiantes. La muestra estuvo conformada por 60 estudiantes de octavo año, seleccionados por muestreo aleatorio simple e intencional, respectivamente, siendo PROLECSE-SE y CLP, los instrumentos usados para validar el trabajo. Como resultado, se demostró un considerable aumento en el rendimiento de manera general, con promedios de 7,02 a 10,45 sobre los 15 puntos, recalando los niveles inferenciales y críticos. Se concluyó que la gamificación es una estrategia eficaz que fortalece la comprensión lectora, dinamiza el aprendizaje y promueve entornos educativos más interactivos y centrados en el estudiante.

Palabras clave: gamificación, comprensión lectora, motivación estudiantil, herramientas digitales.

Gamification and Reading Comprehension in Language and Literature among Elementary Education Students

Abstract. The objective of the research was to evaluate the incidence of gamification, implemented through platforms such as Educaplay and Genially, for an adequate reading comprehension in the subject of Language and Literature with basic education students. A quasi-experimental design was used, with pre-post diagnostic tests, as well as surveys and direct classroom observation, analyzing students' motivation and participation. The sample consisted of 60 eighth-grade students, selected through simple random and intentional sampling, respectively, with PROLECSE-SE and CLP being the instruments used to validate the study. As a result, a considerable increase in overall performance was demonstrated, with averages rising from 7.02 to 10.45 out of 15 points, highlighting the inferential and critical levels. It was concluded that gamification is an effective strategy that strengthens reading comprehension, energizes learning, and promotes more interactive and student-centered educational environments.

Keywords: gamification, reading comprehension, student motivation, digital tools.



I. INTRODUCCIÓN

Para Jauregui, Valencia y Caro [1], la educación contemporánea enfrenta el desafío de motivar a los estudiantes frente a un entorno saturado de estímulos digitales y una creciente desafección hacia las prácticas lectoras tradicionales, debido a que la comprensión lectora se posiciona como una competencia esencial para el desarrollo académico y personal, especialmente en el área de Lengua y Literatura, direccionando a los procesos de enseñanza-aprendizaje hacia enfoques más dinámicos, como el uso de estrategias activas que fomentan el interés, la participación y el pensamiento crítico de los estudiantes.

La comprensión lectora integra la capacidad de interpretar, deducir y juzgar un texto, desde la identificación literal de hechos hasta la elaboración de inferencias profundas; estudios recientes subrayan que la motivación y la conciencia de los propios procesos mentales son pilares que refuerzan esta competencia [2].

El bajo nivel de comprensión lectora puede constituir una limitación significativa en su capacidad para interpretar, inferir y reflexionar críticamente sobre los textos, afectando no solo su rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura, sino también su desarrollo integral como lectores competentes, siendo necesario explorar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a los intereses y características de los estudiantes actuales, para atender las demandas educativas actuales.

Huancayo, López, Jácome y Vergel [3] señalan que, a través de la gamificación, se llegan a desarrollar habilidades críticas y analíticas en los estudiantes, mediante retos, recompensas y dinámicas interactivas que motiven el aprendizaje, las cuales fomentan la reflexión, la toma de decisiones y la resolución de problemas, mejorando la comprensión lectora, además de promover el trabajo en equipo y la colaboración, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y mejorando la calidad educativa.

La comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura puede presentar desafíos significativos para los estudiantes de octavo año, quienes a menudo enfrentan dificultades para interpretar y reflexionar sobre los textos, viéndose afectado su rendimiento académico y el desarrollo de competencias críticas, por lo que la gamificación emerge como una estrategia metodológica innovadora que, a través de actividades interactivas y motivadoras, podría fortalecer la comprensión lectora, haciendo el aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante.

La justificación de esta investigación radica en las demandas educativas de los estudiantes de octavo año de educación básica, quienes pueden presentar dificultades significativas en la comprensión de textos narrativos y expositivos, lo que afecta su rendimiento académico global, por razón de la aplicación de metodologías convencionales centradas en la lectura mecánica y la evaluación memorística, impidiendo captar la atención ni generar aprendizajes significativos.

También, el presente estudio buscó valorar la incidencia de las actividades de gamificación que se efectúen por medio de plataformas como Educaplay y Genially, para una adecuada comprensión lectora en la asignatura Lengua y Literatura, aportando al debate pedagógico actual sobre el uso de metodologías activas, y cómo estas aportan en el desarrollo adecuado de una lectura con pensamiento crítico, permitiendo que el educando se empodere de los contenidos impartidos en el aula.

Es importante que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga como aliado eficaz la comprensión lectora en el contexto escolar, adoptando una perspectiva innovadora que integre recursos digitales con enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, considerando al final que los resultados proporcionen evidencia empírica sobre la viabilidad de la gamificación como estrategia para mejorar el rendimiento académico en comprensión lectora y que los estudiantes logren afianzar los nuevos conocimientos de las asignaturas impartidas.

En este marco, se destaca el aporte de la gamificación en el fortalecimiento de la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes, debido a que la implementación de estas actividades en plataformas digitales tales como Educaplay y Genially son estrategias innovadoras que impulsan a convertir el proceso educativo, atendiendo las demandas que se generen, mejorando la motivación, participación y rendimiento lector en todos los educandos.

La estructura del artículo se organiza en las siguientes secciones: Introducción, Marco teórico Metodología, Resultados y Conclusiones. Este estudio propone una mirada integral hacia la innovación pedagógica mediante la incorporación efectiva de la gamificación en la lectura escolar.

II. MARCO TEÓRICO

Crisóstomo, Llacsa y Meleán [4], destacan que la lectura es fundamental para el progreso personal, ya que mejora el vocabulario, fomenta la reflexión y potencia la creatividad, siendo esta práctica clave para desarrollar habilidades críticas y tomar decisiones informadas, debiéndose fortalecerla desde los primeros años de educación básica, para que se vaya consolidando en los cursos superiores de estudios, con aditamentos como la criticidad.

El proceso investigativo se inició identificando las dificultades de aprendizaje en comprensión lectora, que presentaban los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Mocache, siendo esta, una habilidad fundamental para el desarrollo académico en diversas áreas del conocimiento, donde a pesar de los esfuerzos pedagógicos tradicionales, los educandos mantenían la limitante de poder interpretar, analizar y reflexionar de manera crítica sobre los textos que leían.

Los estudios de Jiménez, Alarcón, Noriega y Sánchez [5], sobre el uso de Educaplay como una herramienta digital interactiva, ofrecieron una solución potencial, evidenciando que esta plataforma favorece un aprendizaje dinámico y participativo, promoviendo la reflexión metacognitiva, lo que desarrolla significativamente la comprensión lectora en estudiantes de básica superior, al integrar elementos lúdicos y visuales en las actividades de lectura, que motivaron la participación activa en el proceso de aprendizaje.

En concordancia con los estudios previos, se planteó la hipótesis de que la gamificación, al integrar recursos digitales interactivos, podría ser una metodología eficaz para abordar las dificultades de comprensión lectora. Como afirman Aucay, Cabrera y Hermann [6], resaltando el impacto positivo de herramientas como Genially, las cuales permiten transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y accesible para los estudiantes, mostrando más participación en actividades de gamificación, con un aumento significativo en su capacidad para analizar e interpretar textos, gracias a la motivación generada por estas dinámicas.

Con base en esta evidencia, se diseñó e implementó una intervención pedagógica centrada en el uso de plataformas digitales con enfoque en la gamificación, seleccionándose herramientas como Educaplay y Genially, que ofrecen actividades interactivas y lúdicas, adaptadas a las necesidades cognitivas de los estudiantes, para motivar el desarrollo de la lectura progresiva y la criticidad en los estudiantes del octavo año en la asignatura de Lengua y Literatura.

Como refiere Caraballo [7], la gamificación en el aula permite no solo fomentar la participación activa, sino también mejorar la motivación intrínseca de los estudiantes, transformando la manera en que abordan los textos en Lengua y Literatura; en este sentido, las herramientas digitales seleccionadas fueron implementadas con el fin de crear una experiencia de aprendizaje más atractiva y centrada en el estudiante.

De acuerdo con Vera, Santos y Chérrez [8], la retroalimentación inmediata proporcionada por las plataformas como Educaplay y Genially juega un papel crucial en el proceso de aprendizaje, ya que permite a los estudiantes visualizar su progreso en tiempo real, lo que refuerza su motivación y les permite ajustar su enfoque hacia la tarea.

Menacho [9] enfatiza la importancia de la planificación instruccional al integrar la gamificación en el currículo, lo que asegura que el elemento lúdico en las actividades no opague el contenido académico, sino que lo enriquezca, siendo la gamificación una herramienta pedagógica eficaz para mejorar la comprensión lectora, que incorpora actividades lúdicas y digitales para transformar el aula en un espacio interactivo y estimulante, permitiendo que los estudiantes se involucren más profundamente con los textos y desarrollen habilidades críticas que les serán útiles tanto en el ámbito académico como en su vida cotidiana.

Como destaca Lema, Heredia, Allauca, Pilalumbo y Lema [10], una de las barreras más comunes en la implementación de la gamificación en el aula es la falta de capacitación adecuada tanto para los docentes como para los estudiantes, de esta manera, se recomendó proporcionar una formación previa sobre el uso de las plataformas para garantizar que todos los involucrados pudieran aprovechar al máximo las herramientas digitales.

Zumba, Castillo, Game y Ramírez [11], afirman que el uso de plataformas gamificadas fomentan un ambiente colaborativo y participativo que mejora el rendimiento académico. La gamificación también favorece un enfoque más inclusivo y personalizado del aprendizaje, atendiendo a las necesidades individuales de cada estudiante y potenciando su autonomía y creatividad, demostrando que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes en un mundo cada vez más digitalizado, demostrándose en el presente estudio que las herramientas digitales pedagógicas son eficaces para mejorar la comprensión lectora en estudiantes.

III. METODOLOGÍA

La intervención se llevó a cabo durante dos semanas, en las cuales los estudiantes participaron en actividades gamificadas como juegos de preguntas, crucigramas interactivos y mapas conceptuales, en donde estas actividades fueron diseñadas para reforzar la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico. Durante este período, se utilizaron diferentes instrumentos de recolección de datos, tales como pruebas diagnósticas previas y posteriores, además de encuestas y observación directa en el aula para evaluar la participación de los estudiantes.

Se estableció la hipótesis de la investigación: La gamificación no ayuda a los estudiantes a alcanzar una calificación superior o igual a 9 puntos en la evaluación del tema de comprensión lectora. Se utilizó un diseño cuasiexperimental con enfoque mixto, descriptivo, explicativo y analítico, orientado a evaluar el impacto de las actividades de gamificación en la comprensión lectora de estudiantes de octavo año de educación general básica.

La muestra institucional que se manejó fue el aleatorio simple, seleccionando a los estudiantes en base a la situación actual y disposición administrativa, como aporte al desarrollo de la investigación, teniendo limitantes tales como los contextos sociales, perfil sociodemográfico, niveles académicos y situación de la asignatura en referencia. Se seleccionaron intencionalmente 3 docentes con experiencia en estrategias pedagógicas innovadoras para apoyar la implementación y evaluación de la intervención.

Sobre la instrumentación utilizada en la investigación, se manejó una prueba CLP y PROLEC-SE, para evaluar la capacidad lectora general, basándose el estudio descriptivo en la aplicación de la prueba t Student pre-post, con el nivel de significancia de $\alpha = 0,05$. Esto consistió en seleccionar y ajustar los ítems que valoraron la comprensión propia, inferencial y crítica, adaptadas al nivel de los estudiantes del octavo año de básica.

Posteriormente, se implementó una intervención pedagógica de dos semanas basada en gamificación mediante el uso de las plataformas digitales Genially y Educaplay, que incluyeron juegos de asociación, infografías animadas, crucigramas, mapas interactivos y retos didácticos vinculados a textos narrativos y expositivos del área de Lengua y Literatura. Al concluir la intervención, se aplicó una postprueba equivalente a la estimación inicial para medir el progreso en la competencia lectora. La confiabilidad se pudo obtener por medio del coeficiente alfa de Cronbach, en el que se obtuvieron valores superiores a 0,80, revelando una alta estabilidad interna.

Los datos recolectados se analizaron mediante técnicas estadísticas descriptivas que permitieron determinar las variaciones en el rendimiento lector antes y después de la intervención, realizándose una observación directa en el aula para registrar comportamientos clave, tales como la participación activa, el interés sostenido y la interacción significativa con los textos, evidenciando cómo el uso de herramientas digitales lúdicas puede incidir positivamente en el desarrollo de la comprensión lectora en el contexto educativo.

IV. RESULTADOS

En la Figura 1 se destaca que, para evaluar el impacto de las actividades de gamificación en la comprensión lectora, se aplicó una preprueba a los 60 estudiantes participantes, con el fin de determinar su nivel inicial en comprensión literal, inferencial y crítica. Los resultados mostraron un promedio general de 7,02 puntos sobre 15, indicando un nivel moderado con áreas claras de mejora. Además, mediante observaciones y cuestionarios, se detectó que un 65 % de los estudiantes presentaba baja motivación hacia la asignatura de Lengua y Literatura, manifestando desinterés por las metodologías tradicionales.

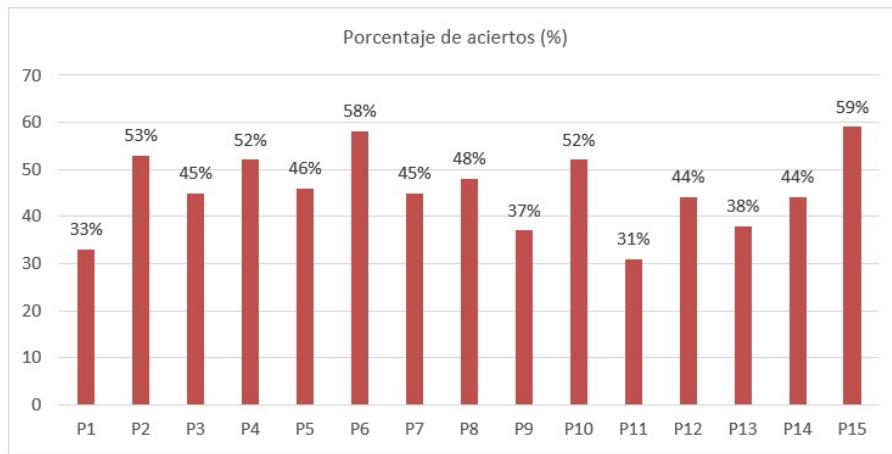


Fig. 1. Porcentaje de aciertos por pregunta – Preprueba.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la institución educativa.

La participación activa de los estudiantes se registró a través de los resultados obtenidos en las pruebas aplicadas y las respuestas dadas durante las actividades gamificadas, por lo que después de la implementación de la intervención mostraron una mejora significativa en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes, observándose mejores resultados por la inclusión de plataformas digitales. Esto sugiere que estas actividades no solo ayudaron a mejorar la comprensión lectora, sino que también impulsaron el desarrollo del pensamiento analítico de los estudiantes.

En el caso de la Institución Educativa, el análisis de los resultados de las postpruebas mostró un aumento considerable en las puntuaciones de los estudiantes, especialmente en las habilidades inferenciales y críticas. El análisis de los datos cualitativos también respaldó estos resultados, en la que las encuestas realizadas a los estudiantes revelaron que la mayoría de ellos encontró las actividades más atractivas y entretenidas que las metodologías tradicionales.

Asimismo, después de implementar la intervención de gamificación utilizando las plataformas Educaplay y Genially durante dos semanas, en la Figura 2, se muestra los resultados de la aplicación de la postprueba con el mismo grupo. Los resultados evidenciaron una mejora significativa, alcanzando un promedio general de 10,45 puntos sobre 15, lo que representa un aumento de 3,43 puntos respecto a la evaluación inicial; en particular, se observó un incremento notable en las habilidades inferenciales y críticas, reflejando un desarrollo del pensamiento analítico y reflexivo de los estudiantes.

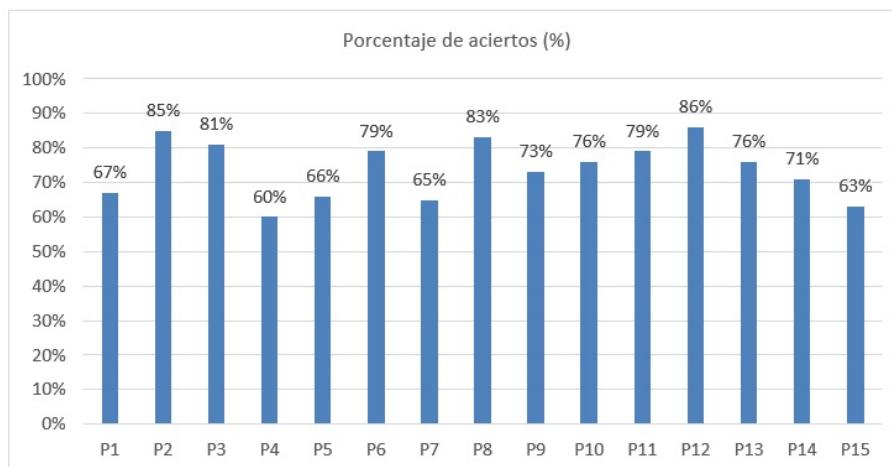


Fig. 2. Porcentaje de aciertos por pregunta - Postprueba.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la institución educativa.

Los estudiantes manifestaron un mayor compromiso con las actividades de lectura, destacando que las plataformas interactivas aumentaron su interés por aprender y les ayudaron a entender mejor los textos; sin embargo, a pesar de los avances, también se identificaron algunas áreas de mejora, siendo señalado que, al principio, las actividades gamificadas les resultaron difíciles debido a la falta de familiaridad con las plataformas, resaltando la importancia de capacitar a los educandos en el uso de este tipo de herramientas y que estas lleguen a ser fuente de ayuda en la adquisición del nuevo conocimiento en la asignatura de Lenguaje y Literatura.

La validación de los resultados también se realizó a través de entrevistas con los docentes, quienes indicaron que las actividades gamificadas contribuyeron a mejorar la dinámica en el aula y a aumentar la participación de los estudiantes; sin embargo, los maestros también recalcaron la necesidad de contar con más recursos tecnológicos y tiempo para preparar actividades personalizadas, para de esta forma dar un mejor acompañamiento en el uso de estas herramientas digitales a los escolares, y que el aprovechamiento y comprensión lectora se fortalezca.

Simultáneamente, en la Figura 3, la observación en aula mostró un cambio positivo en la actitud de los estudiantes durante las sesiones de gamificación: la participación activa, el interés sostenido y la interacción con los materiales digitales mejoraron sustancialmente, con un puntaje promedio de 4,3 en una escala de 1 a 5. Además, los docentes reportaron una mayor motivación y compromiso por parte de los estudiantes, valorando especialmente la facilidad de uso y la interactividad de las herramientas, para el beneficio de la comprensión lectora en la asignatura de Lenguaje y Literatura.

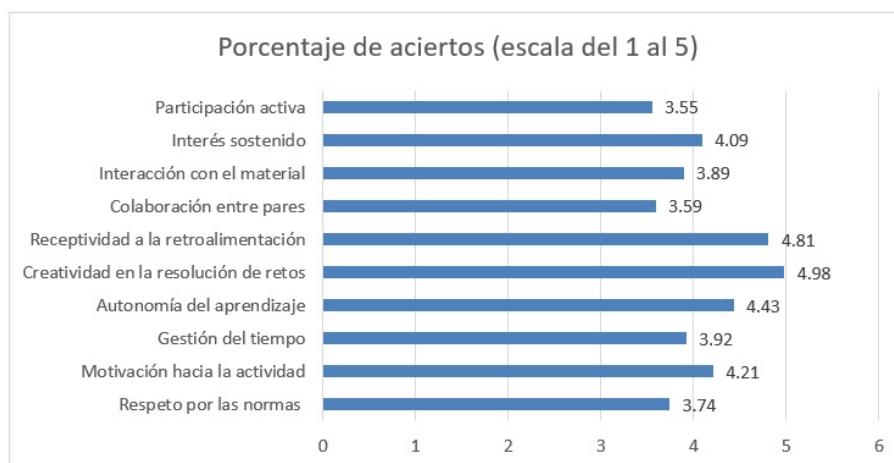


Fig. 3. Evaluación de indicadores en sesiones gamificadas (escala 1 a 5).

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la institución educativa.

En Educaplay se utilizaron actividades como la sopa de letras, los crucigramas y adivinanzas, las que permitieron consolidar terminología y concepciones. También se diseñaron preguntas de opciones múltiples que se aplicaron para la valoración de la nueva información adquirida, de manera interactiva.

Con Genially se presentaron exposiciones participativas, con temas específicos sobre la comprensión lectora en la asignatura de Lenguaje y Literatura, priorizando características como que la presentación sea atractiva para los jóvenes, en donde se recalque su formato visual y de juego. Este tipo de exposición permitió concluir sobre la prioridad de desarrollar las clases de la asignatura de Lenguaje y Literatura con introducciones y socializaciones que se basen en componentes multimedia, como diapositivas, audio y videos, reels y enlaces externos de sitios web, que ayuden a los adolescentes a mejorar su comprensión lectora.

Al final, la implementación de herramientas digitales como Educaplay y Genially no solo mejoró los niveles de comprensión lectora, sino que también aumentó la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, debido a que los resultados obtenidos respaldan la idea de que las actividades gamificadas pueden transformar el aula, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo, motivador y significativo, permitiendo la aprehensión del nuevo conocimiento.

El análisis estadístico descriptivo confirmó que la diferencia entre pre y postprueba es significativa, sugiriendo que la gamificación tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora. Estos resultados apoyan la hipótesis de que la aplicación de actividades lúdicas y digitales favorece el aprendizaje y la motivación en la asignatura de Lengua y Literatura.

En el cuestionario semiestructurado aplicado a los docentes, el 80 % manifestó que las actividades de gamificación mejoraron la dinámica del aula y el rendimiento lector, mientras que el 20 % restante recomendó una capacitación adicional para optimizar la integración de estas tecnologías en el currículo.

Tabla 1. Comparación de resultados obtenidos.

Docente	1. Aceptación de actividades de gamificación	2. Beneficios observados	3. Dificultades encontradas	4. Integración curricular permanente	5. Participación y compromiso	6. Estrategias para facilitar uso	7. Mejoras sugeridas	8. Diferencias en rendimiento	9. Apoyo o formación necesaria	10. Recomendación para otras asignaturas
Docente 1	Muy positiva	Mayor motivación y comprensión lectora	Dificultades técnicas con plataformas	Sí, porque motiva al estudiante	Alta participación y compromiso	Capacitación previa y apoyo constante	Mejorar conectividad y recursos tecnológicos	Sí, mejoró significativamente	Formación en uso de plataformas digitales	Sí, mejora el aprendizaje y motivación
Docente 2	Positiva	Incremento en interés y reflexión crítica	Falta de tiempo para preparar actividades	Sí, herramientas útiles y dinámicas	Participación activa y colaboración	Uso de tutoriales y guías paso a paso	Más actividades personalizadas	Sí, notoria mejora	Talleres de gamificación y soporte técnico	Sí, recomendable en todos los niveles
Docente 3	Muy buena	Estudiantes más involucrados y atentos	Resistencia inicial al cambio metodológico	Sí, integrable con planificación	Compromiso alto y entusiasmo	Acompañamiento individualizado	Mejorar variedad de actividades	Sí, desempeño mejoró	Formación continua y actualización	Sí, fomenta habilidades socioemocionales

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la institución educativa.

A. Prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis se estableció lo siguiente:

H0: La gamificación no ayuda a los estudiantes a alcanzar una calificación superior o igual a 9 puntos en la evaluación del tema de comprensión lectora.

H1: La gamificación ayuda a los estudiantes a alcanzar una calificación superior o igual a 9 puntos en la evaluación del tema de comprensión lectora.

Se utilizó el software GeoGebra para que se pueda considerar las relaciones, solucionar dificultades que se presentan y establecer estructuras participativas que ayuden en el análisis de una investigación, considerando un nivel de significancia de 0,1 y un nivel de confianza del 90 %. El promedio de los datos obtenidos en la postprueba fue de 10,45 puntos, con una desviación estándar de aproximadamente 2,0.

Al evaluar el valor estadístico T se observó que este se encuentra fuera del intervalo de aceptación de la hipótesis nula, definido para este nivel de significancia. Por lo tanto, se afirma que no se acepta la hipótesis nula.

Al no aceptar la hipótesis nula, se valida que la aplicación de la gamificación mejora significativamente el rendimiento de los estudiantes en comprensión lectora, permitiéndoles obtener calificaciones superiores a 9 puntos.

B. Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian que la gamificación, a través del uso de elementos lúdicos y tecnológicos, contribuye significativamente a motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. Esto coincide con estudios previos de Sarabia y Bowen [12], que señalan que la gamificación aumenta la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes, aspectos fundamentales para la mejora del rendimiento académico.

La implementación de plataformas como Educaplay y Genially, que ofrecen retroalimentación inmediata y dinámicas interactivas, facilita un aprendizaje personalizado y adaptado a las necesidades individuales, tal como lo indican algunos autores [13], [14], señalando que este enfoque resulta especial-

mente valioso en contextos donde la motivación hacia materias tradicionales como Lengua y Literatura suele ser baja, revitalizando el interés y promoviendo un compromiso más sostenido con los contenidos.

Adicionalmente, Reyes [15] refiere que la gamificación fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, potenciando competencias socioemocionales esenciales para el aprendizaje colaborativo; en donde la inclusión de retos, recompensas y niveles, componentes típicos de la gamificación, según Zambrano, Lucas, Luque y Lucas [16], favorecen la autorregulación y el sentido de logro, que son claves para un aprendizaje significativo y autónomo.

Estas estrategias innovadoras rompen la monotonía de las metodologías tradicionales y se alinean con el contexto digital actual, donde los jóvenes están inmersos en entornos tecnológicos, lo cual facilita una mejor conexión entre el aula y la vida cotidiana de los estudiantes [17]. Por último, aunque los resultados de este estudio son prometedores y apoyan la eficacia de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora, se recomienda continuar investigando su impacto en otras áreas del conocimiento y niveles educativos, a fin de validar y ampliar sus beneficios y explorar nuevas formas de integración tecnológica en la enseñanza [18].

CONCLUSIONES

La implementación de actividades de gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura ha demostrado ser efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año, siendo que a través de las plataformas Educaplay y Genially, los estudiantes mostraron una mejora significativa en los puntajes de la postprueba, lo que indica un progreso en su capacidad para interpretar, inferir y reflexionar sobre los textos, sugiriendo estos resultados que las herramientas tecnológicas y lúdicas son eficaces para enriquecer el aprendizaje de la comprensión lectora.

Los estudiantes mostraron un notable aumento en la motivación y el compromiso durante las sesiones de gamificación; la participación activa y el interés sostenido se reflejaron en la mejora de su rendimiento académico y en su actitud hacia la asignatura, confirmándose que la gamificación tiene un gran potencial para revitalizar el interés de los estudiantes en temas que comúnmente presentan baja motivación, como es el caso de Lengua y Literatura, y que la integración de herramientas digitales puede transformar el enfoque tradicional del aprendizaje.

Además de los avances en comprensión lectora, la gamificación favoreció el desarrollo de habilidades socioemocionales, tales como la cooperación, el trabajo en equipo y la autorregulación emocional, permitiendo el involucramiento de los estudiantes en actividades que promovieron la colaboración y el enfrentamiento de retos conjuntos, lo que refuerza el aprendizaje colaborativo y genera un ambiente positivo en el aula. Siendo estas habilidades fundamentales para el crecimiento integral de los estudiantes, beneficiando no solo su desarrollo académico, sino también su bienestar social y emocional.

A pesar de los resultados positivos, se destaca la importancia de capacitar adecuadamente a los docentes en el uso de herramientas digitales y en la integración de la gamificación en el currículo, recordando que el éxito de estas herramientas depende de su correcta implementación y de la formación docente; por lo que es esencial proporcionar a los educadores los recursos y conocimientos necesarios para hacer un uso efectivo de las plataformas digitales, siendo la capacitación continua clave para optimizar la experiencia de aprendizaje y maximizar los beneficios de la gamificación.

Aunque este estudio ha mostrado los beneficios de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora, se recomienda ampliar la investigación hacia otras áreas del conocimiento y diferentes niveles educativos; esto permitirá evaluar la efectividad de la gamificación en otros contextos y en diversas materias, proporcionando una visión más completa de su potencial en la educación. Además, sería útil explorar la integración de otras plataformas digitales y metodologías innovadoras para enriquecer aún más los procesos de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS

- [1] M. Jauregui, J. Valencia, and K. Caro, "Diseño de un videojuego para el aprendizaje de conceptos sobre el emprendimiento," *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, vol. 10, no. 22, pp. 31–48, 2022.
- [2] C. Báez, M. Jiménez, J. Parreño, and M. Zuñiga, "Gamificación digital para fortalecer la comprensión lectora en la asignatura de lengua y literatura," *Ciencia y Educación*, vol. 6, no. 1, pp. 981–992, 2025.
- [3] S. Huancayo, Á. López, S. Jácome, and E. Vergel, "La gamificación para mejorar la comprensión lectora en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado," *Revista Mapa*, vol. 9, no. 39, pp. 147–172, 2025.
- [4] A. Crisóstomo, L. Llacs, and R. Meleán, "Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria," *Aula Virtual*, vol. 5, no. 11, pp. 29–43, 2024.
- [5] D. Jiménez, P. Alarcón, J. Noriega, and V. Sánchez, "Incidencia de educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para educación primaria superior," *Ciencia Digital*, vol. 8, no. 4, pp. 23–37, 2024.
- [6] R. Aucay, L. Cabrera, and E. Hermann, "Genially como herramienta interactiva para mejorar la motivación de los estudiantes," *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, vol. 7, no. S2, pp. 254–263, 2024.
- [7] Y. Caraballo, "Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica," *Ciencia Latina*, vol. 7, no. 4, pp. 1813–1830, 2023.
- [8] M. Vera, Y. Santos, and M. Chérrez, "Genially y educaplay para el fortalecimiento de la lectura," *Conocimiento Global*, vol. 9, no. S1, pp. 66–85, 2024.
- [9] L. Menacho, "Estrategias colaborativas: aprendizaje compartido para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria," *Praxis Educativa (Arg)*, vol. 25, no. 3, pp. 1–16, 2021.
- [10] J. Lema, L. Heredia, D. Allauca, E. Pilalumbo, and J. Lema, "La gamificación educativa, alternativa para la enseñanza creativa, su empleo en la educación superior en ecuador," *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, vol. 5, no. 6, pp. 2112–2123, 2024.
- [11] P. Zumba, V. Castillo, N. Game, and L. Ramírez, "La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica," *Revista Uniandes Episteme*, vol. 11, no. 1, pp. 32–44, 2024.
- [12] D. Sarabia and L. Bowen, "Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática," *EPISTEME KOINONIA*, vol. 6, no. 12, pp. 20–60, 2023.
- [13] C. Soledispa, Á. Delgado, M. Lindao, and C. Roca, "Educaplay una plataforma multimedia para crear actividades educativa," *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, vol. 7, no. 5, pp. 3997–4028, 2023.
- [14] G. Cadena, A. Medina, K. González, and D. Peña, "Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta educaplay en el aprendizaje del idioma inglés," *Revista Uniandes Episteme*, vol. 10, no. 2, pp. 220–233, 2023.

- [15] W. Reyes, "Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana," *Alteridad. Revista de Educación*, vol. 17, no. 1, pp. 24–35, 2022.
- [16] A. Zambrano, M. Lucas, K. Luque, and A. Lucas, "La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado," *Dominio De Las Ciencias*, vol. 6, no. 3, pp. 349–369, 2020.
- [17] A. Escarbajal and G. Martínez, "Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria," *International Journal of New Education*, vol. 1, no. 11, pp. 5–25, 2023.
- [18] M. Calderón, G. Flores, A. Ruiz, and S. Castillo, "Gamificación en la compresión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en perú," *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, vol. 28, no. 5, pp. 63–74, 2022.