

Influence of Gamification for the Development of Reading and Writing Skills of Third Year High School Students
Influencia de la Gamificación para el desarrollo de Competencias de lectura y escritura de los estudiantes de Tercero de bachillerato

Autores:

Tauris-Litardo, Evelyn Yomira
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, mención en Formación Técnica y Profesional
Durán – Guayas – Ecuador



eytaurisl@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0002-4537-1115>

Ramírez-Díaz, Rufita Francisca
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, mención en Formación Técnica y Profesional
Durán – Guayas - Ecuador



rframirez@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0000-0332-6290>

Cacoango-Yucta, Washington Iván
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente
Durán – Guayas - Ecuador



wicacoangoy@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-4857-1446>

Maliza-Cruz, Wellington Isaac
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente
Durán – Guayas - Ecuador



wimalizac@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0005-1426-583X>

Fechas de recepción: 03-ABR-2024 aceptación: 24-MAY-2024 publicación: 15-JUN-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

Este estudio se enfocó en investigar el impacto de la gamificación en el desarrollo de competencias de lectura y escritura en estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Julio Jaramillo Laurido, situado en el cantón Santo Domingo de los Tsáchilas, provincia del mismo nombre. Se utilizó un enfoque mixto que combinó aspectos cualitativos y cuantitativos, se buscó describir minuciosamente las características de la población estudiantil y exploró la realidad estudiada. La investigación incluyó herramientas como fichas de observación y encuestas para registrar la participación y el grado de satisfacción de los estudiantes con las actividades gamificadas. La muestra fue de 32 estudiantes y 5 docentes de la institución mencionada. El análisis de los datos se realizó tanto cuantitativamente, para identificar relaciones entre la gamificación y el aprendizaje, como cualitativamente, para evaluar el nivel de participación y compromiso de los estudiantes. El estudio proporcionó una visión exhaustiva de los fenómenos educativos y contribuyó al avance en la comprensión de cómo la gamificación puede influir en el desarrollo de competencias de lectura y escritura en el contexto específico de tercero de bachillerato.

Palabras clave: gamificación; competencias; lectura; escritura; educación



Abstract

This study focused on investigating the impact of gamification on the development of reading and writing competencies in third-year high school students at the Julio Jaramillo Laurido Educational Unit, located in the canton of Santo Domingo de los Tsáchilas, in the province of the same name. It utilized a mixed-methods approach that combined both qualitative and quantitative aspects, aiming to meticulously describe the characteristics of the student population and explore the studied reality. The research included tools such as observation sheets and surveys to record student participation and satisfaction with gamified activities. The sample consisted of 32 students and 5 teachers from the mentioned institution. Data analysis was conducted both quantitatively, to identify relationships between gamification and learning, and qualitatively, to evaluate the level of student participation and engagement. The study provided a comprehensive view of educational phenomena and contributed to advancing the understanding of how gamification can influence the development of reading and writing competencies in the specific context of third-year high school students.

Keywords: gamification; competencies; reading; writing; education



Introducción

Las competencias de lectura y escritura son fundamentales en la educación, pero algunos estudiantes enfrentan dificultades debido a factores como la falta de interés o las dificultades de aprendizaje. Según Bernal Hernández et al. (2022), la gamificación, al introducir elementos lúdicos en el entorno educativo, puede superar estas barreras, creando un ambiente de aprendizaje más cautivador. La gamificación, que integra elementos de juego en contextos educativos, emerge como una estrategia innovadora para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Abril y Jadán (2020) destacan su creciente uso en el ámbito educativo, motivando a los estudiantes en actividades que pueden considerarse monótonas.

Varios estudios indagan el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades específicas, como lectura y escritura, en diversos entornos educativos. Según López Marí et al. (2017) destacan la integración de enfoques pedagógicos innovadores como el flipped classroom y la gamificación, facilitada por el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Su estudio se centra en estudiantes con dificultades en lectura y escritura, como dislexia y retraso lectoescritor, y examina cómo la gamificación puede mejorar su compromiso y rendimiento en estas habilidades, especialmente en un aula de Pedagogía Terapéutica.

Pin Neira y Carrión Mieles (2022) advierten sobre el riesgo del uso inapropiado de estrategias de gamificación en entornos educativos, señalando que puede afectar el rendimiento de los niños en lectura y escritura. Su investigación se centra en explorar cómo las estrategias de gamificación contribuyen al desarrollo de la habilidad de lectoescritura. Utiliza un enfoque cuali-cuantitativo descriptivo y encuentran que la implementación de la gamificación mejora el aprendizaje de lectura y escritura, aunque su uso entre los docentes es limitado.

Por otro lado, Edo Agustín (2023) investiga la percepción de estudiantes de Magisterio sobre su desarrollo competencial mediante una experiencia educativa gamificada. Su estudio, muestra que la gamificación facilita la adquisición de competencias específicas y transversales, como habilidades comunicativas y sociales, trabajo en equipo y gestión del tiempo. Destaca la gamificación como un enfoque educativo que respeta los ritmos de aprendizaje, promueve la metacognición y fomenta la implicación activa de los estudiantes en la construcción de su conocimiento.

Estos estudios ofrecen valiosos aportes sobre el impacto de la gamificación en el desarrollo de competencias de lectura y escritura, tanto en estudiantes con dificultades como en futuros docentes, destacando su potencial como herramienta pedagógica inclusiva y eficaz.



La elección de la Unidad Educativa Julio Jaramillo Laurido del cantón Santo Domingo de los Tsáchilas como escenario de investigación se justifica por la necesidad de comprender cómo la gamificación afecta específicamente a los estudiantes de tercer año de bachillerato, en esta institución. Caiza Guamán (2022) señala que, al comprender este grupo demográfico, la investigación contribuye a formular estrategias de gamificación más adecuadas y eficientes para potenciar las habilidades de lectura y escritura, cruciales para el éxito académico y personal de los estudiantes. Aguilar Aguilar y Manzano Soto (2018) resaltan el potencial de la gamificación para fortalecer la comprensión y aplicación de estas habilidades, impulsando la motivación y el compromiso de los alumnos.

López (2020) subraya la importancia de las habilidades de lectura y escritura para el éxito educativo, y destaca que la gamificación ofrece una alternativa dinámica y estimulante para fomentar el interés y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje. La introducción de estrategias de gamificación en el proceso educativo puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes y mejorar significativamente su desempeño en lectura y escritura.

Desde la perspectiva constructivista, Delval (1997) postula que el conocimiento se construye internamente en el individuo. Gallego (1996) sugiere que el constructivismo es un movimiento intelectual que aborda la cuestión del conocimiento. Sin embargo, Aznar (1992) consideran que el constructivismo es incompleto desde una perspectiva conceptual y epistemológica. Niemeier y Mahoney (1998) argumentan que el constructivismo implica que no hay acceso directo a una realidad externa específica, y que la comprensión de la realidad surge de interacciones sociales. Piaget (1974) destaca el equilibrio como principio fundamental del desarrollo cognitivo.

En cambio, Araya et al. (2007) sugieren que los estudiantes construyen activamente su conocimiento mediante la interacción con su entorno, y el enfoque de aprendizaje basado en juegos busca comprender cómo el juego influye en la adquisición de conocimientos. Prensky (2010) destaca que los jóvenes de hoy, llamados "nativos digitales", tienen formas distintas de pensar y procesar la información, creando una brecha generacional. Por otro lado, Romero y Lavigne (2005) señala que los estudiantes muestran desinterés y falta de motivación para aprender, por diversos factores dentro como fuera del aula. Morán (2018) propone el aprendizaje basado en juegos. Mientras, Ortiz-Colón et al. (2018) argumentan que los docentes y las escuelas deben implementar enfoques de enseñanza innovadores para promover la motivación y el compromiso de los estudiantes, proporcionando recursos para un aprendizaje autónomo y significativo.



Para Deterding et al. (2011) la gamificación emplea elementos del diseño de videojuegos en contextos no lúdicos para aumentar el atractivo y la motivación del usuario, lo que puede transformar experiencias educativas en interacciones más atractivas y cautivadoras.

Kapp (2012) destaca que la gamificación promueve la competencia y la colaboración entre los participantes al implementar elementos de juego en ámbitos no considerados juegos en sí mismos. Por su parte, Prensky (2003) enfatiza que los estudiantes buscan una educación que proporcione experiencias auténticas y significativas para sus vidas, y la gamificación puede satisfacer estas aspiraciones al motivar y comprometer a los estudiantes a través de mecánicas y dinámicas de juego.

Prensky (2003) sugiere que los estudiantes buscan una educación centrada en proporcionar experiencias auténticas y significativas para sus vidas, donde puedan valorar sus opiniones, perseguir sus pasiones, trabajar en proyectos grupales, tomar decisiones y cooperar. En la misma línea, Castellón y Jaramillo (2012) argumentan que la gamificación puede satisfacer estas aspiraciones al utilizar mecánicas y dinámicas de juego para motivar y comprometer a los estudiantes en contextos educativos. Destacan que la gamificación es efectiva para mejorar la participación y el rendimiento académico al aprovechar características de los juegos como recompensas, desafíos y narrativas.

Esta investigación se enfoca en responder a la pregunta central: ¿Cuál es el impacto de la implementación de estrategias de gamificación en el aula para influir en el desarrollo de competencias de lectura y escritura en estudiantes de tercer año de bachillerato?

Material y métodos

Esta investigación se realizó bajo el enfoque positivista, que guía tanto el enfoque como el método de investigación en el ámbito científico. Según Wood y Smith (2018) el positivismo combina tanto el racionalismo como el empirismo, junto con la lógica deductiva e inductiva. En síntesis, el paradigma positivista ha desempeñado un papel esencial en el avance de la investigación académica y científica, destacándose por su énfasis en la observación empírica y la objetividad.

Este estudio optó por una aproximación combinada que integró tanto elementos cualitativos como cuantitativos, siguiendo las recomendaciones de autores como Johnson y Christensen (2014) esta fusión metodológica permitió abordar el problema desde diversas perspectivas y profundizar en su comprensión. De acuerdo con la perspectiva de Cresswell (2009) esta estrategia de investigación mixta facilitó la triangulación de datos, enriqueciendo así la validez y confiabilidad de los resultados. Mientras que el análisis cualitativo permitió identificar



patrones y tendencias subyacentes, el enfoque cuantitativo ofreció una visión más amplia y cuantificable del fenómeno examinado.

Para llevar a cabo esta investigación sobre la influencia de la gamificación en el desarrollo de competencias de lectura y escritura en estudiantes de tercer año de bachillerato, el alcance fue de tipo descriptivo y exploratorio. De acuerdo con Mendes y Rinaldi (2020) la investigación descriptiva se diferenció por su dedicación a detallar de manera exhaustiva y precisa las particularidades y atributos de una población específica., situación o fenómeno en particular. Su naturaleza exploratoria busca proporcionar una visión general, aunque no necesariamente precisa, de la realidad estudiada.

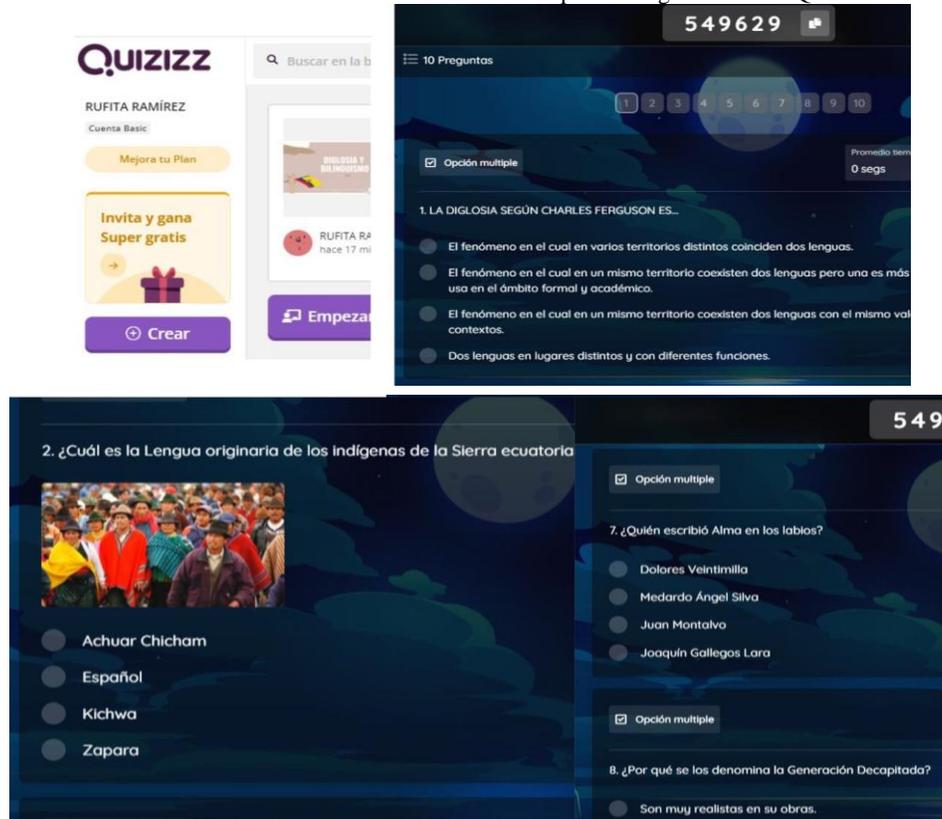
La combinación de metodologías ofrece una visión exhaustiva de los fenómenos educativos. En este estudio, se empleó tanto el trabajo de campo como la investigación documental, con especial énfasis en la consulta de fuentes bibliográficas, consideradas herramientas cruciales para recolectar y analizar información. Según Hernández et al. (2014) la actividad de campo comprendió la observación directa y el contacto interactivo con los individuos o ambientes objeto de estudio, lo que permitió la adquisición de información de manera directa y la comprensión profunda de los contextos educativos.

En el ámbito educativo, el trabajo de campo abarcó desde la observación de clases mediante fichas de observación para observar la participación y el compromiso de los estudiantes en las actividades gamificadas y evaluación de la implementación de estrategias de gamificación en el aula para mejorar las habilidades de lectura y escritura como Quizziz y Educaplay que ofrecieron una variedad de actividades interactivas y lúdicas que permitieron a los estudiantes aprender de manera divertida y participativa. Con Quizziz, por ejemplo, se pudieron crear cuestionarios personalizados con preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, y de respuesta abierta, lo que brindaba a los estudiantes la oportunidad de poner a prueba su conocimiento de manera dinámica.

Figura 1

Ejemplos virtuales de las actividades realizadas en Quizziz



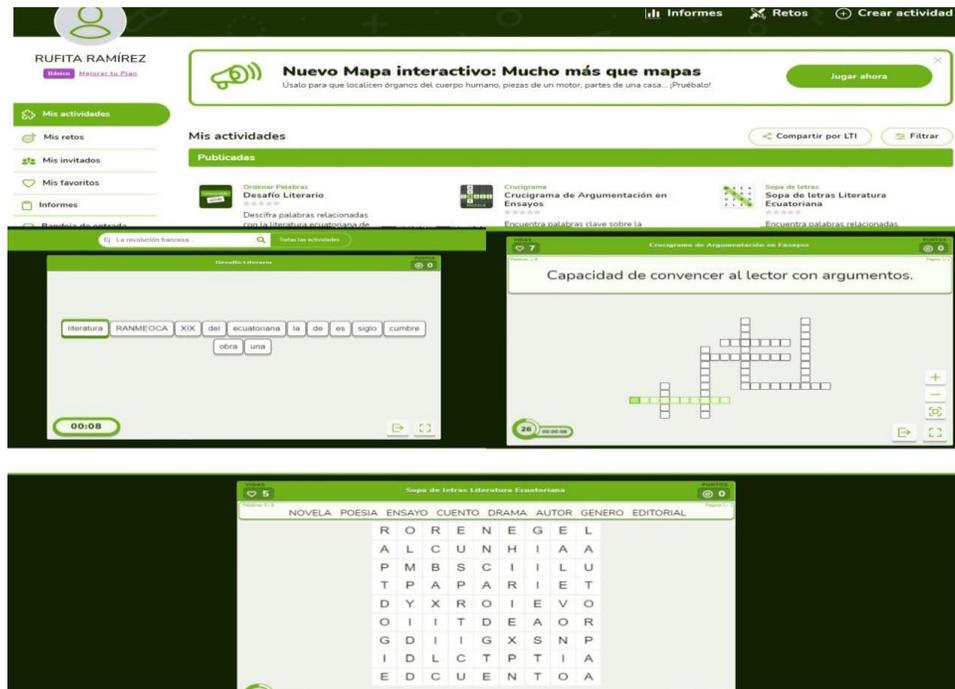


Nota: En la plataforma Quizzizz, se realizaron actividades de lectura y escritura. Estas se diseñaron para evaluar y reforzar los conocimientos de los estudiantes en este campo, promoviendo un aprendizaje más interactivo y participativo. **Fuente:** Elaboración propia.

Por otro lado, Educaplay ofreció una amplia gama de actividades educativas, como crucigramas, sopas de letras, juegos de asociación, entre otros, diseñados para mejorar la comprensión de lectura, el vocabulario y otras habilidades lingüísticas. Estas estrategias de gamificación demostraron ser efectivas para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Figura 2

Ejemplos virtuales de las actividades realizadas en Educaplay (sopa de letras, crucigrama y orden de oraciones)



Nota: En la plataforma Educaplay, se crearon diversas actividades interactivas, como una sopa de letras, crucigramas y ejercicios de orden de oraciones, estas actividades se diseñaron para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, utilizando elementos lúdicos para mantener su interés y motivación.

Fuente: Elaboración propia.

Los instrumentos utilizados para esta investigación incluyeron una ficha de observación para registrar la participación y las interacciones de los estudiantes durante las actividades gamificadas, también una encuesta a los estudiantes para medir el grado de satisfacción de sobre las estrategias de gamificación aplicadas. Estos instrumentos se aplicaron simultáneamente en una misma fecha para obtener datos comparativos y relevantes para el estudio, permitiendo así evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de competencias de lectura y escritura en esta población estudiantil específica.

la población total fue de 105 estudiantes que corresponden a los estudiantes de tercer año de bachillerato, de ella se tomó una muestra no probabilística intencional de 32 estudiantes que pertenecen al paralelo “b”. y 5 docentes de este nivel a los que se les aplicó una entrevista, los mismos que imparten la asignatura de lengua y literatura.

Los datos recopilados se analizaron cuantitativamente para identificar la relación entre las estrategias de gamificación y el aprendizaje, mientras que el análisis cualitativo permitió evaluar el nivel de participación y compromiso de los estudiantes en las actividades diseñadas para mejorar sus habilidades de lectura y escritura. Para la tabulación y presentación de los datos, se empleó el programa SPSS 29.

Resultados

En esta sección, se presentan los resultados derivados del procesamiento de la información recopilada, que fue enfocado en la identificación y selección de herramientas de gamificación específicamente orientadas a promover la lectura y escritura. Este análisis surgió de la necesidad imperativa de explorar y valorar alternativas de gamificación que estimulen de manera efectiva y atractiva el desarrollo de estas habilidades fundamentales en el actual contexto educativo. Esta revisión respondió al objetivo específico de identificar la relación entre las estrategias de gamificación como Quizziz y Educaplay, y el nivel de aprendizaje de lectura y escritura en los estudiantes.

Resultados de la encuesta a los estudiantes.

Tabla 1

Elemento Motivador en el aprendizaje de los estudiantes

Componente Motivacional	Siempre	De vez en cuando	Algunas veces	Casi Nunca	Nunca	Total
Me siento motivado durante las clases de Lengua y Literatura	12.5% 4	12.50% 4	21.88% 8	25.00% 7	28.13% 9	100% 32
Las actividades realizadas en clase resultan entretenidas	12.5% 4	18.75% 6	21.88% 7	28.13% 9	18.75% 6	100% 32
Los recursos utilizados en las clases son atractivos	18.75% 6	15.63% 5	18.75% 6	25.00% 8	21.88% 7	100% 32
Se incluyen actividades lúdicas como juegos y dinámicas	18.75% 6	21.88% 7	18.75% 6	25.00% 8	15.63% 5	100% 32
Las evaluaciones, como las pruebas, se realizan de manera entretenida	12.50% 4	18.75% 6	25.00% 8	18.75% 6	25.00% 8	100% 32



Los conocimientos adquiridos son significativos	15.63%	15.63%	18.75%	21.88%	28.13%	100%
	5	5	6	7	9	32

Nota: La tabla adjunta trata sobre la motivación de los estudiantes demostrando una percepción variable en relación con la motivación y la efectividad de las actividades y recursos implementados en las clases de Lengua y Literatura. Aunque una parte significativa de ellos reporta sentirse motivada y encontrar las actividades entretenidas, otro grupo considera que estos aspectos se dan solo algunas veces o incluso casi nunca. Estas observaciones sugirieron la necesidad de explorar y ajustar las estrategias educativas para mejorar el componente motivacional en el contexto del aula. **Fuente:** Elaboración propia.

Tabla 2

Conjunto de indicadores para evaluar el nivel de atención de un estudiante durante las clases

Indicadores de Atención	Siempre	De vez en cuando	Algunas veces	Casi Nunca	Nunca	Total
Durante las clases, estoy atento a las explicaciones de la profesora.	0%	6.25%	15.63%	25.00%	53.13%	32
Los juegos me ayudan a mantener la concentración en las clases.	0%	9.38%	18.75%	31.25%	40.63%	32
Respondo de forma correcta cuando la profesora me hace una pregunta.	0%	9.38%	18.75%	21.88%	50.00%	32
Presto atención a las intervenciones de mis compañeros durante las clases.	0%	9.38%	21.88%	28.13%	40.63%	32
Escucho con atención las instrucciones que da la profesora antes de cada actividad.	0%	9.38%	15.63%	21.88%	53.13%	32



Si no comprendo algún tema de la clase, hago preguntas para aclarar mis dudas.	0%	12.50%	18.75%	28.13%	40.63%	32
--	----	--------	--------	--------	--------	-----------

Nota: El análisis de los datos reveló una notable falta de atención de los estudiantes durante las clases, evidenciando una escasa concentración durante las explicaciones de la profesora, su baja atención hacia las intervenciones de sus compañeros y la poca efectividad de los juegos para mantener su concentración. Estos hallazgos subrayaron la necesidad de implementar estrategias adicionales para mejorar el nivel de atención en el aula, sugiriendo que los métodos tradicionales de enseñanza podrían no estar logrando captar el interés de los alumnos. **Fuente:** Elaboración propia.

Tabla 3

¿Qué tipo de juegos te resultan más interesantes?

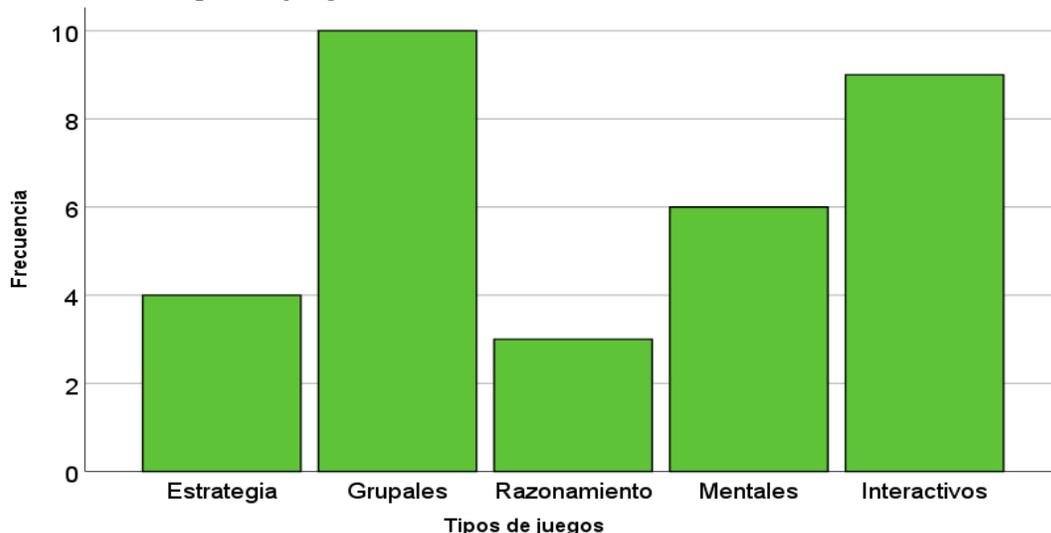
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Estrategia	4	12.5%	12.5%
Grupales	10	31.3%	43.8%
Razonamiento	3	9.4%	53.1%
Mentales	6	18.8%	71.9%
Interactivos	9	28.1%	100.0%
Total	32	100.0%	

Nota: Se observó que los juegos grupales tienen la mayor frecuencia con 12 casos, lo que representa el 37.50% del total de juegos registrados. Los juegos mentales también tuvieron una frecuencia significativa con 9 casos (28.13%). Por otro lado, los juegos de estrategia y de razonamiento tienen frecuencias más bajas, con 6 y 5 casos respectivamente. Al considerar el porcentaje acumulado, se evidencia que el 56.25% del total de juegos corresponden a juegos grupales y mentales, lo que indicó que estos dos tipos de juegos son los más utilizados en conjunto. Este análisis sugirió que los juegos grupales y mentales pueden ser estrategias preferidas o más efectivas en el contexto estudiado. **Fuente:** Elaboración propia



Figura 3

Interés sobre los tipos de juegos de los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Tabla 4

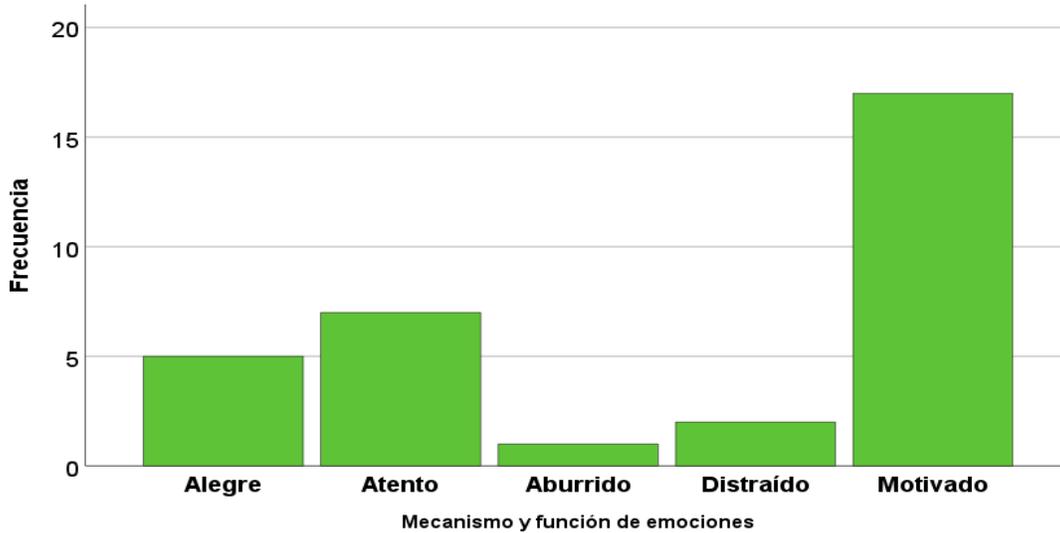
¿Cómo te sientes al utilizar juegos durante las clases de Lengua y Literatura?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Alegre	5	15.6%	15.6%
Atento	7	21.9%	37.5%
Aburrido	1	3.1%	40.6%
Distraído	2	6.3%	46.9%
Motivado	17	53.1%	100.0%
Total	32	100.0%	

Nota: El análisis de la tabla revela que la mayoría de los estudiantes se sienten positivamente al utilizar juegos durante las clases de Lengua y Literatura. El 78.13% de los encuestados indicaron sentirse atentos, mientras que el 87.50% expresaron sentirse motivados. Sin embargo, también se observa que algunos estudiantes experimentan emociones negativas, como el aburrimiento y la distracción, con un 15.63% y un 25.00%, respectivamente. **Fuente:** Elaboración propia.

Figura 4

Estado de ánimo de los estudiantes en los juegos aplicados en las clases de Lengua y literatura.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5

¿Qué tipos de juegos te gustaría tener al inicio, en la mitad y al final de las clases de Lengua y Literatura?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Juegos de Palabras	2	6.3%	6.3%
Crucigramas	6	18.8%	25.0%
Preguntas y Respuestas	4	12.5%	37.5%
Trivia	10	31.3%	68.8%
Rompecabezas	4	12.5%	81.3%
Resumen de la Clase	6	18.8%	100.0%
Total	32	100.0%	

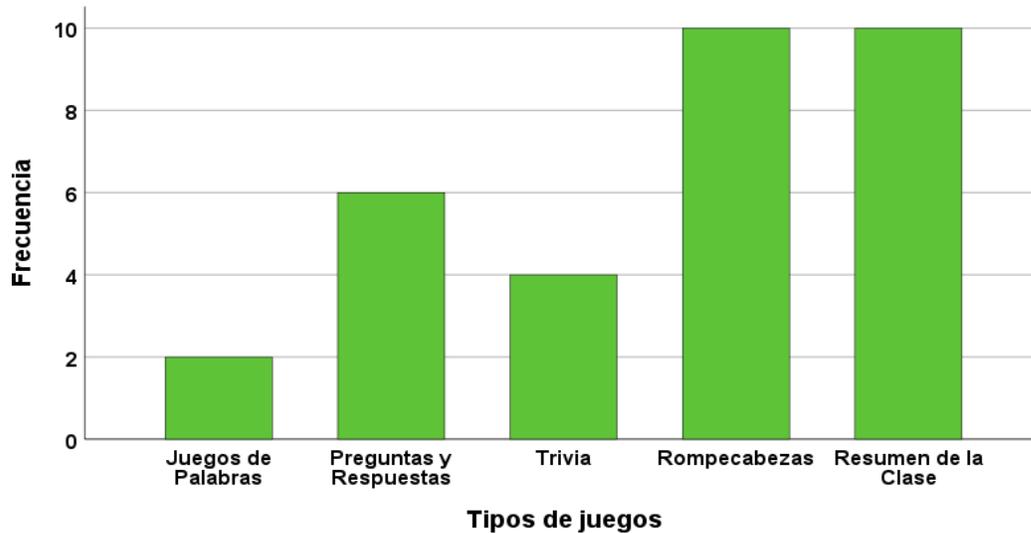
Nota: Los datos adjuntos, se hace referencia a las preferencias de los estudiantes en cuanto a los tipos de juegos que les gustaría tener en cada etapa de la clase de Lengua y Literatura:



Inicio de la Clase (Anticipación): En el post test, se observa un aumento en la preferencia por los Juegos de Palabras, pasando de 6 a 8 estudiantes, mientras que los Crucigramas se mantienen en 6 estudiantes. Mitad de la Clase (Construcción): La preferencia por Trivia aumenta significativamente en el post test, pasando de 7 a 10 estudiantes, mientras que las Preguntas y Respuestas se mantienen en 4 estudiantes. Final de la Clase (Consolidación).
Fuente: Elaboración propia.

Figura 5

Tipos de juegos en inicio, mitad o fin de la clase de lengua y Literatura



Fuente: Elaboración propia

Resultados de la ficha de observación

Tabla 6

Impacto de la Gamificación en el Desarrollo de Competencias de Lectura y Escritura

Aspecto a Observar	SI	NO	A VECES
1. ¿El estudiante muestra signos de satisfacción o frustración durante las actividades gamificadas de lectura y escritura?	25	3	4
2. ¿El estudiante demuestra entusiasmo en participar en las actividades gamificadas?	28	2	2

3. ¿El estudiante expresa sentir mejoría en su comprensión lectora y habilidades de expresión escrita después de participar en actividades gamificadas?	20	6	6
4. ¿Se observan cambios en la actitud del estudiante hacia las actividades de lectura y escritura en comparación con situaciones no gamificadas?	22	5	5
5. ¿Se percibe un aumento en la motivación del estudiante para participar en actividades de lectura y escritura debido a las estrategias gamificadas?	27	3	2
6. ¿Se observa un aumento en la participación y compromiso de los estudiantes durante las actividades gamificadas de lectura y escritura?	29	1	2
7. ¿Se detectan mejoras en áreas específicas, como la comprensión lectora o la expresión escrita?	20	5	7
8. ¿Se observan cambios en la disposición de los estudiantes para abordar tareas relacionadas con la lectura y escritura?	22	6	4
9. ¿Los estudiantes reportan sentirse más autónomos y creativos en sus enfoques hacia la lectura y escritura debido a las estrategias gamificadas?	24	4	4

Nota: Los resultados del análisis muestran que las estrategias de gamificación tienen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica. Estos hallazgos sugieren que las actividades gamificadas generan un ambiente estimulante y positivo para el aprendizaje, aumentan la motivación de los estudiantes y promueven su participación e interés en las actividades de lectura y escritura. Además, indican que estas estrategias pueden mejorar la actitud de los alumnos hacia el aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitiva. **Fuente:** Elaboración propia.

Resultados de la entrevista a los docentes

A partir de las entrevistas realizadas a los docentes, se obtuvo una comprensión exhaustiva y detallada de las percepciones y opiniones de los educadores sobre las estrategias de gamificación. Al analizar detenidamente las respuestas de los cinco docentes entrevistados, se identificaron varios aspectos significativos que revelan su postura y visión respecto a cómo la gamificación influye en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura. Este análisis cuidadoso de las respuestas de los maestros resaltó aspectos clave que reflejan su postura y perspectiva sobre la implementación de la gamificación como Quizziz y Educaplay en la enseñanza de estas habilidades.



Discusión

La gamificación, como destaca el estudio de Bernal Hernández et al. (2022) crea un ambiente de aprendizaje más cautivador al introducir elementos lúdicos en el entorno educativo, superando barreras en el aprendizaje de lectura y escritura. Esta perspectiva se alinea con los objetivos de la presente investigación, que busca potenciar las competencias de lectura y escritura a través de la gamificación.

En el ámbito educativo, el uso creciente de la gamificación, señalado por Abril y Jadán (2020) motiva a los estudiantes en actividades que de otro modo podrían parecer monótonas. Esta motivación y compromiso con el aprendizaje de la lectoescritura se observa en el estudio de la Unidad Educativa Julio Jaramillo Laurido, coincidiendo con otras investigaciones.

Además, que la integración de enfoques innovadores como el flipped classroom y la gamificación, como mencionan López Marí et al. (2017) facilita el aprendizaje de estudiantes con dificultades de lectura y escritura, mejorando su compromiso y rendimiento en estas habilidades. A pesar de los posibles riesgos, como advierten Pin Neira y Carrión Mieles (2022) el uso adecuado de la gamificación ha demostrado mejorar el aprendizaje de lectura y escritura, aunque su implementación entre docentes aún sea limitada.

En cambio, la investigación de Edo Agustín (2023) revela cómo la gamificación facilita la adquisición de competencias específicas y transversales, apoyando su importancia en la educación y reforzando los hallazgos de este estudio. La necesidad de comprender cómo la gamificación afecta a los estudiantes de Caiza Guamán (2022) demuestra que las estrategias de gamificación pueden ser útiles para formular estrategias pedagógicas adecuadas para potenciar habilidades de lectura y escritura. De la misma manera Aguilar Aguilar y Manzano Soto (2018) resaltan el potencial de la gamificación para fortalecer la comprensión y aplicación de habilidades de lectura y escritura. El estudio actual confirma que la gamificación impulsa la motivación y compromiso de los estudiantes con estas habilidades fundamentales.

Por lo concerniente la importancia de las habilidades de lectura y escritura para el éxito educativo, como subraya López (2020) se ve reflejada en los resultados positivos de la gamificación en la Unidad Educativa Julio Jaramillo Laurido. Finalmente, Castellón y Jaramillo (2012) argumentan que la gamificación satisface las aspiraciones de los estudiantes al motivarlos y comprometerlos en contextos educativos, apoyando la idea de que esta estrategia mejora el compromiso con la lectoescritura.



Con todos estos aportes de los diferentes autores se puede manifestar que la gamificación surge como una herramienta valiosa para potenciar las competencias de lectura y escritura en estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Julio Jaramillo Laurido. Si se implementa de manera adecuada y considerando las necesidades individuales de los estudiantes, la gamificación tiene el potencial de crear un ambiente de aprendizaje más motivador y participativo, mejorando significativamente el desempeño académico y promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes.

En la investigación, los resultados obtenidos demuestran un cambio significativo en la percepción y actitud de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura después de la implementación de las estrategias de gamificación en el aula. A continuación, se analizan los hallazgos más relevantes:

- **Motivación y atención:** Tras la implementación de estrategias de gamificación en las clases de Lengua y Literatura, se evidenció un notorio incremento en la motivación y la atención de los estudiantes, según los hallazgos de la investigación. Este cambio fue observado en el 97% de los estudiantes, lo que se tradujo en una mayor participación en actividades grupales y estratégicas. Esta mejora en la percepción y el compromiso de los alumnos fue destacada por autores como Zambrano Álava et al. (2020), quienes enfatizaron la influencia positiva de los juegos en el interés y la participación durante las clases.
- **Preferencias de aprendizaje:** Los resultados revelaron un cambio significativo en las preferencias de aprendizaje de los estudiantes luego de la introducción de la gamificación en el aula. Se observó un aumento en la preferencia por métodos de enseñanza más interactivos y dinámicos, como los juegos y dinámicas, mientras que el interés por lecturas y libros se mantuvo estable. Este cambio en las preferencias de aprendizaje fue corroborado por investigadores como López Marí et al. (2017) quienes señalaron una mayor receptividad hacia metodologías prácticas e interactivas entre los estudiantes.
- **Tipos de juegos preferidos:** Tras la aplicación de las estrategias de gamificación, en juegos mentales y grupales emergen como los preferidos por los estudiantes, según los hallazgos de la investigación. Este cambio en las preferencias refleja una mayor apreciación por la colaboración y el pensamiento crítico entre los alumnos, como destacan autores como Zambrano Álava et al. (2020), quienes resaltan la importancia



de estos aspectos en el proceso educativo.

- Tipo de juegos por etapa de la clase: Se observan cambios significativos en las preferencias de los estudiantes respecto a los tipos de juegos preferidos para cada etapa de la clase, como el inicio, la mitad y el final. Por ejemplo, hay un aumento en la preferencia por los juegos de palabras al inicio de la clase y por trivia en la mitad de la misma. Este fenómeno sugiere una adaptación de las preferencias de acuerdo con las actividades propuestas en cada etapa, como mencionan López Marí et al. (2019) en su investigación sobre dinámicas de aprendizaje.

Los resultados también confirman la eficacia de la propuesta de gamificación en el aula para promover la motivación, la atención y el compromiso de los estudiantes en las actividades de lectura y escritura. La gamificación se revela como una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades clave en el contexto educativo. Sin embargo, es importante seguir explorando y ajustando las estrategias educativas para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y promover un aprendizaje significativo y duradero, como sugieren autores como Pin Neira y Carrión Mieles (2022) en su investigación sobre la eficacia de las estrategias de gamificación.

El análisis detallado de los resultados proporciona una visión completa de diversos aspectos clave, como la satisfacción de los estudiantes, su entusiasmo, los cambios en su actitud y motivación, así como las mejoras en áreas específicas como la comprensión lectora y la expresión escrita. Según Zambrano Álava et al. (2023) estos hallazgos sugieren que las herramientas de gamificación pueden tener un impacto positivo en múltiples aspectos del aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un ambiente estimulante y propicio para el desarrollo de habilidades esenciales.

Es importante destacar que, si bien los resultados son en su mayoría positivos, también se identifican áreas donde los estudiantes pueden necesitar un mayor apoyo o enfoque durante las actividades gamificadas. Esto resalta la importancia de un enfoque equilibrado y personalizado en la implementación de estrategias de gamificación en el aula. Finalmente, la literatura sugiere que la gamificación es una herramienta poderosa para fomentar el aprendizaje significativo y motivador en los estudiantes, lo que concuerda con los resultados de este estudio en la Unidad Educativa Julio Jaramillo. Los estudiantes han mostrado una mayor disposición para participar activamente en su aprendizaje, lo que indica que la gamificación tiene el potencial de mejorar el desarrollo de competencias de lectura y escritura en entornos educativos de quinto año de Educación Básica.

En resumen, las estrategias de gamificación aplicadas como Quizziz y Educaplay, emergen



como una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el aprendizaje de lectura y escritura, promoviendo un ambiente educativo más dinámico, inclusivo y motivador para los estudiantes. Los resultados de esta investigación sugieren que la integración de elementos lúdicos en el aula puede ser una herramienta valiosa para mejorar el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes en su proceso educativo.

En última instancia, estos hallazgos representan un paso crucial hacia el diseño de intervenciones pedagógicas innovadoras que potencien el desarrollo integral de los estudiantes. Al impulsar un aprendizaje más dinámico, motivador y significativo, las estrategias de gamificación pueden contribuir de manera significativa a mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI (Edo Agustín, 2023).

Los resultados también muestran que las herramientas de gamificación crean un ambiente estimulante y propicio para el aprendizaje, generando satisfacción y entusiasmo entre los estudiantes. Además, se observaron mejoras en habilidades específicas como la comprensión lectora y la expresión escrita, lo que sugiere que estas estrategias pueden contribuir significativamente al desarrollo académico de los alumnos. La motivación y la participación de los estudiantes aumentaron notablemente durante las actividades gamificadas, lo que resalta su importancia en el proceso educativo. Aunque se identificaron áreas de mejora y desafíos, los hallazgos de este trabajo tienen importantes implicaciones para la práctica educativa, destacando el potencial de la gamificación como una herramienta innovadora para mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

El análisis completo de los resultados obtenidos brinda una perspectiva amplia sobre la efectividad de las herramientas de gamificación en el ámbito educativo, particularmente en el contexto del quinto año de educación básica. Se evidencia una tendencia positiva en la satisfacción de los estudiantes durante las actividades gamificadas, lo que sugiere que estas actividades crean un entorno estimulante y propicio para el aprendizaje. Además, el entusiasmo demostrado por los alumnos refleja un alto grado de participación e interés en dichas actividades.

Aunque muchos estudiantes informaron mejoras en su comprensión lectora y habilidades de escritura después de participar en las actividades, también se identificaron áreas donde estas mejoras no fueron consistentes. No obstante, la mayoría de los estudiantes mostraron cambios positivos en su actitud hacia las actividades de lectura y escritura, lo que indica que las estrategias de gamificación pueden influir en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje.



Es claro que las estrategias de gamificación pueden aumentar considerablemente la motivación de los estudiantes para participar en actividades de lectura y escritura, lo cual es crucial para el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se observa un mayor compromiso y participación durante las actividades gamificadas, lo que sugiere que estas estrategias pueden mejorar la implicación de los alumnos en su proceso educativo.

Conclusiones

Los resultados muestran que las herramientas de gamificación crean un ambiente estimulante y propicio para el aprendizaje, generando satisfacción y entusiasmo entre los estudiantes. Además, se observaron mejoras en habilidades específicas como la comprensión lectora y la expresión escrita, lo que sugiere que estas estrategias pueden contribuir significativamente al desarrollo académico de los alumnos. La motivación y la participación de los estudiantes aumentaron notablemente durante las actividades gamificadas, lo que resalta su importancia en el proceso educativo. Aunque se identificaron áreas de mejora y desafíos, los hallazgos de este trabajo tienen importantes implicaciones para la práctica educativa, destacando el potencial de la gamificación como una herramienta innovadora para mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

El análisis completo de los resultados obtenidos brinda una perspectiva amplia sobre la efectividad de las herramientas de gamificación en el ámbito educativo, particularmente en el contexto del quinto año de educación básica. Se evidencia una tendencia positiva en la satisfacción de los estudiantes durante las actividades gamificadas, lo que sugiere que estas actividades crean un entorno estimulante y propicio para el aprendizaje. Además, el entusiasmo demostrado por los alumnos refleja un alto grado de participación e interés en dichas actividades.

Aunque muchos estudiantes informaron mejoras en su comprensión lectora y habilidades de escritura después de participar en las actividades, también se identificaron áreas donde estas mejoras no fueron consistentes. No obstante, la mayoría de los estudiantes mostraron cambios positivos en su actitud hacia las actividades de lectura y escritura, lo que indica que las estrategias de gamificación pueden influir en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Es claro que las estrategias de gamificación pueden aumentar considerablemente la motivación de los estudiantes para participar en actividades de lectura y escritura, lo cual es crucial para el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se observó un mayor compromiso y participación durante las actividades gamificadas, lo que sugiere que estas estrategias pueden



mejorar la implicación de los alumnos en su proceso educativo.

Referencias bibliográficas

- Abril Iza, M. F. (2020). El uso de la Gamificación como estrategia didáctica en los niños con Tdah.
- Aguilar Aguilar, N. L., & Manzano Soto, N. (2018). La mentoría en el nivel universitario: etapas para su implementación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(3), 255-262. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v10n3/2218-3620-rus-10-03-255.pdf>
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76-92.
- Aznar, P. (1992). *Constructivismo y educación*. Valencia: Tirant lo blanch.
- Bernal Hernández, J. M., Caro Quiroga, V. E., Hernández López, D., & Sánchez Ordoñez, D. F. (2022). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de competencias lectoras en estudiantes de grado quinto del centro educativo Rural Morrón, en Briceño Antioquia (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Caiza Guamán, E.P. (2022). La estrategia de gamificación en el desarrollo de la competencia escrita. [Trabajo de titulación modalidad Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Pedagogía de la Lengua y Literatura]. UCE.
- Castellón, L., & Jaramillo, Ó. (2012). Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. *Homo videoludens*, 2(3), 264-281.
- Creswell, J. (2009). *Diseño de Investigación; Métodos Cualitativo, Cuantitativo y Mixto*. Los Ángeles, London, Nueva Deli. Impreso en los Estados Unidos de América.
- Delval, J. (1997). Hoy todos son constructivistas. *Cuadernos de pedagogía*, (257), 78-84.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Edo Agustín, E. (2023). Gamificación: metodología para el desarrollo de competencias



- Gallego, R. (1996). Discurso sobre constructivismo: nuevas estructuras conceptuales, metodológicas y actitudinales. Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de: <http://www.ebooks7-4.com/book.aspx>, 137.
- Johnson, R. B., & Christensen, L. (2019). Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches. Sage publications.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- López Marí, M., Vidal Esteve, M. I., Peirats Chacón, J., & San Martín Alonso, Á. (2017). La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje.
- López, M. G. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. Revista Estudios en Educación, 3(4), 45-68. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83>
- Mendes, E. H., & Rinaldi, I. P. B. (2020). Evaluación del aprendizaje en la educación física escolar. PENSAR EN MOVIMIENTO: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud, 18(1), e42361-e42361. <https://doi.org/10.15517/pensarmov.v18i1.42361>
- Morán, J. (2018). Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 02-25.
- Niemeyer, R., & Mahoney, M. (1998). Constructivismo en psicoterapia. Barcelona: Paidós.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e pesquisa, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Piaget, J. (1974). A dónde va la educación. Barcelona: Ariel
- Pin Neira, M. C., & Carrión Miele, J. E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. Revista Científica Sinapsis, 21(1). <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>

- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Prensky, M. (2010). "Nativos e Inmigrantes Digitales". Cuadernos SEK 2.0, Institución Educativa SEK, Distribuidora SEK, S.A., pp. 1-21.
- Romero, J., & Lavigne, R. (2005). Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de Criterios Diagnósticos I. Definición, Características y tipos. *Materiales para la Práctica Orientadora*. Volumen N° 1. Malaga: TECNOGRAPHIC, S.L. I.S.B.N.:84-689-1108-9.
- Wood, P., & Smith, J. (2018). Investigar en educación. Conceptos básicos y metodología para desarrollar proyectos de investigación. *Educatio Siglo XXI*, 36(1), 263-266. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7470566>.
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. D. L. Ángeles, Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio De Las Ciencias*, 6(3), 349-369. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>



Conflicto de intereses:

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

