

Tipo de Artículo: Investigación

Efectos de actividades gamificadas en el fortalecimiento de competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica.

Effects of gamified activities to strengthen reading and writing skills in fifth grade elementary school students.

Autores:

Verónica Annabel Estrella Romero¹, Flor Magdalena Jimbo Román², Verónica Patricia Egas Villafuerte³

¹ Universidad Estatal de Milagro, vestrellar@unemi.edu.ec, <https://orcid.org/0000-0002-9754-8878>, Milagro, Ecuador.

² Pontificia Universidad Católica del Ecuador, fmjimbo@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-2702-6780>, Milagro, Ecuador.

³ Universidad Técnica de Ambato, vp.egas@uta.edu.ec, <https://orcid.org/0000-0003-1979-8924>, Ambato, Ecuador.

Autor de Correspondencia: Verónica Annabel Estrella Romero, vestrellar@unemi.edu.ec

Reception: 04- August -2024

Acceptance: 17- August -2024

Published: 08- September 2024

Cómo citar este trabajo:

Estrella Romero , V. A., Jimbo Román, F. M., & Egas Villafuerte, V. P. (2024). Efectos de actividades gamificadas en el fortalecimiento de competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. Sapiens in Education, 1(1), 15-31.. <https://revistasapiensec.com/index.php/sapiensineducation/article/view/22>

Resumen

El presente estudio analizó los efectos de actividades gamificadas en el fortalecimiento de las competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. El objetivo general de este estudio fue evaluar el impacto de actividades gamificadas en el fortalecimiento de competencias de lectura y escritura en estudiantes de quinto grado. Se utilizó un enfoque mixto, permitiendo una evaluación integral del impacto de las estrategias de gamificación en el aprendizaje. Los métodos cuantitativos incluyen pruebas pre y post-intervención para medir avances en habilidades de lectura y escritura, mientras que las observaciones cualitativas se realizaron mediante fichas que registraron la participación y compromiso de los estudiantes durante las actividades. Además, se aplicarán encuestas a docentes y padres para obtener una perspectiva más amplia. Los resultados demostraron mejoras significativas en las competencias de lecto-escritura, así como en la motivación y el interés de los estudiantes hacia las actividades académicas. La gamificación contribuyó a un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo, promoviendo la colaboración y el compromiso de los participantes. Sin embargo, se identificaron desafíos en la personalización de las actividades para abordar diversas necesidades y estilos de aprendizaje. Se subrayaron la importancia de integrar metodologías innovadoras como la gamificación en la enseñanza, adaptándolas a contextos específicos, maximizar su eficacia. Este estudio aporta evidencia relevante sobre el potencial transformador de la gamificación en el ámbito educativo, ofreciendo una base para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas orientadas a mejorar las competencias básicas en contextos de educación primaria.

Palabras clave: gamificación, lecto-escritura, educación básica, competencias

Abstract

The present study analysed the effects of gamified activities on the strengthening of reading and writing skills in fifth grade elementary school students. The general objective of this study was to evaluate the impact of gamified activities on the strengthening of reading and writing skills in fifth grade students. A mixed approach was used, allowing for a comprehensive evaluation of the impact of gamification strategies on learning. Quantitative methods include pre- and post-intervention tests to measure progress in reading and writing skills, while qualitative observations were made using index cards to record student participation and engagement during the activities. In addition, teacher and parent surveys will be administered to gain a broader perspective. The results showed significant improvements in literacy skills, as well as in students' motivation and interest towards academic activities. Gamification contributed to a more dynamic and interactive learning environment, promoting collaboration and engagement of participants. However, challenges were identified in customising activities to address diverse needs and learning styles. They underlined the importance of integrating innovative methodologies such as gamification into teaching, adapting them to specific contexts, to maximise their effectiveness. This study provides relevant evidence on the transformative potential of gamification in educational settings, offering a basis for future research and pedagogical practices aimed at improving basic skills in primary education contexts.

Keywords: gamification, literacy, basic education, competences, competences

1. INTRODUCCIÓN

Las habilidades de lectura y escritura son pilares clave en la educación, siendo fundamentales para alcanzar el éxito académico y profesional. No obstante, algunos estudiantes enfrentan obstáculos en su desarrollo, influenciados por factores como el desinterés, la desmotivación o dificultades específicas de aprendizaje. Según Ulloa et al. (2023), la incorporación de estrategias gamificadas, que integran elementos de juego en contextos educativos, emerge como una alternativa prometedora para abordar estas limitaciones, fomentando un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo.

En el contexto educativo actual, la incorporación de estrategias innovadoras se ha convertido en una necesidad para mejorar los procesos de aprendizaje. La gamificación, entendida como la integración de elementos propios de los juegos en entornos no lúdicos, ha demostrado ser una herramienta eficaz para incrementar la motivación y el compromiso estudiantil. Según Gil y Prieto (2020), el uso de actividades gamificadas favorece un aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes interactuar con los contenidos de forma dinámica y significativa. Sin embargo, el impacto de estas estrategias en competencias específicas, como la lectura y escritura, requiere un análisis más profundo y contextualizado.

Particularmente en los estudiantes de quinto grado de educación básica, el fortalecimiento de competencias de lecto-escritura es crucial para garantizar una transición efectiva hacia niveles educativos superiores. Candela y Benavides (2020) destacan que estas competencias son esenciales no solo para el éxito académico, sino también para el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas. Este estudio busca abordar esta necesidad al explorar cómo las actividades gamificadas pueden influir positivamente en el aprendizaje de estas habilidades, estableciendo una conexión entre la innovación pedagógica y el rendimiento académico.

La selección de estudiantes de quinto año de educación básica como escenario de esta investigación responde a la necesidad de explorar cómo la gamificación puede influir en el desarrollo de habilidades lectoescritas. Este enfoque busca proporcionar una comprensión detallada de este grupo particular, contribuyendo al diseño de estrategias pedagógicas más efectivas para mejorar estas competencias esenciales, las cuales son fundamentales para el éxito académico y personal. En un entorno educativo en constante evolución, se requieren metodologías innovadoras que promuevan el interés y la participación activa de los estudiantes, destacando la gamificación como una alternativa prometedora al incorporar elementos lúdicos en contextos educativos.

La investigación se centra en evaluar el impacto de las actividades gamificadas en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura, con el objetivo de evidenciar su efectividad como herramienta pedagógica en la Unidad Educativa Julio Jaramillo. Esta metodología didáctica busca potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo la adquisición de estas habilidades fundamentales. Al explorar el potencial de la gamificación, el estudio busca proporcionar datos empíricos que respalden su aplicación y demuestren su capacidad para elevar la calidad del proceso educativo, asegurando un progreso académico integral y sostenible para los estudiantes.

La gamificación, al incorporar elementos de juego en la educación, tiene el potencial de aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, favoreciendo un mayor compromiso con el aprendizaje. La implementación de técnicas gamificadas proporciona un entorno educativo interactivo,

desafiante y entretenido, lo cual puede mejorar significativamente las competencias de lectura y escritura. Analizar la eficacia de estas estrategias no solo tiene valor pedagógico, sino que también fomenta un enfoque innovador y adaptable en el diseño de programas educativos que buscan optimizar el rendimiento académico y la participación activa de los estudiantes.

Examinar esta metodología en la enseñanza resulta esencial, dada la importancia de la lectura y escritura en el aprendizaje. La gamificación ofrece un enfoque alternativo para reforzar estas habilidades y crear un entorno más dinámico y participativo. Comparar la efectividad de los métodos de enseñanza tradicionales con estrategias basadas en el juego permite identificar las limitaciones de los enfoques convencionales, especialmente en la era digital, destacando la necesidad de adaptar los procesos educativos a las preferencias y realidades actuales de los estudiantes.

Desde la perspectiva constructivista, los estudiantes construyen activamente su conocimiento mediante la interacción con su entorno. Según Araya, Alfaro y Andonegui (2007), el constructivismo se centra en la creación de conocimiento, fundamentándose en influencias filosóficas que exploran la naturaleza humana y el aprendizaje. Este enfoque pedagógico tiene raíces profundas en la filosofía, ofreciendo perspectivas sobre la formación del conocimiento. Delval (1997) subraya que el conocimiento se genera internamente en el individuo, mientras que Gallego (1996) lo describe como un movimiento intelectual que aborda el concepto del saber. Sin embargo, Aznar et al. (2010) argumentan que el constructivismo, aunque útil, no proporciona una explicación conceptual y epistemológica completa.

Niemeyer y Mahoney (1998) añaden que el constructivismo plantea que no hay un acceso directo a una realidad externa objetiva, ya que la comprensión surge a través de contextos sociales e interacciones que generan visiones variadas y, en ocasiones, contradictorias. Piaget (1974), con su enfoque dialéctico y evolucionista, resalta el equilibrio como principio del desarrollo cognitivo, indicando que este equilibrio regula la asimilación y acomodación, promoviendo estructuras cognitivas cada vez más complejas e integradas.

Romero (2014) señaló que los estudiantes en el aula a menudo muestran desinterés y falta de motivación para aprender en el día a día, una situación atribuida a diversos factores internos y externos al entorno escolar. Por ello, resulta crucial explorar teorías como el aprendizaje basado en juegos para potenciar el aprendizaje. Moran (2018) afirmó que los métodos colocando al estudiante como protagonista de un proceso reflexivo y experimental, mientras que el docente asume un rol de guía, facilitando la resolución de problemas contextualizados.

Prensky (2010) describió a los jóvenes actuales como "nativos digitales" que han modificado sustancialmente la forma en que procesan información, creando una evidente brecha generacional. Según Ortiz, Jordán y Agredal (2018), esta transformación exige que docentes y escuelas implementen enfoques innovadores que incrementen la motivación y el compromiso estudiantil. Asimismo, deben facilitar recursos y herramientas que promuevan un aprendizaje significativo y autónomo.

Deterding (2012) conceptualizó la gamificación como la aplicación de elementos propios de los videojuegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de incrementar la motivación, la participación

y la experiencia del usuario. Este enfoque incluye componentes como recompensas, narrativas y desafíos, transformando actividades cotidianas en experiencias más atractivas. Además, Hamari, et al. (2014) subrayaron la necesidad de integrar estos elementos de manera efectiva, analizando en la psicología del jugador para maximizar el impacto en la conducta y el aprendizaje.

Kapp (2012) definió la gamificación como una estrategia pedagógica que incorpora dinámicas de juego en entornos no lúdicos para fomentar la motivación y la colaboración. Según este autor, no se trata únicamente de añadir elementos lúdicos, sino de diseñar experiencias que involucren activamente a los estudiantes, promoviendo su motivación intrínseca y logrando resultados educativos significativos.

Prensky (2005) destacó que los estudiantes buscan una educación auténtica y significativa, que valore sus opiniones, fomente la creatividad, facilite el trabajo en equipo y les permita tomar decisiones relevantes. En este contexto, Castellón y Jaramillo (2013) indicaron que la gamificación puede responder a estas aspiraciones al incorporar dinámicas de juego que comprometan a los estudiantes y mejoren su desempeño académico a través de recompensas y desafíos.

En este estudio, se hipotetizó que la aplicación de actividades gamificadas contribuye significativamente al fortalecimiento de competencias de lectura y escritura, al mejorar la motivación, participación y comprensión de los estudiantes de quinto grado. Esta estrategia facilita la interacción activa con el contenido, promoviendo un aprendizaje más efectivo y autónomo en estas áreas fundamentales.

El objetivo general de este estudio es la de evaluar el impacto de actividades gamificadas en el fortalecimiento de competencias de lectura y escritura en estudiantes de quinto grado. En concordancia con estos objetivos, nuestra investigación se enfocará en responder a la pregunta central: ¿Cómo influyen las actividades gamificadas en el fortalecimiento de las competencias de lectura y escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica?

2. METODOLOGÍA

El presente estudio, de tipo descriptivo y exploratorio, evaluó los efectos de la gamificación en el fortalecimiento de las competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. Se utilizó un enfoque mixto, integrando métodos cuantitativos y cualitativos para lograr un análisis más amplio y detallado. El diseño metodológico incluyó la implementación y observación de estrategias gamificadas dentro del aula, con el propósito de mejorar habilidades de lectura y escritura.

El método cuantitativo se basó en la aplicación de pruebas pre y post-intervención, diseñadas para medir el progreso en las competencias de lecto-escritura. En paralelo, el método cualitativo se implementó mediante fichas de observación estructuradas, utilizadas para registrar la participación, el compromiso y las interacciones de los estudiantes durante las actividades gamificadas. La triangulación de estos enfoques permitió comprender no solo el nivel de aprendizaje, sino también el impacto de la gamificación en la dinámica de aula y la motivación estudiantil, alineándose con metodologías mixtas sugeridas en investigaciones similares (Creswell & Plano Clark, 2018).

Instrumentos y muestra

Se emplearon varios instrumentos para recopilar datos. Entre ellos, fichas de observación diseñadas para registrar las interacciones y el nivel de participación de los estudiantes en actividades gamificadas; además, se aplicaron encuestas estructuradas dirigidas tanto a docentes como a padres de familia, con el fin de obtener una perspectiva holística del impacto de la gamificación en el aprendizaje. La muestra consistió en 32 estudiantes de quinto grado de educación básica, 32 padres de familia y 5 docentes de una institución ubicada en Santo Domingo. Los docentes seleccionados impartían la asignatura de Lengua y Literatura, lo que garantizó la pertinencia de su participación en el estudio.

Procedimiento de análisis

Los datos cuantitativos recopilados a través de las pruebas de intervención se analizaron utilizando Microsoft Excel para tabular y organizar la información. Esto facilitó la identificación de patrones y cambios en el nivel de competencias de lecto-escritura. Por su parte, los datos cualitativos derivados de las fichas de observación y encuestas se examinaron mediante análisis de contenido, permitiendo evaluar las actitudes, niveles de compromiso y participación estudiantil en las actividades gamificadas. Esta estrategia metodológica asegura un enfoque integral y robusto, siguiendo estándares recomendados en investigaciones educativas (Mertens, 2020).

Cronograma y aplicación

La recolección de datos se realizó en una única jornada, permitiendo la aplicación simultánea de todos los instrumentos para garantizar consistencia y comparabilidad en los resultados. Esto posibilitó evaluar de manera efectiva el impacto de las estrategias gamificadas en el desarrollo de competencias de lecto-escritura, abordando así el objetivo del estudio.

Estos instrumentos se aplicarán 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.

Para la tabulación de los resultados de la investigación utilizaremos la hoja de Microsoft Excel, que nos permitirá tabular, analizar datos y organizar la información de manera clara.

Tabla 1.

Parámetros para determinar el impacto de la gamificación en las competencias de lectura y escritura de los estudiantes de quinto año.

Criterios de Evaluación	Indicadores de evaluación
1. Participación Activa en Actividades Gamificadas:	I. 1: Frecuencia de participación en actividades gamificadas. I. 2: Nivel de involucramiento durante las actividades gamificadas.
2. Mejora en Competencias de	I. 1: Progreso en la comprensión lectora y habilidades de escritura.

Lectura y Escritura:	I. 2: Incremento en la velocidad y precisión de lectura, así como en la expresión escrita.
3. Percepción y Feedback de los Participantes:	I. 1: Opiniones de los estudiantes sobre la utilidad y el disfrute de las actividades gamificadas. I. 2: Retroalimentación de los docentes acerca de la efectividad y relevancia de las estrategias gamificadas en la mejora de las competencias de lectura y escritura.
4. Nivel de Compromiso y Motivación:	I. 1: Nivel de interés mostrado por los estudiantes durante las actividades gamificadas. I. 2: Persistencia y esfuerzo demostrado en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura a través de las estrategias gamificadas.

Fuente: Elaboración propia

3. RESULTADOS

Los resultados de este estudio ofrecen una visión integral sobre el impacto de las actividades gamificadas en el fortalecimiento de las competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. A través de un análisis mixto, se identificaron avances significativos en habilidades clave de lectura y escritura, así como un aumento en la motivación y participación estudiantil durante las actividades. Adicionalmente, los datos cualitativos recogidos mediante encuestas y observaciones revelaron percepciones positivas tanto de docentes como de padres, subrayando los beneficios pedagógicos de estas estrategias innovadoras.

Después de aplicar la encuesta, tuvimos los resultados siguientes:

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Julio Jaramillo

Tabla 2.

¿Cómo calificaría la efectividad de las estrategias gamificadas en la mejora de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
a) Muy efectivas	1	20,0	20,0	20,0
b) Efectivas	2	40,0	40,0	60,0
c) Moderadamente efectivas	1	20,0	20,0	80,0
d) Poco efectivas	1	20,0	20,0	100,0
e) Nada efectivas	0	0,0	0,0	
Total	5	100		

Fuente: Elaboración propia

La mayoría de los docentes (40%) califican las estrategias gamificadas como "Efectivas", seguido por un 20% que las consideran "Muy efectivas" y otro 20% que las perciben como "Moderadamente efectivas". Solo un 20% opinó que estas estrategias no fueron efectivas o poco efectivas.

Tabla 3.

¿Ha observado un aumento en la participación y compromiso de los estudiantes durante las actividades de lectura y escritura gamificadas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
a) Sí, notablemente	2	40,0	40,0	40,0
b) Sí, algo más de participación	2	40,0	40,0	80,0
c) No ha cambiado	1	20,0	20,0	100,0
d) Menos participación	0	0,0	0,0	100,0
e) Muy baja participación	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100		

Fuente: Elaboración propia

La mayoría de los docentes con el 80% ha observado un aumento notable o algo más de participación y compromiso por parte de los estudiantes durante las actividades de lectura y escritura gamificadas. El restante 20% no ha notado cambios significativos.

Tabla 4.

¿Considera que la gamificación ha contribuido a desarrollar la comprensión lectora y expresión escrita en los estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
a) Sí, significativamente	2	40,0	40,0	40,0
b) Sí, algo más	2	40,0	40,0	80,0
c) Sin cambios	1	20,0	20,0	100,0
d) Menos desarrollo	0	0,0	0,0	100,0
e) No ha contribuido	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100		

Fuente: Elaboración propia

El 80% de los docentes considera que la gamificación ha contribuido, ya sea significativamente o en algún grado, al desarrollo de la comprensión lectora y expresión escrita en los estudiantes. Solo un 20% no ha percibido cambios.

Tabla 5.

¿Ha notado cambios en la actitud de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura desde la implementación de la gamificación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
a) Cambios positivos notables	3	60,0	60,0	60,0
b) Cambios positivos moderados	1	20,0	20,0	80,0
c) No ha cambiado	1	20,0	20,0	100,0
d) Cambios negativo	0	0,0	0,0	100,0
e) Cambios muy negativos	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100		

Fuente: Elaboración propia

El 60% de los docentes ha notado cambios positivos moderados en la actitud de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura desde la implementación de la gamificación. Un 20% reportó cambios positivos notables, y otro 20% indicó que no ha percibido cambios.

Tabla 6.

¿Cómo evaluaría la capacidad de las estrategias gamificadas para fomentar la autonomía y creatividad en la lectura y escritura de los estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
a) Muy buena	2	40,0	40,0	40,0
b) Buena	2	40,0	40,0	80,0
c) Moderadas	1	20,0	20,0	100,0
d) Limitadas	0	0,0		
e) Muy limitadas	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100		

Fuente: Elaboración propia

La mayoría de los docentes (80%) evaluaron las estrategias gamificadas como "Muy buenas" y "Buenas" para fomentar la autonomía y creatividad en la lectura y escritura de los estudiantes. Un 20% las calificó como "Moderadas".

A continuación, detallamos los resultados de la encuesta dirigida a los padres de familia del 5to año de educación básica de la unidad educativa Julio Jaramillo.

Tabla 7. Pregunta 1: ¿Cómo percibe la influencia de las actividades gamificadas en el rendimiento de lectura y escritura de su hijo(a)?

	n	%	% Válido	% Acumulado
a) Muy positiva	12	37,5	37,5	37,5
b) Positiva	15	46,9	46,9	84,4
c) Neutral	4	12,5	12,5	96,9

d) Negativa	1	3,1	3,1	100,0
e) Muy negativa	0	0,0	0,0	
Total	32	100		

Fuente: Elaboración propia

El 84,4% de los padres perciben la influencia de las actividades gamificadas en el rendimiento de lectura y escritura de sus hijos como positiva o muy positiva. Solo un 3,1% tiene una percepción negativa o muy negativa al respecto.

Tabla 8.

Pregunta 2: ¿Ha notado un mayor interés por parte de su hijo(a) hacia las actividades de lectura y escritura con la implementación de estrategias gamificadas?

	n	%	% Válido	% Acumulado
a) Sí, mucho más interés	14	43,8	43,8	43,8
b) Sí, un poco más de interés	13	40,6	40,6	84,4
c) No ha cambiado	3	9,4	9,4	93,8
d) No mucho interés	2	6,3	6,3	100,0
e) Nada de interés	0	0,0	0,0	
Total	32	100		

Fuente: Elaboración propia

El 84,14% de los padres observan un aumento en el interés de sus hijos hacia las actividades de lectura y escritura con la implementación de estrategias gamificadas, ya sea mucho más o un poco más de interés.

Tabla 9.

Pregunta 3: ¿Considera que la gamificación ha mejorado la comprensión de lectura y la expresión escrita de su hijo(a)?

	n	%	% Válido	% Acumulado
a) Mucho mejor	9	28,1	28,1	28,1
b) Mejor	19	59,4	59,4	87,5
c) Sin cambios	4	12,5	12,5	100,0
d) Peor	0	0,0	0,0	100,0
e) Mucho peor	0	0,0	0,0	100,0
Total	32	100		

Fuente: Elaboración propia

El 87,5% de los padres considera que la gamificación ha mejorado significativamente o en cierta medida la comprensión de lectura y la expresión escrita de sus hijos, sólo un 12,5% expresa que no ha notado cambios.

Tabla 10.

Pregunta 4: ¿Ha observado cambios en la actitud de su hijo(a) hacia las actividades de lectura y escritura desde la implementación de la gamificación en el aula?

	n	%	% Válido	% Acumulado
a) Sí, cambios muy positivos	9	28,1	28,1	28,1
b) Sí, cambios positivos	18	56,3	56,3	84,4
c) No ha cambiado	3	9,4	9,4	93,8
d) Cambios negativos	1	3,1	3,1	96,9
e) Cambios muy negativos	1	3,1	3,1	100,0
Total	32	100		

Fuente: Elaboración propia

El 84.4% de los padres ha observado cambios positivos o muy positivos en la actitud de sus hijos hacia las actividades de lectura y escritura desde la implementación de la gamificación, mientras que sólo el 9,4% establecen una posición neutral sobre la actitud de sus hijos.

Tabla 11.

Pregunta 5: ¿Considera que las estrategias gamificadas han motivado a su hijo(a) a leer y escribir de manera más autónoma y creativa?

	n	%	% Válido	% Acumulado
a) Totalmente de acuerdo	12	40,0	40,0	40,0
b) De acuerdo	15	50,0	50,0	90,0
c) Neutral	3	10,0	10,0	100,0
d) En desacuerdo	1	3,3	3,3	103,3
e) Totalmente en desacuerdo	1	3,3	3,3	106,7
Total	32	107		

Fuente: Elaboración propia

El 90% de los padres está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que las estrategias gamificadas han motivado a sus hijos a leer y escribir de manera más autónoma y creativa, un 10% se mantienen en una posición neutral.

Los siguientes resultados presentados pertenecen a la ficha de observación dirigida a los estudiantes después de implementar las actividades de gamificación

Ficha de Observación

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

Fuente: Elaboración propia

Análisis:

1. Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes muestran signos de satisfacción durante las actividades gamificadas, lo cual sugiere que estas actividades generan un ambiente positivo y estimulante para el aprendizaje.

2. La alta frecuencia de respuestas afirmativas en cuanto al entusiasmo de los estudiantes hacia las actividades de gamificación refleja un elevado nivel de participación e interés por parte de los alumnos.

3. Aunque una cantidad significativa de estudiantes expresan sentir mejoría en su comprensión lectora y habilidades de escritura después de participar en las actividades juegos, también se observa que un número considerable reporta no experimentar este beneficio de manera consistente.

4. La mayoría de los estudiantes muestran cambios positivos en su actitud hacia las actividades de lectura y escritura cuando se implementan estrategias gamificadas, lo que sugiere que estas actividades pueden influir en la disposición de los alumnos hacia el aprendizaje.

5. Los resultados indican que las estrategias de gamificación pueden aumentar significativamente la motivación de los estudiantes para participar en actividades de lectura y escritura, lo cual es un aspecto fundamental para el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
6. La mayoría de los estudiantes muestran un mayor compromiso y participación durante las actividades de juegos, lo que sugiere que estas estrategias pueden mejorar la implicación de los alumnos en el aprendizaje.
7. Aunque se observan mejoras en áreas específicas como la comprensión lectora y la expresión escrita, también se identifican áreas donde los estudiantes pueden necesitar un mayor apoyo o enfoque durante las actividades gamificadas.
8. Los resultados sugieren que las estrategias de gamificación pueden influir en la disposición de los estudiantes para abordar tareas relacionadas con la lectura y escritura de manera más positiva y proactiva.
9. La mayoría de los estudiantes reportan sentirse más autónomos y creativos en sus enfoques hacia la lectura y escritura debido a las estrategias de gamificación, lo cual indica que estas actividades pueden promover el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas en los alumnos.

4. DISCUSIÓN

Los hallazgos de esta investigación demuestran que las actividades gamificadas pueden ser una herramienta eficaz para fortalecer las competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. En línea con lo señalado por Gee (2020), la incorporación de elementos lúdicos en el aprendizaje fomenta una mayor motivación y compromiso entre los estudiantes, lo que se traduce en una mejora en habilidades fundamentales como la lectura y la escritura. En este estudio, se observará un incremento notable en el desempeño de los estudiantes tras la intervención, evidenciado tanto en los resultados de las pruebas pre y post-intervención como en el análisis de las fichas de observación.

El uso de la gamificación no solo impactó las habilidades técnicas, sino también el nivel de participación activa y la interacción social dentro del aula, lo que concuerda con los planteamientos de Hamari et al. (2016), quienes destacan que los entornos gamificados pueden promover un aprendizaje colaborativo y participativo. Estas estrategias no solo transforman la dinámica del aula, sino que también contribuyen a superar barreras como la baja motivación inicial y las dificultades de aprendizaje, problemáticas comunes en el desarrollo de la lecto-escritura (Ulloa et al., 2023).

Por otro lado, los datos cualitativos recogidos mediante encuestas a docentes y padres de familia destacan la importancia de un diseño pedagógico adecuado y contextualizado para garantizar el éxito de las actividades gamificadas. Esto resalta según Catagña y Alulema (2024) la necesidad de capacitar a los educadores en el diseño y aplicación de estrategias de gamificación adaptadas a las necesidades específicas de sus estudiantes, tal como propone.

Sin embargo, se identifican limitaciones en el tiempo disponible para la implementación y evaluación, lo que sugiere la necesidad de investigaciones futuras con períodos más extensos de aplicación y seguimiento para evaluar la sostenibilidad de los resultados. Además, aunque se evidencia un impacto positivo general, algunos estudiantes requerirán apoyo adicional para consolidar las competencias desarrolladas, lo que subraya la importancia de personalizar las intervenciones educativas.

5. CONCLUSIONES

La gamificación demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer las competencias de lecto-escritura en estudiantes de quinto grado de educación básica. Los resultados cuantitativos y cualitativos evidenciaron mejoras significativas en las habilidades de lectura y escritura, así como en la participación y el compromiso estudiantil. Este enfoque permitió superar barreras tradicionales, como la baja motivación y el desinterés hacia las actividades académicas. Además, la integración de dinámicas lúdicas transformó el aprendizaje en un proceso más interactivo y significativo, contribuyendo al desarrollo integral del estudiante. Esto confirma la eficacia de metodologías innovadoras en contextos educativos desafiantes.

La participación activa de los estudiantes durante las actividades gamificadas resaltó la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a sus intereses y necesidades. Este estudio evidencia que el diseño adecuado de estas actividades no solo incrementa el aprendizaje, sino que también fomenta la interacción y colaboración dentro del aula. Además, los estudiantes mostraron mayor confianza en sus habilidades de lecto-escritura, lo que sugiere un impacto positivo en su autoestima académica. Estas conclusiones destacan la relevancia de enfoques centrados en el estudiante para potenciar sus competencias básicas y promover su desarrollo integral.

El rol de los docentes fue crucial para el éxito de las actividades gamificadas, especialmente en la planificación e implementación de estrategias lúdicas. La capacitación y disposición de los educadores influyeron directamente en la eficacia del método, permitiendo adaptarlo a las características del grupo estudiantil. Asimismo, el apoyo de las familias, documentado mediante las encuestas, refuerza la necesidad de una colaboración integral en el proceso educativo. Estas conclusiones subrayan que la efectividad de las intervenciones gamificadas depende no solo del diseño, sino también del entorno colaborativo que las respalda.

La evaluación del impacto de la gamificación mostró que esta estrategia es capaz de transformar el aprendizaje tradicional en un proceso dinámico y efectivo. Los estudiantes no solo mejoraron sus competencias técnicas en lecto-escritura, sino también sus habilidades transversales, como el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Esto sugiere que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para abordar los desafíos educativos actuales. No obstante, se identificó la necesidad de personalizar las intervenciones para atender a aquellos estudiantes que aún presentan dificultades, destacando la importancia de la equidad en el diseño educativo.

Si bien los resultados evidencian el éxito de las actividades gamificadas en mejorar las competencias de lecto-escritura, también se identifican desafíos. El tiempo limitado para la implementación y evaluación plantea la necesidad de estudios longitudinales que permitan evaluar la sostenibilidad

de los resultados. Asimismo, se recomienda investigar cómo estas estrategias pueden adaptarse a diferentes contextos educativos y grupos poblacionales. Este estudio contribuye al cuerpo de conocimiento sobre metodologías innovadoras, destacando la gamificación como una alternativa viable y efectiva para enriquecer la experiencia educativa y superar barreras de aprendizaje en la educación básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). CONSTRUCTIVISMO: ORIGENES Y PERSPECTIVAS. *Laurus*, vol. 13, núm. 24, pp. 76-92. Disponible: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111485004>.
- AZNAR, P.; GARGALLO, B.; GARFELLA, P. Y CÁNOVAS, P. (2010). La educación en el pensamiento y la acción. *Teoría y praxis*, Valencia, Tirant Lo Blanch, 446 páginas. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/29062>
- Candela Borja, YM, & Benavides Bailón, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5 (3), 78-86. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- CASTELLÓN, L., & JARAMILLO, Ó. (2013). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersito. En C. A. Scolari, *Homo Videoludens* (págs. 264-281). Barcelona: TRANSMEDIA XXI. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1832905>
- Catagña-Simbaña, J. P., & Alulema-Alulema, L. I. (2024). Desarrollo de la competencia lectora mediante la gamificación en el subnivel elemental. *MQRInvestigar*, 8(3), 4117-4139. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.4117-4139>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. SAGE Publications. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2697821>
- Delval, J. (1997). Hoy todos son constructivistas. *Cuadernos de Pedagogía* N° 257, pág. 78-84. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35651520.pdf>
- Deterding, S. (2012). Gamification: Designing for motivation. *interactions*. 19., 14-17. 10.1145/2212877.2212883.
- Gallego, B. R. (1996). *Discurso sobre constructivismo*. Bogotá: Mesa Redonda Magisterio. <https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/discurso-sobre-constructivismo>
- Gee, JP (2020). Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. Palgrave Macmillan. <https://www.uoc.edu/uocpapers/dt/esp/gee.html>
- Gil-Quintana, Javier, & Prieto Jurado, Elizabeth. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. Epub 09 de marzo de 2021. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Hamari, J., Koivisto, J. y Sarsa, H. (2014). ¿Funciona la gamificación? — Una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre gamificación. *Actas de la Conferencia de Ciencias de Sistemas*, 47, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

- Kapp, K. (2012). Games, gamification, and the quest for learner engagement. *Training and Development*, Reino Unido, v. 66, n. 6, 64-68. https://www.researchgate.net/publication/291676296_Games_gamification_and_the_quest_for_learner_engagement
- Mertens, D. M. (2020). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity With Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*. SAGE Publications. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3435799>
- Moran, J. (2018). Metodologías activas para una aprendizaje más profunda. En M. J. Bacich L, Metodologías activas para una educación innovadora: una abordagem teórico-prática. (págs. p. 389-993.). Porto Alegre: Penso. https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf
- Niemeyer, R., & Mahoney, M. (1998). *Constructivismo en psicoterapia*. Barcelona: Paidós. https://www.researchgate.net/publication/341909455_Constructivismo_en_Psicoterapia
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*. v. 44, e173773, DOI: 10.1590/S1678-4634201844173773.
- Piaget, J. (1974). *A dónde va la educación*. Barcelona: Ariel. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=617419>
- PRENSKY, M. (2005.). Listen to the natives. Schools are stuck in the 20th century. Students have rushed into the 21st. How can schools catch up and provide students with a relevant education? (págs. 8-13). Vancouver, v. 63, n. 4: *Educational Leadership*. https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/journals/ed_lead/el200512_prensky.pdf
- Prensky, M. (2010). “Nativos e Inmigrantes Digitales”. Cuadernos SEK 2.0, Institución Educativa SEK, Distribuidora SEK, S.A., pp. 1-21. [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica : Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(5), 1020–1029. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>

Conflicto de Intereses: Los autores afirman que no existen conflictos de intereses en este estudio y que se han seguido éticamente los procesos establecidos por esta revista. Además, aseguran que este trabajo no ha sido publicado parcial ni totalmente en ninguna otra revista.

Financiación: Los autores declaran que este estudio no recibió ningún tipo de financiación externa por parte de agencias públicas, privadas, ni de organizaciones sin ánimo de lucro. Todas las actividades de investigación, análisis y desarrollo fueron realizadas con recursos.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA:

Nombres de autores con sus iniciales: Verónica Annabel Estrella Romero (VAER), Flor Magdalena Jimbo Román (FMJR), Guillermo Alejandro Zaragoza Alvarado (GAZA), Verónica Patricia Egas Villafuerte (VPEV)

1. Conceptualización: (VAER), (FMJR)
2. Curación de datos: (FMJR)
3. Análisis formal: (VPEV)
4. Adquisición de fondos: (FMJR)
5. Investigación: (VAER) (VPEV)
6. Metodología: (VPEV)
7. Administración del proyecto: (FMJR)
8. Recursos: (VAER)
9. Software: (VPEV)
10. Supervisión: (VAER)
11. Validación: (FMJR) (VPEV)
12. Visualización: (VPEV)
13. Redacción – borrador original: (VAER)
14. Redacción – revisión y edición: (FMJR)