

**IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA
CRÍTICA EN ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO**
**IMPACT OF GAMIFICATION IN STRENGTHENING CRITICAL READING IN FIFTH
GRADE STUDENTS**

Autores: ¹Ana Isabel Mero Morrillo y ²Richard Ramirez Anormaliza.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-6205-414X>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0040-0381>

¹E-mail de contacto: ana.meromorrillo9530@upse.edu.ec

²E-mail de contacto: rramireza@upse.edu.ec

Afiliación: ¹*Universidad Estatal de la Península de Santa Elena, (Ecuador). ²*Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). Universidad de Guayaquil, (Ecuador).

Artículo recibido: 29 de Agosto del 2025

Artículo revisado: 1 de Septiembre del 2025

Artículo aprobado: 12 de Septiembre del 2025

¹Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, otorgado por la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, (Ecuador), con 16 años de experiencia laboral. Maestrante de la maestría de Educación Básica, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

²Profesional con grados en sistemas de información y administración de empresas, por la Escuela Superior Politécnica del Litoral de Guayaquil, (Ecuador) y la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador) respectivamente; a nivel de posgrados: Especialista en Gestión de Procesos Educativos. Magíster en Educación Superior por la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). Magíster en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, (Ecuador). Doctor Cum Laude por la Universitat Politècnica de Catalunya Barcelona, (España).

Resumen

El objetivo de este estudio se basó en analizar el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la lectura crítica en estudiantes de quinto grado de la institución educativa 5 de junio del cantón Manta, el problema radica que, en la educación ecuatoriana especialmente en escuelas de sitios rurales, existen grandes desafíos al momento de implementar estrategias innovadoras e interesantes de enseñanzas que ayuden a los estudiantes a aprender de una mejor manera. Como metodología de esta investigación se utilizó el método cualitativo, considerando investigaciones previas y realizando discusiones estructuradas con maestros de lengua y literatura que han implementado la gamificación como herramienta de aprendizaje en el aula, a través de un procedimiento de entrevistas se obtuvieron testimonios de los docentes permitiendo enriquecer la identificación de tendencias recurrentes sobre el ímpetu, la participación y el avance de las facultades de alfabetización. Los hallazgos demostraron que la utilización de las instalaciones de ocio y los medios en línea, incluido la plataforma Moodle, mejora la participación de los estudiantes ya que ellos encuentran una manera divertida de aprender,

esto en conjunto fomenta la comprensión analítica y estimula el aprendizaje cooperativo en ambientes académicos, sin embargo, también se identificaron obstáculos como la división tecnológica y la necesidad del desarrollo del educador en torno a la gamificación, el usar de manera adecuada y relevante estas herramientas se demuestra que sirve como un método efectivo para aumentar las habilidades de lectura crítica y crear experiencias educativas más atractivas para el estudiante.

Palabras claves: Gamificación, Ecuador, Lectura crítica, Motivación, Estrategias lúdicas.

Abstract

The objective of this study was based on analyzing the impact of gamification as a pedagogical strategy to strengthen critical reading in fifth grade students of the 5 de junio educational institution in the canton of Manta, the problem lies in the fact that in Ecuadorian education, especially in schools in rural areas, there are great challenges when implementing innovative and interesting teaching strategies that help students learn in a better way. As a methodology of this research, the qualitative method was used, considering previous research and carrying out structured discussions with teachers of language and literature who have implemented gamification as a learning

tool in the classroom, through an interview procedure testimonies were obtained from the teachers allowing to enrich the identification of recurrent trends on the impetus, the participation and advancement of literacy faculties. The findings showed that the use of leisure facilities and online media, including the Moodle platform, improves student participation as they find a fun way to learn. This together fosters analytical understanding and stimulates cooperative learning in academic environments, however, obstacles such as the technological divide and the need for educator development around gamification were also identified. The appropriate and relevant use of these tools is shown to serve as an effective method to increase critical reading skills and create more engaging educational experiences for the student.

Keywords: Gamification, Ecuador, Critical reading, Motivation, Playful strategies.

Sumário

O objetivo deste estudo baseou-se na análise do impacto da gamificação como estratégia pedagógica para fortalecer a leitura crítica em alunos da quinta série da instituição educacional 5 de junio do cantão de Manta, o problema reside no fato de que na educação equatoriana, especialmente nas escolas das áreas rurais, existem grandes desafios na implementação de estratégias de ensino inovadoras e interessantes que ajudem os alunos a aprender de uma maneira melhor. Como metodologia desta pesquisa, utilizou-se o método qualitativo, considerando pesquisas anteriores e realizando discussões estruturadas com professores de língua e literatura que implementaram a gamificação como ferramenta de aprendizagem em sala de aula, por meio de um procedimento de entrevista foram obtidos depoimentos dos professores permitindo enriquecer a identificação de tendências recorrentes no ímpeto, a participação e o avanço das faculdades de alfabetização. Os resultados mostraram que o uso de instalações de lazer e mídia online, incluindo a plataforma Moodle, melhora a participação dos alunos, pois eles encontram uma maneira divertida de aprender,

isso em conjunto promove a compreensão analítica e estimula a aprendizagem cooperativa em ambientes acadêmicos, no entanto, obstáculos como a divisão tecnológica e a necessidade de desenvolvimento do educador em torno da gamificação também foram identificados. O uso apropriado e relevante dessas ferramentas é mostrado como um método eficaz para aumentar as habilidades de leitura crítica e criar experiências educacionais mais envolventes para o aluno.

Palavras-chave: Gamificação, Ecuador, Leitura crítica, Motivação, Estratégias lúdicas.

Introducción

En la educación básica, aprender a leer críticamente es muy importante, comprender, analizar y evaluar los datos reflexivamente es una habilidad importante en los estudios y la vida cotidiana dentro de las comunidades. En Ecuador, a pesar de que hay intentos de modernizar las estrategias de enseñanza, una gran dependencia de las técnicas convencionales que se centran en el aprendizaje de memoria y la repetición sobre la evaluación y la construcción de procesos de pensamiento críticos continúan y especialmente es observable en el nivel de educación estándar de quinto grado, los estudiantes en una etapa crítica para reforzar las habilidades de lectura y el avance de las capacidades cognitivas, pero con frecuencia encuentran instrucción no conforme a sus requisitos o pasiones. En palabras más simples, numerosos estudios sugieren que los métodos de enseñanza habituales no son suficientes para alentar a los estudiantes a que les guste leer y el déficit de los métodos inventivos que fomentan el entusiasmo y la participación comprometida en la experiencia de lectura que conduce a una comprensión crítica mínima y una actitud desfavorable hacia el aprendizaje autodirigido, problema que se vuelve cada vez más preocupante cuando se trata de organizaciones públicas situadas en regiones acosadas por los

obstáculos tecnológicos, lo que lleva a una disminución en las posibilidades de emplear varias tácticas educativas.

La gamificación se ha convertido en una metodología relevante en el campo de la educación reconocida como la infusión de los aspectos de los juegos en entornos pedagógicos, las técnicas gamificadas tienen la capacidad de revolucionar el viaje educativo, haciendo que las entornos académicos sean más atractivos e importantes, por lo que Azucena (2023), postula que la implementación de enfoques basados en el juego mejora la participación y participación de los alumnos, fomentando la inversión auténtica en su educación y de acuerdo con su trabajo anterior, Cujia et al., (2021), indican que la gamificación mejora la competencia de lectura a través de tareas interesantes que promueven el examen crítico, la comprensión y el profundo escrutinio de texto. En el escenario de quinto grado, Palacios y Chavarro (2022), revelaron Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) con elementos del juego mejora las habilidades de lectura crítica y según estos expertos, la estrategia de estilo de juego permite a los alumnos contemplar contenido escrito de manera más contemplada y también las competencias esenciales para los esfuerzos académicos y comunales, incluso con estos efectos, en el entorno ecuatoriano, la investigación que examina sistemáticamente el papel de la gamificación en reforzar las habilidades de lectura crítica entre los alumnos de educación fundamental carece de abundancia ya que existe un vacío con respecto a su aplicación dentro de las instituciones públicas que tienen restricciones de recursos tecnológicos y que requieren metodologías adaptadas a sus circunstancias genuinas.

Al examinar este contexto, la investigación actual se centra en evaluar la influencia de las

técnicas de juego en mejorar las habilidades de lectura crítica entre los alumnos de quinto grado en la institución educativa "5 de junio", ubicada en la ciudad de Manta donde los métodos de enseñanza regulares no ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades críticas de lectura, lo cual subraya la necesidad de adoptar enfoques según lo descrito por Herrera y Llinás (2024), que unen los objetivos educativos con los incentivos y motivaciones de los alumnos, rompiendo las limitaciones de un régimen centrado en la repetición y la regulación de los alumnos. El principal objetivo de este estudio es analizar el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica para poder fortalecer la lectura crítica en los alumnos de quinto grado de la institución educativa 5 de junio en el cantón Manta, se pretende demostrar como a través de la gamificación implementada por el maestro en el ambiente de aprendizaje de la literatura los estudiantes desarrollan habilidades motrices que les faciliten interpretar con eficacia examinando su impacto y la participación en la lectura.

La importancia de este estudio depende de la entrega de soluciones procesables y apropiadas adaptadas al escenario educativo en Ecuador y según Oña (2024), la gamificación puede servir como una herramienta educativa importante para unir las disparidades motivacionales y de logro en el aula, particularmente en áreas obstaculizadas por activos tecnológicos insuficientes y la renuencia a adoptar nuevas estrategias de enseñanza, por lo que Garzón (2020), enfatiza la importancia de estrategias inclusivas que fomentan la participación equitativa de todos los alumnos, lo que permite una atmósfera educativa democrática y sustancial. Esta investigación pretende mostrar la eficacia de la gamificación para reforzar las habilidades de lectura crítica y desarrollar enfoques de enseñanza para las escuelas y

educadores en la educación básica para adoptar métodos novedosos y relevantes aumentando así la educación de los alumnos y que se involucren con las ideas y participar de manera proactiva.

Materiales y Métodos

Este artículo adopta un enfoque cualitativo con un diseño exploratorio, dado que no hay suficientes estudios previos que aborden de manera directa la relación entre el contexto educativo ecuatoriano y la implementación de experiencias de gamificación en las aulas de la institución educativa 5 de junio. Su objetivo es explorar las vivencias de los docentes en el uso de la gamificación, así como identificar los desafíos y beneficios que perciben, y comprender cómo esta metodología afecta la motivación de los estudiantes. Esta investigación se inserta en un marco cualitativo de carácter exploratorio, elegido precisamente por la necesidad de profundizar en las experiencias de los profesores que han incorporado la gamificación en su enseñanza, un ámbito que ha recibido escasa atención en el contexto ecuatoriano identificando las estrategias empleadas y la manera que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación elegida se analizó a través de una búsqueda sistemática en diversas plataformas académicas, como Google Scholar, PubMed, y estudios especializados adicionales en el ámbito de la educación y por enfoque se asignó al estudio contemporáneo que ofrece buenas perspectivas de la gamificación en entornos educativos, concentrándose en el escenario latinoamericano y, explícitamente, Ecuador. La revisión de la literatura evaluó investigaciones anteriores sobre la integración de actividades basadas en juegos en diferentes niveles educativos y el objetivo de estas entrevistas con educadores fue establecer una

base teórica la cual respaldó la comprensión y evaluación y al participar en estas conversaciones, nuestro objetivo fue obtener información que permita el desarrollo de un marco integral que guiará los enfoques pedagógicos empleados con la intención de fomentar un entorno propicio para el intercambio de conocimiento, la reflexión y los estudios en consideración se destacan en base a su pertinencia, un enfoque metodológico riguroso y su pertinencia dentro del alcance de esta investigación. El grupo focal para esta investigación consta de 7 educadores de la escuela 5 de Junio, dentro del distrito de Manta, Ecuador y los participantes seleccionados mediante muestreo de conveniencia no estocástico para una visión específica de los educadores con experiencia en la integración del juego.

Como criterio de inclusión se consideró, ser docente fijo en la institución educativa 5 de junio, tener experiencia en la implementación de gamificación en sus aulas y estar dispuestos a participar de manera voluntaria en el estudio. Se consideró como criterio de exclusión no ser docente de la institución, o docentes que no tengan experiencia de uso de la gamificación en el aula y no haber aceptado la participación en las entrevistas o aporte a esta investigación. La recopilación de datos fue realizada por entrevistas que comprenden consultas abiertas para explorar las perspectivas de los educadores sobre la integración de técnicas basadas en juegos en sus lecciones, los recursos que emplean y la influencia observada en el compromiso y el logro de los alumnos. Las discusiones tuvieron lugar en persona y duraron un período que varió de 30 a 45 minutos ejecutándose un examen académico de los métodos educativos lúdicos, con el objetivo de posicionar los hallazgos dentro de un marco teórico bien estructurado.

El análisis de datos se realizó utilizando un enfoque cualitativo y después de que se registraron las entrevistas, se realizó la acción de codificación, donde se identificaron las clasificaciones primarias y las subclasificaciones nacientes de las respuestas de los educadores a través de un proceso que habilitó datos de agrupación sobre tácticas de juegos, obstáculos cumplidos, ventajas observadas permitiendo una comprensión contextualizada sobre las experiencias de los maestros. Esta investigación se adhiere a los principios morales prescritos para la investigación que involucra sujetos humanos y la participación informada de todos los miembros, que fueron iluminados sobre el objetivo de la encuesta, las acciones que se realizarán y se aseguró el secreto de sus respuestas, además que su compromiso fue completamente opcional y que tenían derecho a retraerse del proyecto a su discreción sin ningún efecto perjudicial, por ello los datos se procesaron con la mayor discreción, el anonimato de los participantes en la divulgación de resultados fue salvaguardado, para proteger su identidad y evitar la asociación con hallazgos específicos.

Resultados y Discusión

Revisión bibliográfica

Se tomó en consideración el texto de Solano et al., (2024), “Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: unidad educativa Jaime Roldós Aguilera”. Los autores de esta investigación buscan retratar como las estrategias didácticas se basan en la gamificación y como incide en la lecto-escritura de los estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, el estudio propuso un estudio cuantitativo, de tipo experimental, correlacional y longitudinal, partiendo de una revisión teórica bibliográfica acerca de estudios y teorías relacionadas y

desarrolladas con el fin de investigar a fondo la gamificación, realizando un diagnóstico mediante listas de chequeo sostenida por razonamientos expuestos por el autor Ricardo Olea a una población definida de 37 estudiantes, los autores realizaron la validación de los materiales de recolección de datos mediante la aplicación del Alpha de Cronbach y R cuadrado usando el software SPSS, consiguiendo derivaciones de 0.909 y 1,00 proporcionalmente. La lista se aplicó antes y después de la estrategia, la primera se realizó como diagnóstico, la segunda como una evaluación. El experimento de correlación aplicado por el factor coeficiente de Pearson, permitió corroborar la correspondencia existente entre los aprendizajes adquiridos durante la lectura y la escritura respecto a las variables consideradas durante la estrategia. Se demostraron resultados relevantes respecto a la aplicación de la estrategia mediante la comparación de las variables seleccionadas con una discrepancia entre los valores medios, comprobando con la prueba ANOVA, el nivel de significancia igual a $0,00018 < 0,05$, por lo que la gamificación apoyó a perfeccionar los horizontes de la lectoescritura en los estudiantes.

Villares et al. (2024): Diseño de “Breakout Educativo” para el desarrollo de competencias de lectura crítica en estudiantes de una escuela unidocente de Ecuador. En este estudio los autores examinaron de manera paulatina la escala en el desarrollo de destrezas junto con las competencias de la lectura crítica a través de metodologías y técnicas acertadas, haciendo principal énfasis en las deficiencias sobre la enseñanza acostumbrada. Los investigadores lograron establecer una comparación entre la enseñanza tradicional versus la implementación de estrategias modernas, demostrando nuevos retos en el desarrollo de estas habilidades. Es

por esto por lo que los autores proponen el diseño de Breakout Educativo como una táctica positiva para suscitar el pensamiento crítico y la colaboración entre los alumnos, los investigadores analizaron las ventajas y desventajas de la aplicación de esta herramienta en los ambientes educativos unidocentes, subrayando la mera necesidad de adaptarse a los cambios en la sociedad respecto al avance de la ciencia y la tecnología y fomentar el aprendizaje más reciente y demostrativo. Los autores mostraron la evaluación de la efectividad del Breakout Educativo del perfeccionamiento de capacidades de lectura crítica y en este caso para tomar como muestra a los estudiantes de la escuela unidocente en Ríos Quinsaloma Ecuador. Dicha actividad se organizó en 3 partes; preámbulo, donde se gestionaron preguntas originarias; progreso; el cual contuvo retos temáticos en conjuntos, y cierre, el cual examinó un examen conclusivo para calcular los progresos alcanzados. Los hallazgos evidenciaron mejoras indicadoras en los hábitos de lectura y destrezas críticas, reflejadas en un incremento en la práctica de la lectura tanto fuera como dentro del aula, así como la capacidad de interpretar y asemejar ideas principales, realizar deducciones y valorar la eficacia de la indagación.

La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura crítica en la educación (Gutiérrez, 2024). Los autores de este artículo asemejaron los componentes que se requieren para el diseño de una destreza pedagógica basada en la gamificación y encaminada hacia el fortalecimiento de las capacidades de lectura crítica en escolares de la educación superior. Para esta intención, desarrollaron una investigación con enfoque cualitativo, utilizando concéntricos con estudiantes incorporados y entrevistas con docentes universitarios. Los principales

hallazgos que localizaron en el estudio revelan una aceptación frecuente sobre la coyuntura y los alcances en ambientes de aprendizajes intervenidos por el uso de las TIC, en específico con una estrategia gamificada que contenga la experiencia, la incitación y las cualidades de aprendizaje favorito por los alumnos. En conclusión, para los sujetos sometidos a este estudio es significativo pronunciar habilidades de valoración sumativa y didáctica vinculado con los propósitos de formación. La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura– (Herrera et al., 2024).

Las investigadoras de este artículo asumieron como intención fomentar el uso lector a través de la gamificación como estrategia de aprendizaje en estudiantes de decimo grado de la institución Educativa Técnico Comercial del municipio de Sabanalarga Atlántico en Colombia. El artículo se basa en el método cualitativo, bajo un enfoque de investigación acción. Las técnicas e instrumentos aplicadas se constituyeron en una muestra de 36 alumnos. Se manipuló el cuestionario, el cual constó de 17 interrogantes, las cuales fueron bosquejadas con base a 6 aspectos claves que van desde la dependencia con el hábito de leer, gusto, tiempo, favoritismo, modelo a seguir, representación y estimulación por la lectura. La planimetría con el propósito de poder planificar y organizar las actividades, constó de 12 planeaciones. Efectuaron la pericia de investigación no estructurada del instrumento diario de campo con la finalidad de realizar un registro detallado de la ejecución de la gamificación en el aula, la participación de los estudiantes en actividades, así como de las experiencias, discernimientos, el cual tuvo preguntas instructoras coherentes con las categorías de gamificación y la práctica de la lectura crítica. Se concluyó con un grupo focal

con el fin de diagnosticar el impacto de las estrategias de aprendizaje que permiten pensar, sentir, y el vivir de los individuos. Se proyectaron y establecieron, evaluaron y sistematizaron acciones donde se logró evidenciar cambios considerables en la actitud de los individuos objeto de estudio, tales como: la interacción con sus compañeros de clase a través de la gamificación en el aula, la motivación, el interés por la lectura, trabajo en equipo, se mostraron más impulsados y creativos con el uso de nuevas tecnologías en el aprendizaje, consiguieron expresar sus sentimientos emocionales con acato, fortificando el hábito lector en los ellos.

Resultados de la entrevista a los docentes de la unidad educativa

Llegando a la parte donde se analiza la entrevista aplicada a los docentes de la institución educativa 5 de junio tenemos los siguientes resultados comparándolos con argumentos de investigaciones de autores que acotan y enriquecen el contenido sobre el uso de la gamificación en el aula, surgieron múltiples perspectivas sobre la incorporación de la gamificación en enseñanzas sobre lectura crítica. Las intervenciones gamificadas han remodelado la atmósfera del aula, fomentando una inclinación más intensa hacia las tareas de alfabetización y mejorando la colaboración de compañeros de clase, afirmación que postula que la gamificación enciende la emoción en los alumnos y promueve la cooperación y el aprendizaje comunitario, facetas que, según Gutiérrez (2024), refuerzan las habilidades de lectura vitales en entornos educativos actuales. Un divertido juego en línea ha mejorado la lectura ayudando a los estudiantes a recordar más y a pensar más profundamente, declaración que enfatiza la función de la gamificación en el fomento del avance cognitivo es en el contexto de Moreno et al. (2020), que el uso de

herramientas digitales involucradas con elementos similares a los juegos mejora el desarrollo de habilidades de lectura desencadenando interés y exploración, capacitando a los estudiantes para cultivar habilidades analíticas, síntesis y habilidades de inferencia.

Sin embargo, no todas las percepciones fueron completamente favorables ya que un instructor indicó que, aunque el uso de la gamificación a menudo aumenta la participación de los estudiantes, paradójicamente, puede hacer que los estudiantes presten menos atención a los aspectos educativos de los textos mismos, punto que es importante, ya que muestra un obstáculo en el uso de métodos similares a juegos y la posibilidad de que esa diversión, proveniente del aspecto del juego, pueda eliminar el enfoque en el texto en sí, por lo que Oña (2024), destaca la necesidad de fusionar objetivos de ocio y educativos, asegurarse de que los juegos no sean una distracción trivial sino un método potente para una instrucción significativa. Otro instructor agregó una perspectiva auxiliar, mencionando que las actividades basadas en el juego mejoraron la participación de los compañeros, permitiendo a los alumnos intercambiar pensamientos y disputar opiniones con una seguridad mejorada, por lo que esta faceta es primordial, ya que no se trata de interpretar la narrativa sino que también de la capacidad de debatir y corroborar conceptos basados en una justificación convincente y la investigación enfatiza que los juegos, alentar la colaboración y la conversación, ayuda a perfeccionar habilidades de razonamiento crítico, ayudar a los alumnos a formular argumentos razonados y participar en intercambios académicos.

El aprendizaje de la gamificación en la clase tiene obstáculos por lo que exige una

organización cuidadosa y conocimiento de las herramientas digitales que requieren entrenamiento personal y según Castro (2020), esto subraya que el desarrollo continuo del educador es importante para el éxito de la gamificación, lo que permite a los maestros a maestros técnicas digitales y a adaptar las características de entretenimiento a los objetivos instructivos mientras mantiene la excelencia educativa. Se enfatizó aún más el resultado impredecible de la gamificación en la inclusión dentro del grupo ya que se puede ver que los estudiantes juegan más cuando las actividades actúan los estudiantes involucrados en actividades agradables, lo que hace que el aprendizaje sea divertido o interesante y mantener este comportamiento ligero postula que los juegos pueden actuar como una estrategia para cerrar el abismo de participación en los alumnos, lo que representa un dominio para aquellos que carecen de seguridad o luchan con la expresión verbal y de acuerdo con Garzón (2020), se afirma que la gamificación fomenta un entorno educativo equitativo, lo que permite a todos los alumnos participar sin el temor a la evaluación tradicional.

Otro maestro ayudó al estudiante anticipó ansiosamente a la comprensión de texto debido a la introducción de la diversión de la frase del juego, agregando una experiencia atractiva a las actividades de lectura por lo que Gutiérrez et al. (2024), propone que la participación y el impulso son vitales en la educación basada en juegos, que desabrochan que los marcos de la enseñanza tecnológica que se facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados demuestran establecer el juego como un enfoque pedagógico probable elevado para fortalecer la lectura crítica y aun así, su ejecución requiere un equilibrio justo en medio de los aspectos de disfrute y los objetivos de instrucción, complementado por la preparación

del educador para superar equipos y obstáculos de procedimiento que a pesar de las dificultades indicadas, la influencia ventajosa en la estimulación, el compromiso y la devoción de los académicos subraya la obligación de persistir en investigar y refinar estas tácticas para enriquecer la valía instructiva en el espacio académico.

Conclusiones

La gamificación ha mejorado la motivación y el compromiso de los estudiantes en las actividades de lectura por lo que los educadores enfatizaron que los elementos interactivos estimulan una mayor participación entre los estudiantes, lo que lleva a un entorno educativo más atractivo y se vio que los más aplicados mostraron una disposición mejorada hacia el análisis alfabetizado. Educar el uso de actividades educativas de ruptura y recursos educativos basados en juegos ha contribuido positivamente a la mejora de las habilidades de pensamiento crítico y según los educadores, la arquitectura de los desafíos ayuda en la creación de hipótesis, razonamiento lógico y argumentos respaldados por la evidencia que es esencial para evaluar sistemáticamente el impacto persistente de estos enfoques. Se determinó que los sistemas como Moodle han mejorado las comunicaciones con los materiales, aunque los problemas vinculados a la división tecnológica y la preparación del educador continúan por lo que es esencial fortalecer las tácticas que facilitan el uso igual de estas innovaciones.

El equilibrio entre el componente lúdico y los objetivos de aprendizaje es fundamental y algunos profesionales de la educación advierten que la adopción de elementos del juego en situaciones que no son de juego a veces puede desviar inadvertidamente el enfoque de la inmersión profunda en las complejidades del sujeto en cuestión destacando la esencia de la

programación sensata que favorece el cultivo de la experiencia en la alfabetización. El uso de la gamificación ha fomentado la inclusión y la participación más efectiva de los estudiantes dentro del aula, por lo que se evidenció que los estudiantes menos interesados a comprometerse con el uso de herramientas convencionales demostraron una valentía elevada al tratar con los enfoques basados en juegos, insinuando la utilidad de estos en reforzar la equidad educativa. Se diagnosticó que la capacitación o preparación del maestro influye directamente en la efectividad de la gamificación y herramientas digitales junto a los métodos no innovadores fueron una barrera para implementar estas estrategias, es por esto que se recomienda el uso de estas herramientas digitales para que ayuden a maximizar la implementación de estas estrategias dentro del aula. La gamificación presenta oportunidades para fortalecer las habilidades de lectura crítica, con este efecto en el aprendizaje de la evolución a través de la evaluación y mejora continua para poder garantizar la efectividad a corto y largo plazo, por ello es importante hacer ajustes en la alineación con los requerimientos de los estudiantes y los objetivos de la educación.

Referencias Bibliográficas

- Avella, L. (2022). Fortalecimiento de la lectura crítica, en base a la implementación de la unidad didáctica titulada “Escape Room crítico-digital”. Recuperado de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/53aa2e67-c0ce-4dd6-b94b-b59856784b4e/content>
- Azucena, L. (2023). Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica (Master's thesis). Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24390>
- Castro, L. (2020). Gamificación y Lectura Crítica. Recuperado de <https://repositorio.udes.edu.co/items/69d8dbd4-8105-4fa1-9227-0f1afe7291ac>
- Chia, F. Estrategias pedagógicas usando gamificación para el mejoramiento de la lectura crítica en estudiantes del grado 5 primaria. Recuperado de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/7bb9882c-9f39-4c7b-9c7f-7f6dd150f677/content>
- Cujia, N., Vega, L. y Penagos, W. (2021). Evaluación del impacto de los resultados en las pruebas Saber: Una experiencia de gamificación. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 1344-1354. Recuperado de <https://revistas.upn.edu.co/index.php/TED/article/view/15341>
- Garzón, P. (2020). Incidencia de la gamificación a través de la plataforma Educaplay en el desarrollo de habilidades de comprensión de lectura crítica en estudiantes de grado octavo. Recuperado de <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/1ce17c67-4bda-4f5c-b70d-5adbb9157f87>
- Gutiérrez, C., Caro, L., Álvarez, H., & Montero, L. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura crítica en la educación. *Sophia*, 20(2). <https://doi.org/10.18634/sophiaj.20v.2i.1370>
- Herrera, M., & Llinás, S. (2024). La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura. *Miradas*, 19(2), 78–101. <https://doi.org/10.22517/25393812.25517>
- Moreno, F., Arrieta, J. M., & Gonzáles, Á. S. (2020). Gamificación: Desarrollo de herramienta tecnológica para fortalecer la competencia de lectura crítica. *Revista EDIA*, 5. Recuperado de <https://revistas.sena.edu.co/index.php/edia/article/download/4849/5056>
- Oña, L. (2024). Aportes de la gamificación para la lectura crítica en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tesis de maestría). Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/28024>
- Palacios, D., & Chavarro, J. (2022). Fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel crítico a través de los OVA basados

- en la gamificación en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa El Carmen, sede Santa Rosa (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena). Recuperado de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16447>
- Pardo, L., & Alméciga, M. (2020). Influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras para el mejoramiento de los resultados en la sección lectura crítica de los Martes de Prueba. Recuperado de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/content/bitstreams/0ae80cff-e67e-4642-911c-17cb32d60b90/content>
- Sani, M. (2024). Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media (Master's thesis). <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27150>
- Solano, M., Castillo, V., Santillán, B., & Jácome, G. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: Unidad educativa Jaime Roldós Aguilera. *Revista Universidad y Sociedad*, 16(1), 137-144. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202024000100137
- Vera, J. (2023). Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo año (Doctoral dissertation). Recuperado de <https://repositorio.ulead.edu.ec/handle/123456789/4854>
- Villares, A., Villares, Y., Maliza, W., & Villarreal, R. (2024). Diseño de “Breakout Educativo” para el desarrollo de competencias de lectura crítica en estudiantes de una escuela unidocente de Ecuador. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(3), 157–172. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i3.115>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Isabel Mero Morrillo y Richard Ramirez Anormaliza.

