

## Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años

*Gamification to strengthen Comprehensive Reading in ten years old children*

- <sup>1</sup> Rosa Matilde Chuqui Tandazo  <https://orcid.org/0000-0003-1427-6035>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[rosa.chuqui.24@est.ucacue.edu.ec](mailto:rosa.chuqui.24@est.ucacue.edu.ec)
- <sup>2</sup> Darwin Gabriel García Herrera  <https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[dggarciah@ucacue.edu.ec](mailto:dggarciah@ucacue.edu.ec)
- <sup>3</sup> Juan Carlos Erazo Álvarez  <https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[jcerazo@ucacue.edu.ec](mailto:jcerazo@ucacue.edu.ec)



---

### Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 06/07/2021

Revisado: 16/08/2021

Aceptado: 05/09/2021

Publicado: 06/10/2022

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

---

### Cítese:

Chuqui Tandazo, R. M., García Herrera, D. G., & Erazo Álvarez, J. C. (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>



*CIENCIA DIGITAL*, es una Revista multidisciplinaria, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://cienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) [www.celibro.org.ec](http://www.celibro.org.ec)



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Palabras**

**claves:** Lectura  
Habilidad  
Método  
Enseñanza  
Estudiante

**Resumen**

En la presente investigación se empleó el entorno virtual Genially como alternativa de la Gamificación para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del quinto año de educación básica de la escuela Fiscomisional “Amalia Urigüe” del cantón Déleg de la provincia del Cañar. Para el desarrollo del trabajo se inició con la elaboración de una lectura cuyo contenido fue relacionado con el entorno en la que residen y un cuestionario evaluativo según la escala de Likert, formada por con cinco variables cuantitativos; esto ayudó a conocer las destrezas y habilidades que tiene cada estudiante para decodificar su contenido que es el sustento para obtener la línea base de la información. Seguidamente se implementó metodologías lúdicas, conocidas como gamificación, haciendo uso de los recursos tecnológicos como Genially, para fortalecer la lectura comprensiva. Finalmente se entregó por segunda ocasión la lectura para su interpretación y ejecución de la evaluación correspondiente, consiguiendo dos resultados para el respectivo análisis. Para conocer los cambios producidos con la implementación del experimento, los dos resultados obtenidos fueron introducidos en el software de paquete estadístico para las ciencias sociales SPSS, con los que se determinó que la relación media entre la prueba pretest y postest son asociativas, porque su sig. bilateral es inferior al 0,05, demostrando que los resultados son significativos, es decir, que para fortalecer la comprensión de una lectura se puede emplear la enseñanza por medio de juegos, que se conoce como gamificación, así como también hacer uso de medios virtuales disponibles, como en este caso Genially que permitió relacionar estos dos métodos de enseñanza.

**Keywords:**

Reading  
Ability  
Method  
Teaching  
Student

**Abstract**

In the present investigation, the virtual environment Genially was used as an alternative to Gamification to strengthen reading comprehension in students in the fifth year of basic education of the "Amalia Urigüen" Fiscomisional school in Deleg city of the Cañar province. For the development of the work, we began with the elaboration of a reading whose content was related to the environment in which they reside and an evaluative questionnaire according to the Likert scale, formed by with five quantitative variables. This helped to know the skills and abilities that each student has to decode their content, which is the basis for obtaining

---

the information baseline. After, playful methodologies, known as gamification, were implemented making use of technological resources such as Genially to strengthen for reading comprehensive. Finally, the reading was delivered for the second time for its interpretation and execution of the corresponding evaluation, obtaining two results for the respective analysis. In order to know the changes produced with the implementation of the experiment, the two results obtained were entered into the statistical package software for the social sciences SPSS with which it was determined that the average relationship between the pretest and posttest tests are associative, because their bilateral sig is less than 0.05, showing that the results are significant, that is, that to strengthen the comprehension of a reading, teaching can be used through games, which is known as gamification, as well as making use of available virtual media, as in this case Genially that allowed to relate these two teaching methods.

---

### **Introducción.**

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE] (2021) en su interés de impulsar el crecimiento de la economía y mejorar el nivel de vida de las personas, ha diseñado una herramienta de evaluación, denominado Programme for International Student Assessment (PISA), que traduciendo al Español significa Programa para la Evaluación Internacional del Alumno; entre las áreas a evaluar está la lectura, centrándose con mayor énfasis en los años 2000 y 2012, donde se aplicó a los alumnos que están finalizando la etapa de la enseñanza obligatoria, elegidos mediante una muestra aleatoria en función de la edad en la que se encontraba, sin considerar que sea cursante de una escuela pública o privada, pues su objetivo es conocer las habilidades o aptitudes desarrolladas durante el período escolar para ponerlos en práctica al momento de resolver problemas que se presenta en la vida, categorizando en cinco niveles de desempeño, esto generalmente se aplica en los países miembros de la organización y otros países asociados, cada tres años, tiempo en el cual realiza el seguimiento al rendimiento obtenido por los alumnos lo cual permite determinar aspectos importantes a considerar en una nueva evaluación.

La lectura al ser de gran importancia, se debe buscar metodologías para que fomenten el hábito lector en las primeras etapas de la vida, así lo determina en un estudio realizado por Domínguez et al. (2015) en el que analiza varios aspectos como un medio de

desarrollo intelectual con el que se transforma las nuevas generaciones mediante el desarrollo de destrezas en búsqueda de información fácil de procesar mediante una lectura sistemática con su correcta interpretación; siendo ahí donde los docentes juegan un papel importante por su responsabilidad y capacidad comunicativa en los temas a orientar, así como para proporcionar lecturas que correspondan al nivel que los cursantes se encuentren y a su vez provoque diversión antes que una obligación a cumplir, sumado a eso, resulta necesario apoyarse en los bibliotecarios existentes en los establecimientos, porque ellos llegan a ser un guía de los estudiantes que ayuda a conocer el uso correcto de los textos o libros con contenidos literario, por esta razón deben trabajar coordinadamente bajo un mismo objetivo que es disponer de materiales vinculados a cada uno de los temas que ha recibido de cátedra en ese día. Bajo de este punto de vista, se puede añadir que en la Escuela de Magisterio de la Universidad Pública de Vasco en España, se ha desarrollado una investigación para mejorar la comprensión de la información, basando en la lectura en voz alta, considerando aspectos prosódicos como el tipo de voz que adopta, la calidad de la pausa que realiza para entender el texto y el tiempo que emplea en este análisis ha considerado como población a tres centros de estudio, ubicados geográficamente en lugares distintos, para lo cual utilizaron como instrumento de experimentación el método de grabación de palabras que cada participante iba leyendo, que para este caso fue una noticia de deportes con muchas pautas por puntos y comas; luego de la aplicación, en el análisis de los resultados concluye que el tiempo utilizado en la lectura depende mucho de las pausas que realiza, pero han encontrado algo muy particular, que no solo es por cumplir con la reglas gramaticales, sino por su lengua materna que mantiene cada uno por el hecho de vivir en lugares diferentes (Etxebarria et al., 2016).

El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2021) en uno de sus boletines menciona que en la evaluación realizada a estudiantes de 15 años, a través del Programa para la Evaluación Internacional del Alumno para el Desarrollo, Ecuador llega a una media de 409 en lectura, lo cual alcanza para estar en nivel 02 de 05, dando a entender que posee competencias básicas, como identificar la idea básica del texto, relacionar e interpretar el significado, sin poder desarrollar un pensamiento crítico; bajo ese argumento es labor de la comunidad educativa, docentes y padres de familia trabajar para que los estudiantes desarrollen un hábito lector, considerando que la lectura es un insumo muy importante para el estudiante, porque permite acceder a otras fuentes de información, además cuando el estudiante demuestra interés por la lectura fortalece sus logros en el aprendizaje, dejando de lado el realizarlo solo por cumplir una actividad de estudio, ahí es cuando la buena lectura determina el buen rendimiento escolar.

Venegas et al. (2021) parte desde su manifestación que el reto de la búsqueda rigurosa de materiales innovadores que cumplan con las expectativas de los estudiantes recae en los docentes, tomando en cuenta que la enseñanza lúdica genera resultados positivos

porque el lector comprende la información, interpreta y lo relaciona con la realidad; para documentar lo manifestado, realizó un estudio en los profesores y estudiantes del quinto año de básica en la escuela “Numa Pompilio Llona” en Guayaquil, con lo que determinó por una parte que de los doce maestros encuestados el 42% han respondido que la lectura de los estudiantes es regular, pero el 100% concuerda que es importante desarrollar actividades que generen la lectura comprensiva; y, por otra parte, el 40% de los estudiantes han manifestado que no entienden lo que leen, pues el 60% responden que sus profesores no implementan actividades para fomentar la lectura, concluyendo su trabajo, manifestando que existe una relación directa entre las estrategias o métodos empleados por los profesores con los resultados obtenidos por los niños. Bajo esta misma línea de análisis, Zevallos et al. (2017) realiza una investigación a 87 estudiantes del cuarto año de la escuela fiscal mixta Costa Rica, ubicada en la ciudad de Quito, a quienes evalúa la decodificación y comprensión lectora, utilizando como herramientas diferentes test, por una parte, evalúa la percepción, léxico, sintáctico y semánticos, y por otra parte, evalúa lo captado en la lectura, concluyendo que para realizar una evaluación no solo se debe considerar la edad y la temática, sino el tipo de test a implementar, porque nadie responde correcto a algo que no entiende, entonces si no desarrolla una lectura comprensiva no puede obtener buenos resultados en una evaluación.

En el último informe presentado por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2020) sobre los resultados alcanzados en la prueba “Ser Bachiller” por parte de los estudiantes del lectivo 2019-2020, se filtro hasta el distrito Azogues que está conformado por los cantones de Azogues, Biblián y Déleg, en la que se pudo evidenciar que el promedio en el área de Lengua y Literatura fue de 6.79 puntos sobre 10, considerando que para ese lectivo el promedio nacional fue del 7.44, en tanto que, en el grupo temático de Literatura, su tópico de Escritura Creativa es el más bajo, alcanzando solo el 17%, seguido por la Lectura, donde el uso de recursos y la comprensión de textos llegan solo hasta el 28%, basado en los resultados mencionan que se puede identificar la problemática que permita realizar una nueva planificación y realizar cambios en temas específicos que se pueda mejorar el rendimiento académico. Bajo esta línea geográfica de análisis de resultados, donde el problema de la lectura en periodos iniciales es reflejado en las siguientes etapas de estudio, Castellano (2020) en su diagnóstico de comprensión conceptual y lectora realizado en Azogues a los estudiantes que cursan el segundo ciclo de la Unidad Nacional de Educación de Ecuador UNAE, en la que tuvo como método de análisis la implementación de un recurso visual (video) denominado la cumbia epistemológica para que registren los léxicos empleado por los actores y armar un inventario general para dar respuesta al objetivo de la investigación, con lo que realiza un análisis en la que evidencia que existe una carencia desde conceptos elementales hasta específicos, que si bien tienen que ver con una corriente filosófica, pero se extiende en otras áreas de aprendizaje, es decir, que las bases del conocimiento en la formación es muy escasa para interpretar nuevas terminologías, que pueden ser por la malla curricular que muy poco se determina

un panorama global de las corrientes filosóficas o por no considerar el perfil de ingreso a la Universidad.

Bajo este diagnóstico de la información recopilación, la escuela Fiscomisional Amalia Urigüen del cantón Déleg, es parte del distrito Azogues, en la que se verifica que los resultados no son los adecuados para mencionar que ahí se forman estudiantes de calidad, preparados para afrontar nuevos retos académicos o ser un aporte importante para la sociedad, pero ¿cómo se puede determinar el nivel de aporte que hizo esta escuela para obtener dicho resultado y qué modelo de enseñanza se puede aplicar?

Area y González (2015) realizan un análisis de cambio de modelo del sistema educativo para el siglo XXI, tomando como referencia el proceso de cambio de textos por tabletas, mochila digital o plataformas educativas que ha sido implementado en países asiáticos, americanos y europeos, de esta manera llevar a un cambio de modelo de enseñanza, en la que lo tradicional se puede dejar de lado o se puede implementar en los entornos virtuales, con la finalidad de que se pueda ofertar oportunidades ampliadas, flexibles y lúdicas, creando nuevos espacios gamificados para que las acciones sean realizadas de manera satisfactorio y no sea interpretado por el alumno como una actividad que demanda esfuerzo, así como proponer el paso de textos con modelos estandarizados hacia la interacción virtual en la que el estudiante pueda interpretar los textos de una manera fácil que le permita tomar su propias de decisiones que conlleva al conocimiento, sin dejar de lado la guía del docente que aporta con sus conocimientos adquiridos por la experiencia para determinar los lineamientos necesarios, considerando que para usar la tecnología se debe tener presente solo contenidos relacionada a lo que se desea saber.

Jiménez et al. (2016) ofrece un estudio enmarcado en la utilización de las nuevas tecnologías para la educación, en este caso, a la enseñanza de la Lengua Española como idioma extranjero, en la Universidad de Sevilla- España, para lo cual analiza diversos recursos que puedan ser aplicados como un mecanismo didáctico y que no requieren gran conocimiento para su dominio, siendo el caso de Facebook, Correo Electrónico, YouTube, entre otros, mediante la cual se proyectan los contenidos, quedando moldeable para que cualquier profesor realice los cambios que considere necesario; recalando que como en todo aspecto se presenta ventajas, en este caso de estudio, es el interés que pone un estudiante en el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en el protagonista que impulsa su propio autoaprendizaje, por otra parte, en las desventajas se considera la disponibilidad de recursos tecnológicos, tendencia al libertinaje si no se realiza un control adecuado, sumado que en este ámbito el profesor no están formados en entornos virtuales, para concluir su investigación manifiesta que el trabajo sería potencializado si se aplicara un test en un grupo de experimento frente a un grupo de control, con la que se podría afianzar los resultados, así como también refiere que solo se ha enfocado en la enseñanza a un solo segmento, conformado por jóvenes que se capacitan en la materia del Español, por lo que

sugiere que se puede ampliar al aprendizaje de otros idiomas y disciplinas para innovar el sistema educativo.

Lozada y Betancur (2017) realizan una revisión de aumento del uso de la gamificación en la educación superior, donde ha determinado que se debe tener un marco común para evitar impactos negativos en la implementación, por ello que en las ingenierías tiene el mayor número de búsquedas de alternativas, con esto considera que hay un papel fundamental que desarrollan las tecnologías para la aplicación, sumado a la estrategia que active la atención, que para este caso de aplicación conformó tres grupos de quince estudiantes de la carrera de Ingeniería de Software, seguidamente a un grupo lo denominó gamificado y los dos restantes de control, posterior realizó la evaluación final con la que obtuvo datos para la interpretación, señalando que la información obtenida demuestra una gran diferencia de resultados en el que se implementó con relación a los dos restantes, particularizando que aun siendo una temática interesante para todos los grupos, el resultado fue diferente.

Ortiz et al. (2018) en su trabajo de revisión bibliográfica de los beneficios generados en el campo educativo con la implementación de la gamificación, ha determinado que para aplicar un proyecto de enseñanza a través de esta herramienta requiere el compromiso del docente en todo el proceso, desde su elaboración para que el alumno sienta el interés por el aprendizaje, pues la sensación de la motivación va aumentando a lo largo del proceso, por tal razón se debe establecer normas de procedimiento, caso contrario puede presentar resistencia a su implementación.

De esta manera Rodríguez et al. (2020) plantea la orientación a los docentes, basado en la investigación del proceso pedagógico para implementar en las unidades educativas de Bucaramanga, Colombia; aplicando el instrumento de la observación para conocer el nivel en la que se encontraban los niños en la asignatura de lenguaje; seguidamente realizó una planificación de la ruta flexible, es decir, que iba argumentando nuevos mecanismos de enseñanza acorde a la realidad y experiencia de los maestros, lo cual se reflejó en la ejecución, porque fue incluyendo o eliminado actividades acorde a las necesidades; todo esto ayudó a la etapa de reflexión, donde determina que la exploración ha demostrado que el proceso conlleva a encontrar nuevas oportunidades, problemas y limitantes.

En el estudio del aprendizaje gamificado y el uso de herramientas virtuales, Vélez et al. (2022) realiza un análisis de la incidencia de medios virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando como su población a los estudiantes del octavo año de educación básica, quienes al momento de aplicar una encuesta sobre el conocimiento de recursos virtuales o plataformas orientadas a la educación que sean implementados en el aula de clase, solo el 2% manifiesta conocer la herramienta Genially y solo el 33% conoce lo que es la gamificación, por lo que concluye que es importante que el docente aplique

cualquier entorno virtuales como alternativa de la gamificación para que motive al estudiante durante el proceso de aprendizaje.

Prieto (2022) en su afán de verificar la evolución de propuestas de la gamificación implementado en ciencias exactas, sociales, humanas y de salud, considerando su producción científica y analizando sus características como su estructura o diseño, el método empleado, el corte y los resultados generados; desarrolla su labor de búsqueda en las revistas Scopus e ISI Web Of Science, encontrando como resultados 13,254 artículos publicadas entre el 2015 y 2021; de los cuales han sido segmentados según la aplicación en disciplinas educativas como: Educación Física, Fisioterapia, Matemática, Informática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lingüística, asimismo, manifiesta que ha encontrado relaciones en los instrumentos de evaluación motivacional y de aprendizaje.

Cuba y Pérez (2021) realizan una exploración teórica de los beneficios que genera el uso de la gamificación y cómo funciona en el campo educativo, así como su aplicación en el contexto educativo, basando en experiencias obtenidas en la implementación de videojuegos, considerando que los jóvenes requieren nuevos contextos educativos y la responsabilidad recae sobre las instituciones educativas y los profesores, determinando que su aplicación aporta significativamente en la educación a distancia porque ayuda a conocer cómo se maneja la motivación para que surja un compromiso de aprendizaje utilizando las emociones para la interacción, particularizando también que no se trata únicamente de aplicar un juego, sino considerar los objetivos que deseen alcanzar, por lo que se debe seguir las normas del proceso que se establece en el proyecto.

Solé (2007) manifiesta que al momento de enseñar a leer aplicando cualquier estrategia tiene problemas cuando no está enlazado a un objetivo, más aún si el maestro de aula no sabe cómo aplicarlo; presentando así un análisis contextual, constructivista y operativa; en primera señala la mala formación del docente, que solo copia todo lo que otros hacen, en el segundo aspecto considera que las deficiencias en el hogar y la memorización de contenidos; lo que lleva al tercer punto donde el alumno se forma acorde al entorno en la que se desarrolla, por todo esto es necesario conocer el segmento al que se lo va a aplicar.

Domínguez- Domínguez et al. ( 2015) manifiesta que la lectura al ser el punto de partida de la enseñanza ha tomado importancia en la educación, porque de esto parte la objetividad de la naturaleza para el éxito educativo y laboral. Por esta razón es necesario la diversificación de textos en las primeras etapas lectoras para motivar y generar compromisos de lectura, con lo que cada uno tendrá la oportunidad de explorar otros temas, lo cual ayuda en su aprendizaje (Silva & Jéldrez, 2021).

Zambrano y Fernández (2022) realizan un estudio descriptivo de la comprensión lectora para ello estableció como unidad de análisis una población que conformen 180 estudiantes que bordean las edades de 15 y 16 años, quienes recibieron un texto de 702

palabras que luego de ser leído debían realizar una prueba en la que a cada pregunta respondida correctamente se le asigna un punto y las contestadas erróneamente no se les asignó valor alguno, posterior para la interpretación de los resultados obtenidos se considera rangos de 5, donde los que ingresan al primer rango de 0 a 5 tienen un nivel bajo, los de 6 a 10 medio y los de 11 a 15 alto, obteniendo que el 54% tiene un nivel medio y el 46% alto.

La gamificación en el proceso educativo es centrarse en la implementación de elementos didácticos como el juego con fines formativos, aclarando que el aula y el aprendizaje no es un juego, sino utilizar el entretenimiento para que la clase se vuelva más interactiva y capaz de fomentar la participación, por todo esto, el docente debe implementar toda su experiencia, reduciendo así el estrés y la ansiedad (Herberth, 2016).

Genially es una plataforma en línea que permite realizar contenidos digitales de mapas, presentaciones, infografías, entre otros, de una manera interactiva para el usuario, sin la necesidad de tener conocimientos de diseño, pues su variedad de plantillas que dispone, hace que se ajuste a las necesidades con solo modificar la información y anclar a la web para la exposición, teniendo en cuenta que no permite mostrar la información a través de documentos impresos (Genially, 2022).

Martínez (2017) hace un análisis entre la educación presencial y a distancia, debido a los cambios en la tecnología y metodología, en la que cita la diferencia entre el modelo implementado en España frente a lo que se ha implementado en los Estados Unidos, como el uso de la misma plataforma virtual por parte de los que ofertan la educación a distancia, siendo el mismo problema en la presencialidad que se estandariza las metodologías como la lección magistral, el estudio de casos, tareas complementarias, entre otros, pero que ambas modalidades deben fortalecer para seguir en marcha, considerando que cada modalidad tiene su desventaja, como para educar presencialmente demanda de recursos económicos, así como en lo presencial requiere de un buen equipamiento tecnológico.

Sousa et al. (2021) realizan un estudio bibliográfico de herramientas de realidad virtual para implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando los trabajos publicados que tengan el carácter adaptivos, señalando el Laboratorio Virtual de Experiencia en Electrónica, proyecto basado en el mundo real, es decir, transferir los conocimientos de los docentes a los estudiantes en temas de circuitos eléctricos, sin la necesidad de implementarlo; seguidamente señala Realidad Virtual en la Educación, Salud y Seguridad, que se trata de un juego en la que el estudiante asumen el papel de un trabajador al momento de ingresar al espacio en la que debe tomar decisiones para cumplir objetivos trazados; el Simulador de Inmersión e Interactivo para Informático, cuyo objetivo es el aprendizaje de algoritmos realizando pruebas de uso, aprendizaje y motivación; Simulador de Gestión de Memoria principal para conocer el sistema operativo, entre otros, de los cuales manifiesta que son modelos educativos de

transformación en el proceso de enseñanza aprendizaje, pero hace énfasis en que el profesor debe analizar el más adecuado, considerando que cualquier tipo de herramienta no es el más óptimo para todos los casos.

Dorta y Barrientos (2021) hacen énfasis en que la realidad aumentada ayuda a generar interés en los estudiantes, esto lo sustenta bajo el respaldo de varios estudios realizados a nivel internacional, basado en esta afirmación ejecuta su investigación en los estudiantes del segundo año de la carrera de Ingeniería Informática para aumentar la motivación en la asignatura de Arquitectura de Computadoras, donde determina que al realizar la comparación de los datos obtenidos en los estudiantes de tres cursos diferentes, se verifica una mejora en las habilidades para descubrir nuevas tecnologías, trabajar en equipo, esto debido al incremento motivacional, particularizando que en el contexto de la educación ayuda a interconectar lo virtual con la realidad, reforzando el conocimiento.

Estadísticamente, a la población se considera la totalidad de elementos que forman un conjunto de personas, datos, medidas o acontecimientos con características comunes de las cuales se puede hacer un análisis; aunque puede ser finita cuando se puede enumerar físicamente e infinita cuando resulta físicamente imposible realizar un conteo. Por otra parte, una variable cuantitativa es cuando se puede cuantificar los datos encontrados (Guerrero et al., 2007).

La investigación pretendió desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes de 10 años de la escuela Fiscomisional Amalia Urigüen del cantón Déleg, provincia del Cañar-Ecuador, a través de la Gamificación, en la que se incorporó el entorno virtual Genially.

### **Metodología.**

Para conocer el aporte que la escuela ha hecho en la evaluación nacional, se ha realizado un test de diagnóstico del nivel de comprensión lectora que tenía cada uno de los estudiantes que conforman el quinto año de educación básica; posterior se realiza la aplicación de entornos virtuales en el proceso de enseñanza, considerando la herramienta Genially como alternativa de la gamificación, porque ofrece facilidades que aportan al fortalecimiento de la interpretación de textos, especialmente para los que están en las primeras etapas del aprendizaje.

Seguidamente, utilizando el muestreo aleatorio estratificado se determinó la población finita objeto de estudio, llegando a considerar a los 23 estudiantes del quinto año de educación general básica de la Escuela Fiscomisional “Amalia Urigüen”, ubicado en el cantón Déleg, de la provincia Cañar, Ecuador, que tienen un promedio de edad de 10 años; Resultando necesario solicitar la autorización de la rectora del plantel, así como de los representantes de los niños, obteniendo respuestas favorables de las dos partes para conformar el documento de consentimiento informado con fines investigativos.

La investigación se diseñó para interpretar de manera descriptiva, cuasi experimental, debido al tiempo que demanda su aplicación, enfocado de una manera cualitativa para la obtención de datos, por medio de una prueba pre y post. La dinámica consistió en entregar una hoja escrita a cada estudiante, posterior se los asignó cinco preguntas relacionadas al tema en la que cada uno respondió según haya comprendido; seguidamente se implementó la herramienta Genially como alternativa de la gamificación, pero hubo un vacío para conocer si la implementación generaba cambios positivos o negativos, por lo que se empleó el corte longitudinal, con la ejecución de una prueba post, con el mismo instrumento y protocolo, obteniendo el segundo dato informativo. Para validar el instrumento de evaluación se utilizó la prueba de Alfa de Cronbach con un resultado de 0.752 para el coeficiente de fiabilidad, ejercicio realizado mediante el aplicativo SPSS.

### Resultados.

Los datos obtenidos en la evaluación para el procesamiento cuantitativo se ubicó a través de la estadística descriptiva; Esto se lo determinó en los resultados de la prueba de normalidad ejecutada en Shapiro Wilk, considerando que la población fue de 23 estudiantes para quienes se empleó cinco variables evaluativas que dieron como resultado que todas cumplen la condición de paramétricas, esto se demostró en sus valores que fueron inferior a 0.05 sig.; Finalmente, para obtener el resultado de la hipótesis se utilizó la prueba T- Students relacionando dos variables categóricas, pretest y postest.

**Tabla 1**

*Prueba de comparación de medias*

	Test	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
El personaje principal de la lectura	Pretest	23	1,78	,736	,153
	Postest	23	2,87	,344	,072
Ubicación del bosque de la amistad	Pretest	23	2,09	,848	,177
	Postest	23	2,78	,422	,088
Lugar donde escucharon la noticia	Pretest	23	2,26	,810	,169
	Postest	23	2,78	,422	,088
Distancia entre el bosque y la escuela	Pretest	23	1,96	,825	,172
	Postest	23	2,83	,388	,081
Consejos recibidos por parte de la madre	Pretest	23	2,09	,949	,198
	Postest	23	2,70	,470	,098

Fuente: Elaboración Propia.

Para la interpretación de los resultados obtenidos en las evaluaciones pretest y postes se consideró las cinco variables que cumplieron el objetivo de la evaluación; empezando por la primera variable que ayudó a identificar al actor principal que representa a la lectura,

donde la media de todas las respuestas fue del 1.78, constituyendo la base de la información, que luego de implementar el experimento y según la evaluación posttest, la media incrementó al 2.87; con la segunda permitió conocer el contexto o lugar, lo cual dio como resultado inicial 2.09, luego se incrementó al 2.78; con la tercera contribuyó a entender la habilidad para decodificar lugares dispersos dando un resultado de 2.26 la cual se incrementó al 2.78; con la cuarta se evalúa la integración de los datos encontrado en contextos diferentes dando un resultado de 1.96 y un incremento al 2.83, finalmente con la quinta se conoció la capacidad de interpretar, tenido un resultado de 2.09, su incremento llegó al 2.70.

**Tabla 2**
**Prueba de muestras independientes**

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
El personaje principal de la lectura	Se han asumido varianzas iguales	15,975	,000	-6,416	44	<b>,000</b>	-1,087	,169	-1,428	-,746
	No se han asumido varianzas iguales			-6,416	31,194	<b>,000</b>	-1,087	,169	-1,432	-,742
Ubicación del bosque de la amistad	Se han asumido varianzas iguales	13,293	,001	-3,522	44	<b>,001</b>	-,696	,198	-1,094	-,298
	No se han asumido varianzas iguales			-3,522	32,252	<b>,001</b>	-,696	,198	-1,098	-,293
Lugar donde escucharon la noticia	Se han asumido varianzas iguales	16,247	,000	-2,740	44	<b>,009</b>	-,522	,190	-,906	-,138
	No se han asumido varianzas iguales			-2,740	33,111	<b>,010</b>	-,522	,190	-,909	-,134
Distancia entre el bosque y la escuela	Se han asumido varianzas iguales	11,706	,001	-4,577	44	<b>,000</b>	-,870	,190	-1,252	-,487
	No se han asumido varianzas iguales			-4,577	31,269	<b>,000</b>	-,870	,190	-1,257	-,482

**Tabla 2**

## Prueba de muestras independientes (continuación)

	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias							
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia		
								Inferior	Superior	
Consejos recibidos por parte de la madre	33,815	,000	-	44	<b>,008</b>	-,609	,221	-1,054	-,163	
			2,755							
			-	32,192	<b>,010</b>	-,609	,221	-1,059	-,159	
			2,755							

Fuente: Elaboración propia.

En la segunda tabla indica que la aplicación del experimento es asociada, lo que demuestra que es significativo para las cinco variables, porque todos los resultados del sig. bilateral son inferiores al 0.05 en cada una de las interrogantes empleadas. Con esto se pudo determinar que el experimento es aplicable en la propuesta de una lectura comprensiva, permitiendo que el entorno virtual Genially sea un medio indispensable de la gamificación.

**Discusión.**

En este trabajo se ha determinado que la lectura es indispensable para el estudiante, pero si él no se interesa por practicarla, no se puede preparar para que realice una comunicación efectiva tanto en la educación como en la relación con el entorno en la que se desarrolla; esto generalmente tiene que ver con la sobrecarga de lecturas obligatorias que los imponen y más aún cuando no son de interés personal que en vez de estimular lo alejan de la práctica, por lo que la comunidad educativa que lo conforman las unidades educativas, profesores y padres de familia deben ser una guía. Por otra parte, el uso de la tecnología al ser implementada para la práctica de la lectura, debe ser controlada y monitoreada para que no distraiga con otros contenidos que nada tiene que ver con la temática establecida, siendo importante la intervención de docente que conozca el manejo de recursos tecnológicos y virtuales.

Bajo este aspecto se debe enfocar en medios virtuales que sean de fácil uso para los educandos, como se ha evidenciado en la ejecución de esta investigación en la que el todos los estudiantes demostraron su predisposición para usar Genially como una alternativa pedagógica para el fortalecimiento de la lectura, si bien hubo ciertos problemas en algunos estudiantes que no estaban muy familiarizados con el manejo de recursos tecnológicos, esto se fue solventando en el transcurso del uso, así también lo manifiesta

Vélez et al. (2022) que en su estudio sobre el uso de herramientas virtuales disponibles, solo el 33% han manifestado conocerlo, pero el 100% han manifestado que están prestos para aprender usarlos, lo cual demuestra que cualquier estrategia o método a implementar, debe presentar aspectos motivacionales para que cada uno aprenda a utilizarlo, de lo contrario los resultados podrían ser dispersos.

La relación entre la lectura y la tecnología ha hecho que los niños se interesen por aprender a decodificar los mensajes que hay en cada texto y entender lo que dice el documento, sumado a que experimentan en el entorno virtual donde se intensifica el esfuerzo por aprender cuando tienen problemas de uso.

### **Propuesta.**

La elaboración de la plantilla fue una actividad principal de este proceso, porque se tuvo que considerarse varios aspectos, empezando por plasmar el texto de un cuento y que se pueda relacionar con el entorno en la que residen los estudiantes, seguido por la búsqueda de imágenes o emojis que acompañen a la lectura; la implementación de un test por cada lamina antes de pasar a la siguiente, combinar los resultados con los premios, determinar los niveles a seguir antes de llegar al resultado final, pasar por una fase de prueba antes de su aplicación; y, una vez que se elaboró el producto, se verificó que todos no disponían de medios tecnológicos para hacer la práctica, por lo que se coordinó el laboratorio de informática para que ninguno se quede sin realizar las actividades lúdicas, a través del uso del entorno virtual como en este caso la herramienta Genially.

Durante la implementación del recurso tecnológico de la presente investigación se realizó el acompañamiento como tutor de aula para despejar dudas acerca de la utilización, pero sin interferir en las decisiones al momento de contestar las preguntas planteadas, con la finalidad de que cada uno vaya interpretando lo que lee y lo plasme en su respuesta. La motivación personal que adoptaron fue notable, pues cada uno se esforzaba por pasar al siguiente nivel antes que los demás, lo cual demandaba de una buena concentración para interpretar, debido a que debía volver a la primera plantilla si había una equivocación en la respuesta o no consideraba las indicaciones, mucho más si al momento de culminar las actividades no habían cumplido las reglas del juego como ubicar su nombre, seleccionar el tipo de lectura y políticas del juego, para que pueda hacer acreedor de los premios, según el puntaje obtenido.

Con el desarrollo de esta actividad se propone que en la planificación se considere también aspectos externos como para este caso fue el tipo de conectividad a internet, que por ser baja conllevó a que el alumno espere segundos para pasar al siguiente nivel; el tipo de equipo en la que vaya a trabajar, porque hay una diferencia entre trabajar en un laboratorio que trabajar en una Tablet o un teléfono celular, la disponibilidad del tiempo

de uso del laboratorio para que no culmine el tiempo en el momento en que los niños están motivados para seguir practicando.

### **Conclusiones.**

- La presente investigación ha demostrado que la aplicación de la gamificación ha generado cambios significativos en la comprensión lectora de los estudiantes del quinto año de educación básica con un promedio de 10 años, si bien para este caso se hizo uso de Genially de un sinnúmero de plataformas y aplicaciones disponibles, porque es potestad el docente elegir el que mejor se adapte a la necesidad, siempre y cuando conozca su uso para que tenga efectividad.
- La implementación de medios virtuales para el proceso de enseñanza resulta indispensable en cualquier etapa del estudio, pero lo más adecuado resulta hacerlo durante los primeros años escolar para que el fortalecimiento de la comprensión de textos sirva cuando deba afrontar los siguientes retos educativos y personales que permita relacionar al entorno real; otros aspectos que son indispensables y que forman la base para las demás áreas de autoaprendizaje es el paso de la enseñanza tradicional a medios tecnológicos y entornos virtuales que hoy en día son medios muy importantes para desarrollar cualquier actividad.
- Por otra parte, el reto de los profesores es buscar nuevos modelos de enseñanza, lo cual se puede conseguir mediante investigaciones constantes, esto sirve para conocer las estrategias, métodos o modelos que han implementado en los países desarrollados para hacer algunas variaciones que se adecuen al entorno educativo e implementarlo para que los estudiantes desarrollen su creatividad, así como la utilización de los recursos tecnológicos y virtuales disponibles para un aprendizaje basado en la tecnología actual y real.
- Finalmente, se debe considerar que este trabajo demanda de un esfuerzo conjunto y constante entre las autoridades educativas, planta docente, padres de familia y estudiantes, porque de nada resultaría el esfuerzo de disponibilidad de recursos tecnológicos en las instituciones educativas si no hay profesores capacitados, así como el esfuerzo de los padres de familia para entregar todo lo necesario para sus hijos, si ellos como estudiantes no hacen el mínimo esfuerzo por mejorar sus destrezas.

### **Referencias bibliográficas.**

- Area, M., & González, K. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. 15–38. <https://n9.cl/p143v>
- Castellano, J. (2020). Diagnóstico sobre comprensión conceptual y lectora en estudiantes de la UNAE a través de la “cumbia epistemológica” de Les Luthiers. *Universidad de Almería*, 107–123. <https://n9.cl/s2zih>

- Cuba, E., & Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Redalyg.Org*, 366–380. <https://n9.cl/6aysr>
- Domínguez Domínguez, I., Rodríguez Delgado, L., Torres Ávila, Y., & Ruiz Ávila, M. M. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. *Redalyg.Org*, 3(1), 94–102. <https://n9.cl/nvaji>
- Dorta, D., & Barrientos, I. (2021). La realidad aumentada como recurso didáctico en la enseñanza superior. *Redalyg.Org*, 146–164. <https://n9.cl/wa5yz>
- Etxebarria, A., Gaminde, Iñ., Romero, A., & Iglesias, A. (2016). Desarrollo de la competencia prosódica en la lectura en voz alta: importancia de las pausas. *Redalyg.Org*, 15(2), 110–118. <https://n9.cl/s3d42>
- Genially. (2022). *Genially*. <https://n9.cl/eusrs>
- Guerrero, A., Buitrago, M., & Curiesses, M. (2007). Definiciones de términos Estadísticos. In *Estadística Básica* (pp. 24–25). <https://n9.cl/tzauv>
- Herberth, A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Revista Semestral*. <https://n9.cl/4xg1t>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2020). *Examen de Grado, año lectivo 2019-2020*. <https://n9.cl/52cq5>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2021). *Lectura y Educación: Interés lector y su incidencia en la Prueba Ser Estudiante del ciclo 2018-2019*. <https://n9.cl/9auhi>
- Jiménez, D., Nuñez, M., & Muñoz, R. (2016). La importancia de las nuevas tecnologías en el proceso educativo. Propuesta didáctica TIC para ELE: “mELEndien7días.” *ProQuest*, 209–223. <https://n9.cl/tfjom>
- Lozada, C., & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Scielo.Org*, 97–124. <https://n9.cl/c3su5>
- Martínez, V. (2017). *Educación presencial versus educación a distancia*. 108–116. <https://n9.cl/ie9sr>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). (n.d.). *Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos (PISA)*. <https://n9.cl/xaxre>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Míriam, A. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo.Org*, 44. <https://n9.cl/3dkmt>

- Prieto, J. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Tarrossa*. <https://n9.cl/8labc>
- Rodríguez, N., Astrid, P., & Vera, A. (2020). La lectura y la escritura, una ventana al universo de los niños. *Redalyg.Org*, 30, 63–81. <https://n9.cl/90kuu>
- Silva, M., & Jéldrez, E. (2021). ¿Qué libros prefieren leer niñas y niños en la etapa inicial de la enseñanza formal de la lectura? *Redalyg.Org*, 58(2), 1–16. <https://n9.cl/nuj1k>
- Solé, M. (2007). Consideraciones didácticas para la aplicación de estrategias de lectura. *Redalyg.Org*, 7(3), 1–15. <https://n9.cl/qy3gkn>
- Sousa, R., Aparecido, R., & Rodrigues, A. (2021). *La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional*. 223–241. <https://n9.cl/rkmh3>
- Vélez, M., Chancay, L., & Zambrano, J. (2022). Aprendizaje, uso de las herramientas virtuales y el gamificado en los estudiantes del 2022. *Yachasun*. <https://n9.cl/zoky18>
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Córdor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes*, 5(18), 205–514. <https://n9.cl/u2hbg>
- Zambrano, R., & Fernández, M. (2022). Comprensión lectora en estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado en una institución educativa de Ecuador. *Consensus*. <https://n9.cl/6xw6r>
- Zevallos, D., Arcos, N., & Ripoll, J. (2017). La concepción simple de la lectura en alumnos de 4° de primaria de una escuela fiscal de Quito. *Alteridad*, 12(1). <https://n9.cl/uis4sc>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Ciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Ciencia Digital**.



## Indexaciones

