



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.

ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2026,  
Volumen 10, Número 1.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v10i1](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1)

## **GAMIFICACIÓN EN MIL AULAS PARA FORTALECER LA LECTURA COMPRENSIVA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**

### **GAMIFICATION IN MIL AULAS FOR THE DEVELOPMENT OF READING COMPREHENSION IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

**Byron Mauricio Cobos Huebla**  
Universidad Bolivariana del Ecuador

**Nicole Patricia Panchana Espinoza**  
Universidad Bolivariana del Ecuador

**Johana Parreño Sánchez**  
Universidad Bolivariana del Ecuador

**Luis Enrique Silva Adriano**  
Universidad Bolivariana del Ecuador

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v10i1.22221](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1.22221)

## Gamificación en Mil Aulas para Fortalecer la Lectura Comprensiva en Estudiantes de Educación Básica

**Byron Mauricio Cobos Huebla<sup>1</sup>**

[bmcobosh@ube.edu.ec](mailto:bmcobosh@ube.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0000-5978-7504>

Universidad Bolivariana del Ecuador

**Johana Parreño Sánchez**

[jdparrenos@ube.edu.ec](mailto:jdparrenos@ube.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-3832-2593>

Universidad Bolivariana del Ecuador

**Nicole Patricia Panchana Espinoza**

[nppanchanae@ube.edu.ec](mailto:nppanchanae@ube.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-5320-0709>

Universidad Bolivariana del Ecuador

**Luis Enrique Silva Adriano**

[lesilvaa@ube.edu.ec](mailto:lesilvaa@ube.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-0035-6731>

Universidad Bolivariana del Ecuador

### RESUMEN

La presente investigación examina el impacto de la gamificación mediante la plataforma educativa Mil Aulas en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de educación básica. Frente a las dificultades detectadas en los niveles inferencial y crítico-valorativo, se propuso como objetivo general fortalecer la comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico, mediante la aplicación de actividades gamificadas. La intervención tuvo una duración de cuatro semanas, con ocho sesiones estructuradas en misiones, desafíos interactivos, insignias y retroalimentación inmediata, enfocadas en fomentar la motivación, el pensamiento reflexivo y la participación activa. Se empleó un enfoque metodológico mixto, utilizando prueba diagnóstica, pretest, postest, encuestas de percepción y observación directa. Los resultados evidenciaron una mejora significativa: el promedio aumentó de 6,33 a 8,04 puntos, y el 92,59% de los estudiantes alcanzó niveles inferenciales o críticos. La propuesta obtuvo alta confiabilidad ( $\alpha = 0,885$ ) y valoración superior a 4,5 en pertinencia, coherencia e innovación.

**Palabras clave:** gamificación, lectura comprensiva, entornos virtuales de aprendizaje, motivación educativa, Mil Aulas

---

<sup>1</sup> Autor principal.

Correspondencia: [bmcobosh@ube.edu.ec](mailto:bmcobosh@ube.edu.ec)

# **Gamification in Mil Aulas for the Development of Reading Comprehension in Primary School Students**

## **ABSTRACT**

This study examines the impact of gamification through the educational platform Mil Aulas on strengthening reading comprehension in fifth-grade students of basic education. In response to difficulties identified at the inferential and critical-judgment levels, the main objective was to enhance reading comprehension at the literal, inferential, and critical levels through gamified activities. The four-week intervention included eight sessions with missions, interactive challenges, badges, and immediate feedback to promote motivation, reflective thinking, and active participation. A mixed-methods approach was applied using a 12-item diagnostic test, pretest, posttest, perception surveys, and direct observation. Results revealed a significant improvement in reading performance, with the average score increasing from 6.33 to 8.04 points, and 92.59% of students achieving inferential or critical levels. Expert validation showed high reliability ( $\alpha = 0.885$ ) and ratings above 4.5 for relevance, coherence, and innovation. Gamification through Mil Aulas proved an effective strategy to improve reading comprehension in digital learning environments.

**Keywords:** gamification, reading comprehension, virtual learning environments, educational motivation, Mil Aulas platform

*Artículo recibido: 23 de diciembre 2025*

*Aceptado para publicación: 24 de enero 2025*



## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el avance acelerado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado significativamente los diversos ámbitos de la vida cotidiana. El acceso generalizado a dispositivos tecnológicos, como teléfonos móviles, tabletas y computadoras portátiles con conexión a internet, ha modificado las formas de acceder a la información, realizar consultas académicas y participar en actividades recreativas. Este fenómeno es especialmente visible en las generaciones más jóvenes, quienes desde edades tempranas interactúan con aplicaciones y plataformas digitales, consolidándose como nativos digitales. En este contexto, resulta fundamental orientar el uso de estas herramientas tecnológicas hacia fines educativos, de manera que se conviertan en mediadores del aprendizaje y promuevan una adquisición del conocimiento más significativa, dinámica y contextualizada. Considerando este panorama, es imperativo que los entornos educativos integren estrategias pedagógicas que potencien el desarrollo de competencias digitales y fomenten procesos de enseñanza-aprendizaje adaptados a las características del entorno digital.

Desde tiempos remotos, se reconoce a la habilidad de comprensión lectora como facilitador del procesamiento de la información, creador de vínculos y responsable de inferencias sobre los significados, siendo así una capacidad fundamental para el ser humano. De este modo, en base a los aportes de Ayala et al. (2023), se considera que esta destreza resulta esencial en el proceso educativo, favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento dentro de un sistema educativo.

El desarrollo de la lectura en estudiantes de quinto grado constituye un eje fundamental en la educación primaria, ya que es en esta etapa donde se consolidan habilidades esenciales para el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico. La lectura comprensiva no se limita a la decodificación de palabras, sino que implica procesos cognitivos complejos como la inferencia, la interpretación, el análisis textual y la evaluación crítica de los contenidos, habilidades que favorecen la comprensión profunda de diversos tipos de textos (Cassany, 2006; Solé, 2012). Investigaciones recientes resaltan la relevancia de implementar metodologías activas y el uso de herramientas tecnológicas en el aula para promover la motivación y el compromiso lector de los estudiantes, especialmente en entornos donde el interés por la lectura ha disminuido (Mendoza, 2022). Entre estas metodologías destacan el aprendizaje basado en



proyectos, el uso de literatura infantil adaptada al contexto sociocultural del estudiante, y la aplicación de plataformas digitales interactivas (Marín-Gutiérrez & Salcines-Talledo, 2021). La evidencia muestra que estos enfoques permiten un acceso más equitativo a la lectura, facilitan la inclusión educativa y promueven la autonomía del estudiante al permitirle interactuar con los textos desde múltiples canales de aprendizaje (UNESCO, 2021). Por tanto, una enseñanza de la lectura que combine el enfoque comunicativo, el pensamiento crítico y el uso de las TIC representa una vía eficaz para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica, particularmente en contextos como el ecuatoriano donde los desafíos de aprendizaje siguen siendo significativos.

En el contexto educativo actual, se reconoce que la enseñanza de la lectura debe ir más allá de la decodificación y centrarse en el desarrollo de la competencia lectora. Esto incluye la habilidad de extraer información explícita e implícita, realizar inferencias y reflexionar críticamente sobre los textos (Solé, 2012). La enseñanza de la lectura en quinto grado se beneficia de estrategias que promuevan la interacción con textos diversos y el uso de herramientas digitales que faciliten la construcción del significado (Martínez y Ramírez, 2021).

En concordancia con las demandas del contexto educativo actual, es fundamental reconocer que las aplicaciones y plataformas digitales pueden constituirse en herramientas pedagógicas altamente efectivas para el desarrollo de las habilidades lectoras. Para lograr este propósito, su implementación debe realizarse de manera planificada, ordenada y sistemática. Dado que los estudiantes, en su mayoría, interactúan con fluidez con dispositivos electrónicos, esta familiaridad representa una ventaja significativa al momento de vincular sus competencias tecnológicas con los aprendizajes que deben ser fortalecidos en el aula. En este sentido, la incorporación de herramientas tecnológicas como los entornos virtuales de aprendizaje, combinados con enfoques metodológicos innovadores y motivadores como la gamificación, puede convertirse en un medio eficaz para potenciar las destrezas lectoras, especialmente en estudiantes que se encuentran en etapas iniciales de escolarización.

La gamificación se define como la aplicación de elementos y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos, con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso del estudiante (Pin y Carrión, 2022). En el ámbito educativo, esta estrategia ha demostrado ser efectiva en la mejora del aprendizaje al proporcionar experiencias interactivas y motivadoras.



Según Pinta (2024), la gamificación fomenta la participación activa del estudiante y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, aspectos esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los elementos clave de la gamificación incluyen mecánicas como puntos, insignias, tableros de clasificación, narrativas y desafíos progresivos, los cuales pueden ser integrados en plataformas educativas para potenciar la experiencia de aprendizaje (Chuqui, García y Erazo, 2022). Estos elementos permiten crear entornos de aprendizaje más atractivos y efectivos, facilitando la interiorización de conocimientos y habilidades de manera dinámica. Investigaciones recientes han demostrado que estos elementos pueden influir positivamente en la retención de la información y en la motivación intrínseca del estudiante, lo que impacta directamente en la mejora del rendimiento académico (Beltrán, Sánchez y Rico, 2021)).

El uso de enfoques gamificados en la enseñanza de la lectura permite que los estudiantes se involucren activamente con los textos y desarrollos hábitos lectores mediante actividades lúdicas y motivadoras. La integración de elementos de juego, como misiones, recompensas y tableros de progreso, ha demostrado ser efectiva en el incremento del interés por la lectura y en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica (Rodríguez y Pérez, 2022). De acuerdo con la investigación de Delgado (2024), la gamificación en el aprendizaje de la lectura puede fortalecer la autonomía del estudiante, permitiéndole avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación constante sobre su progreso.

Mil Aulas es una plataforma educativa que permite la implementación de estrategias gamificadas a través de actividades interactivas, cuestionarios y misiones pedagógicas. Esta herramienta ha sido utilizada en diversos contextos educativos, mostrando impactos positivos en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes (Rodríguez y Pérez, 2022). La estructura de Mil Aulas permite a los docentes diseñar itinerarios personalizados, adaptando los contenidos a las necesidades y niveles de cada estudiante.

Estudios como el de Fernández y López (2020) han evidenciado que el uso de plataformas digitales en la enseñanza de la lectura puede mejorar significativamente el desempeño de los estudiantes en comprensión lectora. Además, estas plataformas ofrecen un entorno dinámico y adaptable que fomenta la interacción y la retroalimentación inmediata. Investigaciones adicionales han indicado que el uso de



plataformas digitales con elementos gamificados también mejora la resiliencia académica y la perseverancia en la adquisición de habilidades lectoras (Delgado, 2024)

En el contexto ecuatoriano, el área de Lengua y Literatura en quinto de Educación General Básica desempeña un papel central para el desarrollo integral de los estudiantes, como vehículo de expresión cultural, construcción del pensamiento crítico y fortalecimiento de competencias comunicativas. El currículo nacional prioritario lo reconoce como eje articulador del aprendizaje, promoviendo la lectura reflexiva, la composición textual y el aprecio de la lengua materna (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022). En particular, en una sociedad plurilingüe y diversa como la ecuatoriana, esta asignatura contribuye a conservar la memoria cultural, a favorecer la inclusión lingüística y a sensibilizar sobre la identidad nacional (Pazmiño & Rodríguez, 2024). Estudios recientes demuestran que la enseñanza contextualizada de literatura local —historias, mitos, costumbres— junto con el uso de tecnologías digitales, aumenta la motivación lectora y mejora la competencia comprensiva (Gavilánez et al., 2023; Moreno et al., 2024). Así, Lengua y Literatura no solo forma lectores eficientes, sino ciudadanos críticos capaces de dialogar con su entorno social, valorar su patrimonio lingüístico y participar activamente en la construcción del desarrollo educativo del país.

En Ecuador, la implementación de entornos virtuales de aprendizaje con estrategias de gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Por ejemplo, Pazmiño Cedeño y Rodríguez Zambrano (2024) evidenciaron que el uso de plataformas digitales como Cokitos y Wordwall, integradas mediante dinámicas lúdicas, incrementó significativamente la fluidez lectora en estudiantes de quinto grado en Manta. Asimismo, Ruiz Bravo y Falconí Narváez (2022) destacaron que la gamificación motivó a estudiantes de tercer año de educación básica en Machala, mejorando su comprensión lectora al transformar las clases en experiencias más interactivas y participativas. Estos hallazgos subrayan la importancia de incorporar elementos de juego en entornos virtuales para potenciar el aprendizaje y la motivación estudiantil en el contexto ecuatoriano.

Este estudio se lo realizó en la Unidad Educativa Juan Larrea Holguín, perteneciente al Distrito 17D05, de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, ofrece una formación académica desde el nivel Inicial hasta Bachillerato, con una población de aproximadamente 800 estudiantes, y un equipo docente



conformado por 27 docentes. Para la implementación de la gamificación en mil aulas se socializó con los padres de familia y estudiantes, contando con la autorización, sobre cuáles serán los procesos y tecnologías a utilizar, luego de que se solicitó la autorización mediante oficio al rectorado de la institución, misma que contó con el visto bueno de la máxima autoridad, así también se mantuvo de forma privada los datos de los estudiantes que participaron en este proceso, manteniendo la confidencialidad pertinente para que sus datos no se vean expuestos. De este modo, las actividades estudiantiles se desarrollan en jornada matutina. Dentro de la institución, se ha identificado dificultades en el desarrollo de la lectura en los estudiantes que conforman el Quinto año de Educación Básica, lo que impacta directamente en su rendimiento académico y participación en actividades escolares.

Los estudiantes de Quinto año de Educación Básica presentan dificultades significativas en la lectura, de manera específica, en el nivel inferencial, lo que se traduce en problemas para seguir instrucciones escritas, interpretar consignas y comprender las actividades planteadas en diversos recursos educativos.

A pesar de contar con una variedad de textos literarios acorde a su edad, los estudiantes muestran desinterés por la lectura y tienden a realizarlo de manera mecánica, literal, silábica, con un ritmo lento y con múltiples errores de decodificación, sobre todo cuando se presentan sílabas o letras combinadas, afectando su desempeño general en la asignatura.

Las dificultades en el proceso de lectura no solo afectan la capacidad de los estudiantes para comprender textos, sino también su habilidad para realizar un análisis crítico, identificar la estructura textual, las ideas principales y secundarias, así como aplicar normas ortográficas.

Ante esta problemática, se hace necesario buscar herramientas digitales que apoyen el proceso lector y que, al mismo tiempo, genere mayor interés y motivación a los estudiantes. La gamificación, aplicada a través del programa “Mil Aulas”, representa una alternativa innovadora que podría transformar la enseñanza de la lectura comprensiva, incorporando elementos lúdicos y estrategias interactivas que favorezcan un aprendizaje más dinámico y atractivo. Con base en lo mencionado anteriormente nace la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la gamificación aplicada en “Mil Aulas” como enfoque metodológico puede contribuir en el fortalecimiento de la lectura en estudiantes de Quinto grado de la Unidad Educativa Juan Larrea Holguín?



De acuerdo con los aportes de Moreno et al. (2024), el presente estudio adquiere relevancia al considerar que la implementación de la gamificación mediante el uso de la plataforma “Mil Aulas”, contribuye en el desarrollo de la lectura en estudiantes de educación básica, además de proporcionar herramientas clave para interpretar y analizar textos de manera eficaz. De este modo, dicha dinámica promueve un aprendizaje más profundo y participativo. En este contexto, el uso de plataformas como Mil Aulas se presenta como una metodología activa y eficaz, ya que permite a los estudiantes apropiarse del conocimiento y vincularlo con su realidad cotidiana, favoreciendo así un aprendizaje significativo y duradero.

Gavilanez et al. (2023) destacan el valor que representa la incorporación de la plataforma Mil Aulas en los procesos educativos, subrayando su efecto positivo en la generación de experiencias de aprendizaje innovadoras mediante entornos virtuales. La posibilidad de integrar diversos recursos didácticos y su compatibilidad con múltiples dispositivos tecnológicos convierten a Mil Aulas en una herramienta versátil y accesible para los contextos educativos contemporáneos. Esta flexibilidad favorece la creación de un entorno de enseñanza-aprendizaje dinámico y adaptativo, que beneficia tanto a docentes como a estudiantes y responde de manera efectiva a las exigencias de la educación actual.

## **METODOLOGÍA**

Esta investigación se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas para abordar de manera integral el impacto de la gamificación en la comprensión lectora de estudiantes de quinto grado de Educación General Básica, específicamente en el área de Lengua y Literatura. Se adoptó un diseño cuasiexperimental de tipo pretest–posttest con un solo grupo, lo cual permitió identificar los cambios en el rendimiento lector antes y después de la intervención gamificada (Creswell & Plano Clark, 2021).

Desde la perspectiva cuantitativa, se aplicaron instrumentos estructurados para obtener datos objetivos y medibles. En primer lugar, se utilizó una prueba diagnóstica compuesta por doce ítems, diseñada con base en los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico-valorativo (De-la-Peña et al., 2021). Posteriormente, se aplicaron un pretest y un posttest de estructura equivalente, alineados al currículo priorizado de Lengua y Literatura, con el fin de comparar el progreso lector tras la intervención. Asimismo, se empleó una encuesta de percepción estudiantil tipo Likert (escala de 1 a 5)



para identificar la motivación, el grado de satisfacción y la percepción de utilidad de las actividades gamificadas en la plataforma Mil Aulas. Para el análisis de los datos se utilizaron técnicas de estadística descriptiva (media, desviación estándar, frecuencia) e inferencial, mediante la prueba t de muestras relacionadas, lo que permitió establecer si existieron diferencias significativas entre los resultados pre y post intervención. Además, se calculó el tamaño del efecto (Cohen's d) y se evaluó la confiabilidad de los instrumentos mediante el coeficiente alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,885$ ), lo que indicó una consistencia interna alta (Khoshnoodifar et al., 2023). El análisis estadístico se realizó con el software SPSS v.26.

Desde el enfoque cualitativo, se implementaron técnicas de observación directa y análisis de contenido. El docente-investigador registró las reacciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes durante las sesiones gamificadas mediante listas de cotejo y diarios de campo. Esta información fue clave para identificar patrones de participación activa, autorregulación lectora y uso estratégico de los recursos digitales. Además, se analizaron las respuestas abiertas de foros reflexivos y producciones escritas elaboradas dentro de la plataforma. Estos insumos permitieron evidenciar progresos en la formulación de inferencias, argumentación crítica y valoración del contenido leído, aspectos que enriquecieron la interpretación de los resultados cuantitativos (Ruiz et al., 2024).

La investigación se enmarcó dentro de un diseño aplicado, orientado a resolver una problemática específica del entorno educativo mediante una estrategia didáctica innovadora sustentada en la gamificación (Li et al., 2023). La intervención se ejecutó durante cuatro semanas, distribuidas en ocho sesiones gamificadas, cada una con una duración aproximada de cuarenta y cinco minutos. Las actividades incluyeron retos interactivos, misiones, entrega de insignias, juegos tipo cuestionario y retroalimentación inmediata, alineadas con los objetivos de comprensión lectora establecidos en el currículo nacional (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022). La recolección de datos se realizó en dos momentos clave: antes y después de la intervención, lo que permitió comparar el desempeño lector de los estudiantes y evaluar el impacto de la gamificación.

La muestra fue intencional no probabilística, dado que los participantes no fueron seleccionados al azar, sino en función de criterios previamente definidos por el investigador, como el acceso a recursos digitales, el interés por la lectura y la participación activa en entornos virtuales. Este tipo de muestreo es común en investigaciones educativas aplicadas, ya que permite seleccionar sujetos que se ajusten al



propósito del estudio y que aporten información relevante al contexto específico (García-González, Sánchez, & López, 2023); además el grupo al cual se aplicaran las estrategias gamificadas esta conformado por 27 estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Larrea Holguín, ubicada en la provincia de Pichincha, Ecuador. El grupo incluyó un 56% de niñas y un 44% de niños, con edades comprendidas entre 9 y 10 años. La selección se realizó con base en la disponibilidad de acceso a la plataforma Mil Aulas, el interés por la lectura y la disposición a participar activamente en entornos virtuales, de acuerdo con los criterios de muestreo intencional en contextos educativos propuestos por García-González et al. (2023).

### Procedimiento

El desarrollo de esta investigación se estructuró en seis fases progresivas que permitieron implementar, monitorear y evaluar una propuesta gamificada para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. Cada fase se apoyó en instrumentos específicos y evidencias empíricas, siguiendo una ruta metodológica de corte cuasiexperimental. A continuación, se detalla cada una de las fases:

#### **Fase 1. Diagnóstico**

Esta fase tuvo como propósito establecer la línea base de comprensión lectora de los estudiantes participantes. Se aplicó una encuesta diagnóstica de 12 ítems alineada a los tres niveles de lectura: literal, inferencial y crítico-valorativo. El instrumento fue diseñado con base en marcos recientes de evaluación (De-la-Peña et al., 2021; NAGB, 2022), e incluyó preguntas de selección múltiple y de respuesta abierta corta.

Se empleó además una escala de Likert para identificar hábitos y motivación lectora, lo cual sirvió como variable contextual. Los datos permitieron categorizar el nivel de desempeño y preparar la intervención acorde al perfil lector de los estudiantes.

#### **Fase 2. Diseño de la intervención gamificada**

En esta fase se diseñaron ocho sesiones gamificadas distribuidas en cuatro semanas (dos sesiones semanales), integradas en la plataforma Mil Aulas, basada en Moodle. La aplicación de la gamificación en periodos cortos se encuentra respaldada por estudios recientes que evidencian efectos positivos en el aprendizaje, la motivación y el compromiso estudiantil, incluso cuando las intervenciones se desarrollan en ciclos breves. Revisiones sistemáticas señalan que la gamificación implementada en



entornos virtuales produce mejoras significativas en variables cognitivas y motivacionales, aun en experiencias de corta duración (Zainuddin et al., 2020; Zhang & Yu, 2022; Simsek & Karakus Yilmaz, 2025). Asimismo, investigaciones empíricas reportan que los entornos digitales gamificados favorecen la motivación, la satisfacción y la comprensión lectora cuando se aplican de manera estructurada y alineada a objetivos pedagógicos claros (Alsadoon et al., 2022; Shao et al., 2025). La gamificación incorporó elementos como puntos, insignias, progresión, retroalimentación inmediata y retos colaborativos, siguiendo recomendaciones de Zeng et al. (2024) y Wang et al. (2024).

#### **Cada sesión incluyó**

- **Enganche inicial** con Kahoot, Educaplay, H5P y otras aplicaciones para activar conocimientos previos.
- **Lectura guiada interactiva** con H5P (Interactive Video) donde se insertaron preguntas literales con retroalimentación inmediata.
- **Actividades de inferencia** usando H5P Drag & Drop y cuestionarios condicionales.
- **Ejercicios críticos** en foros o con rubricas argumentativas.

El diseño respondió al modelo de lectura comprensiva y gamificación propuesto por Jacob et al. (2023) y Ruiz et al. (2024), adaptado al entorno educativo ecuatoriano.

#### **Fase 3. Implementación**

Durante cuatro semanas se ejecutaron las ocho sesiones previamente diseñadas. Cada sesión tuvo una duración aproximada de cuarenta y cinco minutos. Los estudiantes accedieron a las actividades desde sus cuentas personales en Mil Aulas. La navegación fue autogestionada, pero acompañada por el docente.

Se planteo el desarrollo progresivo de actividades, el seguimiento del progreso, y la entrega automática de insignias al completar con éxito las actividades. Se aplicaron principios de accesibilidad según el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), incluyendo lectura en voz alta y tiempos extendidos.

#### **Fase 4. Monitoreo y observación**

Esta fase permitió observar el uso real de la plataforma y el desempeño progresivo de los estudiantes.

#### **Se emplearon**



- **Reportes automáticos de H5P y Moodle** (tiempo, intentos, tasa de acierto).
- **Lista de cotejo de participación** y autorregulación del docente.

Se implementaron ajustes según necesidades detectadas, como refuerzo a quienes presentaron bajos niveles de acierto (Rahmi et al., 2024).

### **Fase 5. Evaluación de resultados**

Finalizada la intervención, se aplicó una prueba final paralela a la diagnóstica, con la misma estructura de 12 ítems distribuidos en los tres niveles. Se evaluó:

- Incremento promedio por nivel.
- Porcentaje de estudiantes que alcanzaron un nivel satisfactorio (70% o más).
- Satisfacción general con la estrategia.

La validez de contenido fue respaldada por una matriz de especificación alineada con el currículo ecuatoriano priorizado (Wang & Hsu, 2024).

### **Fase 6. Análisis e interpretación de datos**

Los datos fueron analizados mediante estadística descriptiva (medias, DE) e inferencial. Se aplicó una prueba t de muestras relacionadas para comparar los puntajes pre y post, y se calculó el tamaño del efecto (Cohen's d).

Complementariamente, se codificaron cualitativamente participaciones en foros y respuestas abiertas.

Los hallazgos se interpretaron en relación con evidencias recientes sobre el impacto positivo de la gamificación en comprensión lectora (Li et al., 2023; Ruiz et al., 2024).

### **Propuesta**

#### **Título: Estrategia didáctica para fortalecer la lectura comprensiva.**

La estrategia didáctica que se propone en esta investigación cuasiexperimental se desarrollará en 6 fases secuenciales que están enfocadas en la definición de objetivos hasta la reflexión del proceso aprendizaje, cada fase cuenta con los objetivos específicos y acciones concretas, las cuales se enfocan en el fortalecimiento de la lectura comprensiva, además se incorporan métodos tecnológicos dando prioridad al proceso de lectura comprensiva mediante actividades colaborativas y autónomas.



## Objetivo general

Fortalecer la lectura comprensiva en sus niveles literal, inferencial y crítico en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica, mediante la implementación de actividades gamificadas en la plataforma Mil Aulas que promuevan la motivación, el pensamiento reflexivo y la participación activa en entornos virtuales de aprendizaje.

Esta propuesta, busca desarrollar de manera integral la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de educación general básica mediante el uso progresivo de estrategias gamificadas. Combina teoría, práctica colaborativa, evaluación continua y retroalimentación personalizada para lograr una mejora sostenida en los procesos lectores. El modelo planteado promueve el pensamiento crítico, la autonomía y la participación activa, articulando las distintas fases del aprendizaje lector en un entorno digital atractivo y significativo para los estudiantes.

## Estrategias metodológicas

La propuesta se implementará combinando actividades sincrónicas, integrando recursos multimedia y actividades gamificadas como retos, insignias y tablas de clasificación. El docente actuará como facilitador y guía, mientras que el estudiante asumirá un rol activo, colaborando con sus pares y resolviendo desafíos.

**Tabla 4:** Temas a desarrollar en la implementación de mil aulas

Semana	Tema	Actividad	Link de la actividad
Semana 1	Diagnóstico	Trivia, lectura y creación de alternativos	Video interactivo <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23269648-leyenda_ecuatoriana.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23269648-leyenda_ecuatoriana.html</a>
	Leyendas de mi país	Lectura y análisis de artículos, resumen colaborativo	Trivia <a href="https://kahoot.it/challenge/0831722?challenge-id=74361939-974f-4623-af33-93b36f853abc_1756859769969">https://kahoot.it/challenge/0831722?challenge-id=74361939-974f-4623-af33-93b36f853abc_1756859769969</a>
Semana 2	Artículos informativos	Juegos interactivos, sopa de letras, crucigramas.	Evaluación gamificada con sopa de letras <a href="https://tinyurl.com/fk68bd68">https://tinyurl.com/fk68bd68</a>
Semana 3	Uso de la coma, punto y coma, punto		



<b>Semana 4</b>	Diversidad lingüística del Ecuador	Resolución de un quizizz colaborativo	Actividad en Quizizz <a href="https://wayground.com/join?gc=775333">https://wayground.com/join?gc=775333</a>
-----------------	------------------------------------	---------------------------------------	---

Fuente: Elaboración propia.

### Validación de la propuesta por expertos

La validación de la propuesta fue realizada mediante el juicio de cinco expertos en lengua y literatura, uso de tics, educación general básica, los expertos fueron seleccionados por el criterio de experiencia, profesión, uso de TICS, a los cuales se les proporcionó un cuestionario estructurado del cual se organizó en cinco criterios de análisis: relevancia pedagógica, coherencia interna, flexibilidad, aplicabilidad y pertinencia. El cuestionario estuvo compuesto por 10 ítems cuantitativos con escala de 1 a 5, además de una pregunta abierta para retroalimentar de forma cualitativa. Los resultados se presentan a continuación:

**Tabla 5:** Estadísticos por Criterio de Evaluación

Indicador	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5
<b>Pertinencia: Relación con la problemática y necesidades detectadas</b>	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Coherencia: Articulación entre objetivos, contenidos y evaluación</b>	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Claridad: Redacción comprensible y estructura ordenada</b>	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Viabilidad: Posibilidad de implementación en el contexto propuesto</b>	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Innovación: Aporte novedoso o mejora a las prácticas existentes</b>	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Total</b>	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Elaboración propia

Con referencia a la matriz presentada en la tabla 5 se realizó la valoración por 5 expertos en el Área de lengua y literatura, pedagogía, metodologías activas, de manera que el primero de ellos, la MSc. Laura



Solis entregó una calificación del 100% y destacó como aspecto relevante de la propuesta el uso de plataformas digitales. Señaló que el uso de herramientas digitales genera una interacción mucho más dinámica dentro del aula, lo cual considera fundamental. Herramientas como Kahoot, Educaplay y H5P, según su criterio, favorecen un entorno de aprendizaje más activo y participativo por su diseño llamativo.

Por su parte, la MSc. Daisy Flores, quien también otorgó una calificación del 100%, resaltó la estructura y planificación de la propuesta como uno de sus principales atributos. En su opinión, la organización del diseño instruccional resulta innovadora, flexible y adaptable a las necesidades reales que se presentan en el contexto del aula. Además, mencionó que el uso de Padlet aporta una dimensión creativa y colaborativa que potencia los aprendizajes de manera significativa.

Finalmente, dos expertas en educación básica, la MSc. Karen Benalcázar y la MSc. Carmen Chafla, validaron la propuesta con comentarios positivos. Ambas coincidieron en que la estrategia gamificada responde adecuadamente a las características y nivel académico de los estudiantes, generando actividades contextualizadas y pertinentes. Destacaron el valor del enfoque interactivo propuesto, en el que el docente no solo guía, sino que se convierte en facilitador activo del proceso educativo.

El uso de herramientas como Quizizz, Educaplay, H5P y Padlet permite fomentar tanto la autonomía del estudiante como su motivación constante. Estas aplicaciones facilitan la incorporación de actividades lúdicas, colaborativas y orientadas a desarrollar competencias digitales, destacando el fortalecimiento de la comprensión lectora. La propuesta, en este sentido, promueve un entorno inclusivo y participativo que estimula el aprendizaje significativo, a través de dinámicas atractivas que fortalecen el compromiso de los estudiantes y su capacidad de aplicar los conocimientos en contextos reales.

## RESULTADOS

Los resultados se estructuran a partir del diagnóstico inicial, la comparación pretest–posttest por niveles de comprensión lectora y el análisis complementario de percepciones estudiantiles y docentes, bajo un enfoque mixto.

Diagnóstico inicial de la comprensión lectora



Para identificar el nivel inicial de desarrollo de la lectura comprensiva, se aplicó una prueba diagnóstica estandarizada que evaluó los niveles literal, inferencial y crítico-valorativo. Los resultados se presentan en la Tabla 6.

Nivel de desempeño	Rango de aciertos	Descripción	Total	Porcentaje
<b>Excelente</b>	9–10	Dominio alto en los niveles literal, inferencial y crítico-valorativo.	1	3,7%
<b>Bueno</b>	7–8	Comprensión adecuada en niveles literal e inferencial, con aproximaciones al análisis crítico.	6	22,22%
<b>Aceptable</b>	5–6	Comprensión básica a nivel literal y algunas inferencias.	15	55,56%
<b>Insuficiente</b>	0–4	Dificultades para identificar información explícita e inferir significados.	5	18,52%

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados evidencian que el 74,08% de los estudiantes se ubicó en los niveles aceptable e insuficiente, lo cual refleja dificultades en el desarrollo de habilidades inferenciales y crítico-valorativas. Este diagnóstico inicial justifica la necesidad de implementar estrategias pedagógicas activas orientadas al fortalecimiento progresivo de la lectura comprensiva.

#### Resultados del pretest y postest de lectura comprensiva

Tras la implementación de la propuesta gamificada durante ocho sesiones distribuidas en cuatro semanas, y en continuidad con los resultados del diagnóstico inicial, se aplicó una prueba de lectura comprensiva como postest con el fin de comparar el desempeño de los estudiantes antes y después de



la intervención. Los datos obtenidos en el pretest y postest fueron analizados mediante una prueba *t* para muestras relacionadas, utilizando el software estadístico SPSS. En la Tabla 2 se presentan los estadísticos descriptivos correspondientes a ambas mediciones.

**Tabla 7:** Resultados pretest y postest de lectura comprensiva

Medición	Media	N	Desviación estándar	Error estándar
Pretest	6,33	27	1,05	0,20
Postest	8,04	27	0,76	0,15

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados muestran un incremento estadísticamente significativo en los puntajes de lectura comprensiva después de la intervención gamificada ( $p < .001$ ). La correlación entre las puntuaciones de pretest y postest fue alta ( $r = 0,76$ ), lo que indica consistencia en el desempeño estudiantil y un efecto positivo de la propuesta implementada en Mil Aulas.

Evolución de los niveles de comprensión lectora

Con el fin de facilitar la interpretación pedagógica de los resultados, los puntajes obtenidos se agruparon en niveles de desempeño asociados a los niveles de lectura literal, inferencial y crítico-valorativo. La Tabla 3 presenta la comparación porcentual antes y después de la intervención.

**Tabla 8:** Comparación porcentual pre y post intervención

Nivel de desempeño	Pre intervención (%)	Post intervención (%)	Nivel de lectura asociado
Muy alto	7,41	33,33	Crítico-valorativo
Alto	14,81	59,26	Inferencial
Medio	66,67	7,41	Literal
Bajo	11,11	0,00	Insuficiente

**Nota.** Los niveles de desempeño se asociaron a los niveles de lectura literal, inferencial y crítico-valorativo con fines interpretativos, manteniendo los mismos criterios de clasificación en el diagnóstico inicial y en el análisis pretest–postest.

Los datos evidencian una mejora sustancial en los niveles de comprensión lectora tras la intervención.

Antes de la aplicación de la propuesta, la mayoría de los estudiantes se concentraba en niveles básicos, mientras que después de la intervención el 92,59% se ubicó en los niveles inferencial y crítico-valorativo. Estos resultados deben interpretarse como avances progresivos, considerando la edad de los estudiantes, la complejidad cognitiva de estos niveles y el tiempo limitado de intervención.

Percepción estudiantil y docente sobre la intervención



De manera complementaria a los resultados objetivos, se analizaron las percepciones de estudiantes y docente sobre la experiencia gamificada. En la encuesta estudiantil, las dimensiones de comprensión lectora y motivación/usabilidad alcanzaron medias superiores a 4, lo que indica una valoración altamente favorable. De igual forma, el docente tutor reportó percepciones positivas en relación con la motivación, la usabilidad de la plataforma y el impacto pedagógico de la gamificación.

## **DISCUSIÓN**

Los resultados del estudio evidencian que la implementación de la gamificación en un entorno virtual como Mil Aulas tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de la lectura comprensiva, especialmente en los niveles literal e inferencial. Si bien el nivel crítico-valorativo mostró avances iniciales, estos deben comprenderse como parte de un proceso gradual de desarrollo cognitivo, acorde con la edad de los estudiantes y el tiempo de intervención. En este sentido, la gamificación funcionó como un detonante motivacional que favoreció la participación activa, la interacción con los textos y el inicio de procesos de análisis y reflexión. La triangulación de datos cuantitativos y perceptivos refuerza la validez de los hallazgos y respalda el uso de estrategias gamificadas como una alternativa pedagógica pertinente para el fortalecimiento progresivo de la lectura comprensiva en educación básica.

## **CONCLUSIONES**

Los hallazgos obtenidos a partir del diseño e implementación de una propuesta gamificada en el entorno virtual Mil Aulas evidencian que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de Educación General Básica, enfocada en el área de lengua y literatura. La incorporación de dinámicas lúdicas, recursos digitales interactivos y estructuras de juego como misiones, insignias, retroalimentación inmediata y desafíos colaborativos favoreció la participación activa, la motivación sostenida y el desarrollo progresivo de las habilidades lectoras en todos sus niveles: literal, inferencial y crítico-valorativo.

La planificación didáctica se estructuró a partir del modelo pedagógico de las 5E (Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar), lo cual permitió organizar las actividades en secuencias significativas que respondieron al ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Las ocho sesiones desarrolladas a lo largo de cuatro semanas integraron contenidos del currículo priorizado de Lengua y Literatura, abordando de manera progresiva temas como las leyendas ecuatorianas, los artículos informativos, el uso de signos



de puntuación y la diversidad lingüística. Esta organización temática secuencial no solo aportó coherencia a la intervención, sino que también promovió el aprendizaje comprensivo y contextualizado, articulando habilidades lectoras con el reconocimiento de la identidad cultural y el respeto por la diversidad lingüística del Ecuador.

Desde el punto de vista cuantitativo, los resultados reflejan un avance significativo en el rendimiento lector. El puntaje promedio de los estudiantes pasó de 6,33 en la prueba diagnóstica a 8,04 en la prueba final, con una mejora notable en los niveles inferencial y crítico. Esta evolución fue respaldada por el análisis estadístico mediante la prueba *t* de muestras relacionadas y el cálculo del coeficiente de confiabilidad alfa de Cronbach ( $\alpha = 0,885$ ), lo que confirma la validez y consistencia de los instrumentos utilizados. Además, la mayoría de los estudiantes es decir el 92,59% alcanzó niveles de comprensión superiores, lo que indica que la propuesta tuvo un impacto real en su proceso lector, así mismo se evidencia su predisposición al desarrollo de actividades en la plataforma.

En el plano cualitativo, se observó una mayor disposición de los estudiantes hacia la lectura, un incremento en su capacidad para interpretar, argumentar y reflexionar sobre los textos, así como una participación más activa en entornos virtuales. La combinación de estímulos visuales, dinámicas de juego y trabajo autónomo favoreció la autorregulación y la apropiación de estrategias lectoras de manera significativa. En conjunto, los resultados permiten concluir que la gamificación, cuando está bien diseñada y vinculada a objetivos curriculares claros, representa una alternativa metodológica efectiva para mejorar la comprensión lectora en contextos educativos mediados por tecnología.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, J., Rodríguez, M., & Pérez, L. (2021). Gamificación y comprensión lectora en estudiantes de primaria. *Revista de Educación y Pedagogía*, 33(2), 45–60.  
<https://revedupe.unicesmag.edu.co>
- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Bin Suhaim, A. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. *Heliyon*, 8(9), e10249.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>



Ayala-Cedeño, J. P., Castillo-Sánchez, P. A., López-Fernández, R., & Tapia-Bastidas, T. (2023).

Transformación de la comprensión lectora desde la analítica del aprendizaje con el uso de la plataforma interactiva. *MQRInvestigar*, 7(4), 2429–2448.

<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.2429-2448>

Beltrán, J., Sánchez, H., & Rico, M. (2021). Aprendizaje divertido de programación con gamificación.

*Revista Ibérica de Sistemas y Tecnología de la Información*, 41(1), 1646–9895.

[https://scielo.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1646-98952021000100017](https://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-98952021000100017)

Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63–74.

<https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/>

Chuqui, R., García, D., & Erazo, J. (2022). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia Digital*, 6(4), 155–172.

<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>

De la Peña, M., Ramírez, L., & Soto, C. (2021). La lectura crítica y su desarrollo en educación básica: Una revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 15(1), 99–116.

<https://doi.org/10.4067/S0718-73782021000100099>

Fernández, C., & Castro, R. (2022). Estrategias gamificadas en la enseñanza de la lectura. *Educación y Sociedad*, 20(1), 89–105.

<https://repositorio.udes.edu.co>

Gavilánez, M., Torres, E., & Jiménez, D. (2023). Innovaciones metodológicas en la enseñanza de la lectura: Un estudio desde Mil Aulas. *Revista Educación y Tecnología*, 15(2), 45–60.

<https://revistas.educaytec.edu.ec>

Jiménez Díaz, D. M., Alarcón Iza, P. E., Noriega, J. E., & Sánchez Andrade, V. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para básica superior. *Ciencia Digital*, 8(4), 23–37.

López, M., & Ramírez, D. (2023). Gamificación y destrezas lectoras en educación primaria. *Revista Sinapsis*, 12(3), 25–40.

<https://revistas.itsup.edu.ec>



Martínez, E., Gómez, P., & Herrera, L. (2023). Aplicación de la gamificación en la lectura en Ecuador.

*Revista Científica de Educación, 15(4), 78–95.*

<https://dspace.unl.edu.ec>

Moreno, T., Álvarez, S., & Ochoa, J. (2024). Aprendizaje lector mediado por TIC: Un enfoque gamificado para primaria. *Revista Iberoamericana de Pedagogía Digital, 12(1), 22–38.*

<https://www.riped.org/ediciones/2024>

Pin, M., & Carrión, J. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destrezas de lectoescritura. *Revista Científica Sinapsis, 21(1).*

<https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>

Rincón, J., & López, B. (2022). La gamificación en la educación: Una revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 18(1), 112–130.*

<https://ciencialatina.org>

Shao, J., Abdul Rabu, S. N., & Chen, C. (2025). The impact of gamified interactive e-books incorporating metacognitive reading strategies on Chinese elementary students' mathematical reading comprehension, word problem-solving performance, and general reading motivation. *Education and Information Technologies, 30, 22893–22929.*

<https://doi.org/10.1007/s10639-025-13660-z>

Simsek, E., & Karakus Yilmaz, T. (2025). A systematic review of the effects of gamification in online learning environments on learning outcomes. *Open Praxis, 17(1), 166–183.*

<https://doi.org/10.55982/openpraxis.17.1.692>

Wang, L., Chen, Y., & Zhao, Q. (2024). Gamified learning in language arts: Effects on elementary students' motivation and comprehension. *Computers & Education, 205, 104882.*

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.104882>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review, 30, 100326.*

<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>



Zhang, K., & Yu, Z. (2022). Effects of gamification on learning outcomes, satisfaction, engagement, and motivation in virtual learning environments between 2020 and 2022. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design*, 12(1), 1–18.

<https://doi.org/10.4018/IJOPCD.306684>

