

Transformando la comprensión lectora: la gamificación como estrategia innovadora en la EBN Bicentenario “Samuel Robinson”

Transforming reading comprehension: gamification as an innovative strategy at EBN Bicentenario “Samuel Robinson”

Janeth Pavique  ¹

Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, Distrito Capital, Venezuela¹
janethpaviquem@gmail.com¹

Fecha de recepción: 21/04/2025

Fecha de aceptación: 19/08/2025

Pág: 122 – 138

DOI: [10.5281/zenodo.17466710](https://doi.org/10.5281/zenodo.17466710)

Resumen

Los avances tecnológicos exigen que la educación evolucione al mismo ritmo que ellos, ameritando la preparación de los estudiantes con las habilidades necesarias para que enfrenten un mundo en constante cambio. En este contexto, la comprensión lectora es un pilar fundamental por su impacto significativo en el aprendizaje de otras áreas escolares. El presente artículo expone el impacto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de la Escuela Básica Nacional (EBN) Bicentenario “Samuel Robinson”. La metodología se basó en una investigación acción participativa y transformadora con un enfoque sociocrítico. Se trabajó con dos grupos de estudiantes de 5to grado de las secciones A y B (56 estudiantes), el primer grupo no utilizó la gamificación y el segundo sí (una sopa de letras y un crucigrama, diseñados en Educima. También, un juego interactivo de preguntas, desafíos y retos desarrollado en Genially). Durante un periodo bimestral, se aplicaron instrumentos cuantitativos validados y pruebas estandarizadas de comprensión lectora. Los resultados fueron positivos y demostraron mejoras significativas en el grupo gamificado en comparación con el grupo control, respaldando la premisa de que la gamificación basada en teorías constructivistas del aprendizaje digital promueve un entorno educativo más activo y significativo.



Esta obra está bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0.

Además, el estudio destaca la relevancia de incorporar herramientas tecnológicas innovadoras en contextos educativos, favoreciendo la participación y la autogestión del aprendizaje, mediante métodos interactivos y lúdicos, lo que puede impulsar significativamente la competencia lectora de los estudiantes y favorecer un aprendizaje integral adaptado a las demandas del siglo XXI.

Palabras clave: acción participativa, aprendizaje significativo, comprensión lectora, enfoque sociocrítico, gamificación, investigación.

Abstract

Technological advances demand that education evolves at the same pace, meriting the preparation of students with the necessary skills to face a world in constant change. In this context, reading comprehension is a fundamental pillar because of its significant impact on learning in other school areas. This article presents the impact of gamification on the development of reading comprehension in fifth grade students of EBN Bicentenario “Samuel Robinson”. The methodology was based on a participatory and transformative action research with a socio-critical approach. We worked with two groups of 5th grade students from sections A and B (56 students), the first group did not use gamification and the second did (1 word search and 1 crossword puzzle designed in Educima and 1 interactive game of questions, challenges and challenges developed in Genially). During a bimonthly period, validated quantitative instruments and standardized reading comprehension tests were applied. The results were positive and showed significant improvements in the gamified group in comparison with the control group, supporting the premise that gamification based on constructivist theories of digital learning promotes a more active and interactive educational environment and meaningful. In addition, the study highlights the relevance of incorporating innovative technological tools in educational contexts, favoring participation and self-management of learning, through interactive and playful methods, which can significantly boost students' reading competence and favor comprehensive learning adapted to the demands of the 21st century.

Keywords: gamification, reading comprehension, participatory action research, socio-critical approach, meaningful learning.

Introducción

Este artículo se propone explorar y evidenciar, a través de datos empíricos y análisis estadístico riguroso, las mejoras alcanzadas en el rendimiento lector de los 56 estudiantes

de quinto grado secciones A y B, con edades comprendidas entre 9 y 11 años, de la EBN Bicentenario “Samuel Robinson”, ubicada en Ciudad Caribia, Caracas, al integrar gamificación en sus clases de Ciencia, Tecnología e Innovación, llevadas a cabo por la profesora Janeth Pavique en el Centro Bolivariano de Informática y Telemática (CBIT) ubicado en la mencionada institución educativa.

En este contexto, en el real escenario educativo, la integración de tecnologías digitales y estrategias innovadoras se vuelve imperativa para responder a los desafíos que plantea la enseñanza y el aprendizaje. La comprensión lectora, como habilidad crucial en el proceso educativo, requiere de estrategias didácticas que motiven e involucren activamente a los estudiantes.

En este sentido, la gamificación se ha constituido en una alternativa prometedora que, mediante el uso de elementos lúdicos, transforma la experiencia de aprendizaje en un proceso interactivo y participativo. El presente estudio se enmarca en la línea de investigación acción participativa y transformadora con un enfoque sociocrítico, respondiendo a la necesidad de rediseñar prácticas pedagógicas tradicionales en la EBN Bicentenario “Samuel Robinson”.

La justificación de este trabajo radica en demostrar que la implementación de actividades gamificadas no solo dinamiza el proceso de enseñanza, sino que además incide positivamente en los niveles de comprensión lectora, aspecto clave para el desarrollo indispensable del estudiante. Con base en teorías constructivistas del aprendizaje digital (Landers, 2015; Manzano et al., 2021), Buckley y Doyle (2014), Alsawaier (2018) y Thaiyanon et al. (2024) exponen que a través de la teoría del aprendizaje gamificado se han demostrado la integración de elementos de juego en contextos educativos que promueven la participación, la motivación intrínseca y mejores resultados en comprensión lectora y otras competencias cognitivas. También, plantean que el conocimiento se construye en contextos significativos y colaborativos, lo cual se alinea perfectamente con las metodologías de juego y participación activa.

En este orden de ideas, se abordarán las ventajas y limitaciones tecnológicas encontradas durante el proceso, estableciendo una base para futuras investigaciones en el ámbito de la innovación educativa.

Fundamentos teóricos

La Gamificación en el contexto educativo

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2019) ha estado promoviendo a través de su proyecto Juegos para el Aprendizaje, la incorporación de habilidades de aprendizaje social y emocional en los estudiantes mayores de 13 años, a través de juegos digitales en los sistemas educativos formales e informales, con el fin de alcanzar el

Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4.7 de las Naciones Unidas.

En este contexto, la gamificación en el ámbito educativo ha cobrado gran relevancia en los últimos años, posicionándose como una estrategia eficaz para mejorar no solo el rendimiento académico, sino también aspectos motivacionales y de participación (Ortiz et al., 2018; Sánchez, 2019; Ulloa y Carcausto, 2024).

La gamificación en la educación mejora la motivación y el rendimiento mediante dinámicas interactivas, según Gaviria (2021), destacando la capacidad para estructurar experiencias de juego que potencian la retención de conocimientos mediante narrativas envolventes y el desarrollo de habilidades colaborativas a través de mecánicas diseñadas para perfiles estudiantiles específicos, priorizando la construcción de aprendizajes significativos mediante la interacción lúdica contextualizada.

La integración de la gamificación, puede incrementar e intensificar la concentración de los estudiantes, llevándolos a estar motivados para trabajar en equipo, y a involucrarse de manera efectiva (Licorish et al., 2018; Magadán y Rivas, 2022). Haciendo énfasis en los estudiantes de primaria, se pueden incluir una cantidad grande de juegos que podrían ayudar en la comprensión lectora, ya sea de textos académicos más complejos como por ejemplo la historia de Simón Bolívar y Manuela Sáenz o un cuento que es de fácil comprensión, como *El Principito*, siempre teniendo en cuenta la edad de los alumnos.

Desde los principios del constructivismo, el aprendizaje se concibe como un proceso de construcción activa del conocimiento, donde el estudiante participa de manera dinámica y contextualizada. Es necesario romper con el modelo tradicional de enseñanza centrado en el profesor y la repetición, tal y como indica Freire (2010), con la finalidad de avanzar hacia un aprendizaje significativo centrado en el estudiante. En este orden de ideas, Freire (2010) propone en cambio una educación liberadora, emancipadora que fomente el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y es aquí donde entra este estudio como parte de este avance.

En este marco, la propuesta de integrar la gamificación como mecanismo de juego para la comprensión lectora se fundamenta en la premisa de que las experiencias lúdicas promueven la exploración, la reflexión crítica y la resolución de problemas, favoreciendo la internalización de conceptos.

Ventajas de la Gamificación en el entorno educativo

En el contexto venezolano diversos estudios evidencian las ventajas de la gamificación, Alvarado (2019) señala que la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica innovadora que revitaliza la motivación y el compromiso estudiantil en contextos venezolanos,

la gamificación no solo impulsa el aprendizaje de contenidos, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades blandas como la colaboración y la resolución de problemas, fortaleciendo una formación integral. Sin embargo, advierte que la implementación exitosa requiere superar retos como la falta de recursos tecnológicos y la capacitación docente, aspectos que deben considerarse para garantizar su efectividad.

En este orden de ideas, Ruíz y Terrones (2023) evidencian que la implementación de estrategias gamificadas en estudiantes de primaria produce mejoras significativas en el desarrollo del pensamiento crítico, incluyendo habilidades de interpretación, análisis, evaluación e inferencia. Este hallazgo respalda la inclusión de actividades gamificadas en el aula para fomentar competencias lectoras críticas, tal como se propone en el artículo actual, donde se registran avances en comprensión inferencial y crítica mediante juegos digitales y físicos.

Asimismo, Ruíz y Terrones (2023) expresan que la gamificación incrementa tanto el rendimiento académico como la motivación, aspectos fundamentales para un aprendizaje efectivo y sostenido. Esta evidencia apoya la premisa del presente artículo de que la gamificación no solo dinamiza el proceso de enseñanza, sino que también favorece la participación activa y el compromiso con la lectura.

Además, Fernández y García (2022) resaltan la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza en la educación básica venezolana, enfatizando su capacidad para promover un aprendizaje activo y significativo, que se adapta a las necesidades del contexto nacional. Esta perspectiva se alinea con el uso de tecnologías libres y actividades gamificadas en el artículo, que buscan una educación inclusiva y contextualizada.

Desde una perspectiva sociocrítica, autores contemporáneos enfatizan el rol del entorno social y cultural en la formación del conocimiento, lo que refuerza la necesidad de métodos didácticos que faciliten la interacción entre pares y la contextualización del aprendizaje (Mujica y Martínez, 2020).

En este sentido, la gamificación se convierte en una herramienta tecnológica que permite a los estudiantes negociar significados y fomentar su autonomía, permitiendo que desarrollen la comprensión lectora (Thaiyanon et al., 2024). En las revisiones sistemáticas sobre la gamificación en el área educativa se encuentra evidencia empírica acerca de su eficacia, destacando mejoras en el aprendizaje de los estudiantes, con el uso de indicadores académicos específicos como la comprensión lectora y el vocabulario (Fernández y García, 2022; Thaiyanon et al., 2024). Adicionalmente, se han desarrollado modelos teóricos que integran la gamificación con pedagogías digitales, proponiendo un aprendizaje basado en proyectos colaborativos y soluciones innovadoras (Gaitán, 2024).

En el contexto de la comprensión lectora, se ha observado que estrategias lúdicas permiten

a los estudiantes interactuar con el texto de forma dinámica, promoviendo un análisis profundo y significativo (Cuasapud y Maiguashca, 2023; Vera y Báez, 2024). Estas aproximaciones teóricas y empíricas respaldan el uso de herramientas tecnológicas gamificadas en la evaluación formativa, ya que facilitan la monitorización continua del aprendizaje, promueven la motivación y ofrecen un panorama prometedor para la innovación educativa.

Diversos estudios evidencian que plataformas gamificadas, como Kahoot, Quizizz y ClassDojo, permiten a los docentes obtener retroalimentación instantánea, identificar dificultades específicas y ajustar las estrategias pedagógicas en tiempo real, favoreciendo un proceso de evaluación más dinámico, participativo y centrado en el aprendizaje del estudiante (González et al., 2021).

En este orden de ideas, Buñay y Quizhpi (2025), exponen que la comprensión lectora es una competencia fundamental en la formación de los estudiantes de educación básica, ya que condiciona el acceso a nuevos conocimientos y el desarrollo del pensamiento crítico a través del uso de herramientas tecnológicas.

La comprensión lectora en Venezuela: diagnóstico y desafíos

La comprensión lectora en estudiantes de primaria venezolanos enfrenta retos multidimensionales, particularmente en los niveles inferencial y crítico. Estudios como el de Guerrero et al. (2015) revelaron que el 72 % de los estudiantes de quinto grado superaron deficiencias literales mediante estrategias estructuradas, pero persisten brechas en el análisis contextual y la emisión de juicios fundamentados. En zonas rurales, solo el 10.92 % alcanza competencias lectoras adecuadas, frente al 25.56 % en áreas urbanas. Estos datos subrayan la urgencia de metodologías que combatan la desmotivación y la pasividad frente a textos complejos.

En este orden de ideas, la comprensión lectora en Venezuela enfrenta una crisis profunda y multifacética que afecta especialmente a estudiantes de primaria y bachillerato, con datos recientes que evidencian serias deficiencias y brechas educativas. Estudios llevados a cabo en el 2023 a más de 12 mil estudiantes de instituciones públicas y privadas del país revelaron que el 55,04 % de los jóvenes reprobaron en comprensión lectora y habilidades verbales, con una calificación promedio insuficiente de 9,11 sobre 20 (Asociación Civil Con la Escuela, 2024; Gallardo, 2024). En primaria, según J. Herrera (2023) mencionado por Gallardo (2024), aproximadamente el 85 % de los estudiantes de sexto grado no comprenden adecuadamente los textos, situación agravada por el impacto negativo de la pandemia y carencias estructurales previas.

Asimismo, las diferencias regionales son marcadas: en zonas urbanas, alrededor del 42,9 % de estudiantes alcanzan niveles competentes de fluidez lectora, mientras que en áreas rurales

esta cifra es mucho menor, evidenciando una creciente brecha de aprendizaje. Esta desigualdad se suma a la crisis general del sistema educativo venezolano, que ha perdido más de 1,2 millones de estudiantes y 166 mil docentes en los últimos años, debido a la migración y condiciones precarias en las escuelas (Asociación Civil Con la Escuela, 2024; Universidad Católica Andrés Bello, 2024).

Además, informes oficiales y gremios docentes coinciden en que la mayoría de los estudiantes no logra completar ejercicios básicos que requieren comprensión lectora, con un 84,2 % de niños de tercer grado y 85,4 % de sexto grado ubicados en el nivel más bajo de habilidad verbal (Asociación Civil Con la Escuela, 2024; Gallardo, 2024). Esta situación refleja la urgente necesidad de políticas educativas que atiendan la deserción, mejoren la formación docente y adopten metodologías innovadoras para revertir el deterioro del aprendizaje.

Finalmente, esta problemática no es exclusiva de Venezuela, sino que se inscribe en un contexto regional de América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple, según un informe conjunto del Banco Mundial – UNICEF (2022).

Las cifras y análisis anterior evidencian la gravedad del reto en comprensión lectora en Venezuela, en nuestros estudiantes de Educación Primaria, subrayando la necesidad de intervenciones integrales que consideren factores sociales, económicos y pedagógicos para mejorar los aprendizajes y reducir las brechas educativas.

Gamificación como estrategia transformadora

En este estudio la gamificación emerge como herramienta tecnológica y pedagógica clave al integrar mecánicas lúdicas con objetivos curriculares. Su eficacia se sustenta en tres pilares:

- **Motivación intrínseca:** Sistemas de recompensas (insignias, XP) y narrativas interactivas aumentan el compromiso estudiantil.
- **Aprendizaje activo:** Los estudiantes construyen conocimiento mediante retos escalables y colaborativos, alineados con el constructivismo (Brown, 2021; Jonassen, 2020).
- **Pensamiento crítico:** Plataformas como Genially y Educima fomentan la resolución de problemas en contextos simulados, desarrollando habilidades analíticas.

Metodología

El diseño metodológico se enmarca en la investigación acción participativa y transformadora, con un enfoque sociocrítico orientado a la transformación de la práctica pedagógica. Esta metodología permite la interacción constante entre los investigadores, docentes y estudiantes, fomentando la reflexión conjunta sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La muestra se integró por dos grupos de estudiantes de quinto grado de la EBN Bicentenario “Samuel Robinson”, del periodo escolar 2024-2025. El grupo 5to grado A, conformado por 30 estudiantes, fue el grupo control y se expuso a la metodología tradicional sin elementos gamificados, solo emplearon como herramienta tecnológicas videos, cuentos creados por la autora y el uso del procesador de textos Writer. Por otro lado, el grupo de 5to grado B, integrado por 26 estudiantes, recibió la intervención gamificada, en la cual se implementaron tres actividades: una sopa de letras y un crucigrama diseñados en la plataforma Educima, junto con un juego interactivo realizado en Genially que incluía preguntas, desafíos y retos.

Es necesario mencionar que los temas abordados en ambos grupos fueron diferentes, en el grupo control se trabajaron temas sobre Simón Bolívar, Manuela Sáenz y Juana la Avanzadora, y en el grupo gamificado se trabajó con el video del cuento *El Principito*. El periodo de estudio abarcó dos meses (bimestral), durante los cuales se aplicaron instrumentos de recolección de datos tanto en la fase pre-intervención como en la post-intervención. Entre estos instrumentos se incluyeron pruebas estandarizadas de comprensión lectora, diseñadas y validadas para evaluar cinco indicadores claves: comprensión literal, inferencial, crítica, vocabulario y fluidez lectora. Además, se emplearon cuestionarios de percepción y escalas de actitud para complementar la información cuantitativa.

Los datos se sometieron a análisis mediante estadística descriptiva (medias, desviaciones estándar y porcentajes) e inferencial, utilizando pruebas t de Student para comparar las diferencias entre los grupos antes y después de la intervención, estableciéndose un nivel de significancia de $p < 0.05$ (J. Herrera, 2023; Martínez, 2020).

La implementación de la gamificación se realizó con base en los procedimientos utilizados para la gamificación en el aula, considerando el uso de tecnologías digitales y metodologías constructivistas, asegurando una integración coherente y fundamentada en teorías contemporáneas de aprendizaje. Durante el proceso se llevaron a cabo el diseño, aplicación y evaluación de las actividades gamificadas. Dicho proceso permitió ajustar y mejorar las estrategias de enseñanza en tiempo real, garantizando la participación activa de los estudiantes.

La triangulación de datos a través de instrumentos cuantitativos y la aplicación de pruebas estandarizadas fortalece la validez de los resultados, permitiendo una reflexión crítica sobre las prácticas pedagógicas y creando un puente entre la teoría y la praxis educativa.

Resultados

Se analizaron los datos de 56 estudiantes de quinto grado, distribuidos en dos grupos: grupo control ($n = 30$) y grupo experimental ($n = 26$). Se evaluaron cinco indicadores clave de comprensión lectora: comprensión literal, inferencial, crítica, vocabulario y fluidez lectora, así

como las actitudes hacia la lectura. Durante el periodo bimestral de estudio se registraron cambios drásticos en los indicadores de comprensión lectora en ambos grupos. A continuación, se presentan los datos estadísticos recogidos en las fases pre y post intervención, organizados en tablas comparativas que reflejan las diferencias en los cinco indicadores: comprensión literal, inferencial, crítica, vocabulario y fluidez lectora.

Tabla 1: Grupo 5to to grado A (Sin Gamificación)

Indicador	Pre Intervención	Post Intervención
Comprensión Literal	62 %	65 %
Comprensión Inferencial	58 %	60 %
Comprensión Crítica	55 %	57 %
Vocabulario	60 %	62 %
Fluidez Lectora	59 %	61 %

Fuente: Elaboración propia (2025).

Tabla 2: Grupo 5to to grado B (Con Gamificación)

Indicador	Pre Intervención	Post Intervención
Comprensión Literal	63 %	78 %
Comprensión Inferencial	59 %	75 %
Comprensión Crítica	56 %	73 %
Vocabulario	62 %	80 %
Fluidez Lectora	60 %	77 %

Fuente: Elaboración propia (2025).

Tabla 3: Comparación de ambos grupos

Indicador	Grupo Control (Pre)	Grupo Control (Post)	Grupo Gamificado (Pre)	Grupo Gamificado (Post)
Comprensión Literal	62 %	65 %	63 %	78 %
Comprensión Inferencial	58 %	60 %	59 %	75 %
Comprensión Crítica	55 %	57 %	56 %	73 %
Vocabulario	60 %	62 %	62 %	80 %
Fluidez Lectora	59 %	61 %	60 %	77 %

Fuente: Elaboración propia (2025).

Según los resultados obtenidos en la fase pre-intervención, ambos grupos mostraron niveles similares en los indicadores evaluados. Por ejemplo, la comprensión literal fue del 62 % en el grupo A y del 63 % en el grupo B; la comprensión inferencial fue del 58 % y 59 %, respectivamente; y la fluidez lectora del 59 % y 60 % (Tabla 1, Tabla 2 y Tabla 3). Estas cifras

reflejan una base comparable entre ambos grupos al inicio del estudio.

Tras la intervención de dos meses, el grupo B, que utilizó la metodología gamificada, presentó mejoras sustanciales en todos los indicadores. La comprensión literal aumentó del 63 % al 78 %, la comprensión inferencial del 59 % al 75 %, la comprensión crítica del 56 % al 73 %, el vocabulario del 62 % al 80 % y la fluidez lectora del 60 % al 77 %. En contraste, el grupo A mostró incrementos modestos, con comprensiones literales que pasaron del 62 % al 65 %, inferencial del 58 % al 60 %, crítica del 55 % al 57 %, vocabulario del 60 % al 62 % y fluidez lectora del 59 % al 61 % (Tabla 1).

Los resultados cuantitativos de las pruebas estandarizadas de estas progresiones se presentan a continuación para una mejor visualización del impacto de la gamificación, en la Figura 1:

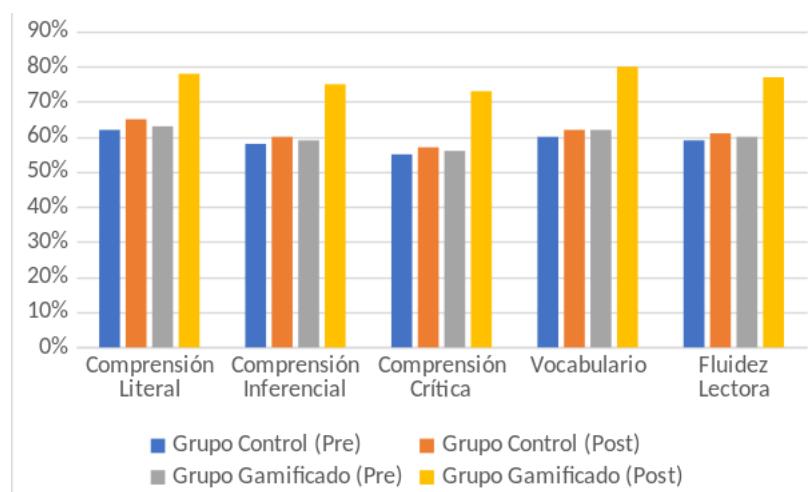


Figura 1: Pruebas estandarizadas

Fuente: Elaboración propia (2025)

En este orden de ideas, la prueba t para muestras relacionadas indicó que las mejoras en el grupo B fueron estadísticamente significativas en todos los indicadores evaluados ($p < 0.05$), evidenciando el impacto positivo de la gamificación en la comprensión lectora. Por su parte, el grupo A no mostró diferencias significativas entre las fases pre y post intervención ($p > 0.05$), lo que sugiere que la metodología tradicional tuvo un efecto limitado en el desarrollo de estas habilidades. Además, al comparar ambos grupos en la fase post intervención mediante la prueba t para muestras independientes, se encontraron diferencias significativas a favor del grupo gamificado (grupo B) en todos los indicadores ($p < 0.05$), confirmando la eficacia de la intervención gamificada frente a la metodología tradicional.

Los resultados evidencian que la implementación de actividades gamificadas contribuyó significativamente a mejorar la comprensión lectora en sus diferentes dimensiones y la fluidez

lectora en los estudiantes de 5to to grado B de la EBN Bicentenario “Samuel Robinson”. En contraste, la metodología tradicional aplicada en el grupo control produjo mejoras mínimas y no significativas.

Estos hallazgos resaltan que la incorporación de dinámicas lúdicas tiene el potencial de transformar la manera en que los estudiantes interactúan con los textos y los videos cuentos. Además, subrayan la importancia de integrar estrategias innovadoras y tecnológicas en el aula para potenciar el aprendizaje, incrementar la motivación y promover un mayor compromiso por parte de los estudiantes.

Es crucial destacar que los elementos de juego facilitan la construcción activa del conocimiento, incentivando la motivación y la participación estudiantil (Gaitán, 2024). Desde una perspectiva sociocrítica, se puede argumentar que la gamificación rompe con modelos tradicionales de enseñanza, permitiendo a los estudiantes ejercitarse sus capacidades cognitivas en entornos que simulan problemáticas reales y desafíos que requieren el uso de pensamiento crítico (Freire, 1970; P. Herrera et al., 2025). Sin embargo, el estudio también puso en manifiesto algunas limitaciones tecnológicas, entre ellas, se destaca la infraestructura tecnológica limitada del entorno escolar, la variabilidad en la familiaridad de los estudiantes con las herramientas digitales empleadas (Educima, Genially), y problemas intermitentes de acceso a internet, que afectaron la consistencia de la intervención, tales como la disponibilidad y funcionamiento adecuado de las plataformas Educima y Genially, así como la capacitación de docentes en el uso de estas herramientas, factores que en algunos momentos afectaron la fluidez de la intervención.

Otro punto relevante a considerar es el proceso de adaptación inicial de los estudiantes al nuevo método, que en ciertos casos generó una curva de aprendizaje técnica. No obstante, la constante retroalimentación y asesoría pedagógica permitieron superar estas barreras, optimizando el proceso y se observó una tendencia sostenida en la mejora lectora.

Se recomienda, para futuras investigaciones, abordar las limitaciones tecnológicas mediante programas de capacitación profesional y la actualización constante de las herramientas digitales, a fin de garantizar su óptimo desempeño. Asimismo, es indispensable ampliar la muestra y extender el periodo de estudio para confirmar la sostenibilidad de los resultados.

Para futuras investigaciones es necesario que se analicen con mayor profundidad cómo estas limitaciones pueden modificarse o superarse para optimizar el uso de la gamificación en contextos educativos diversos.

Conclusiones

Las conclusiones de este estudio confirman que la gamificación, combinada con narrativas poderosas como los videocuentos de Juana la Avanzadora, de Simón Bolívar y Manuela

Sáenz, y *El Principito*, son mucho más que una simple estrategia educativa: representan una puerta abierta hacia un aprendizaje vibrante, significativo y transformador para los estudiantes.

La experiencia vivida por los estudiantes del grupo de 5to grado B, quienes participaron en las actividades interactivas o gamificadas diseñadas en la plataforma Educima, demuestra cómo la integración de juegos, desafíos y operaciones matemáticas contextualizadas puede despertar en ellos una motivación genuina, un compromiso activo y una comprensión profunda que trasciende el aula.

Por otro lado, el grupo 5to grado A, que trabajó con los videocuentos de manera tradicional, y haciendo uso de la comprensión lectora solo empleando el procesador de textos Writer para responder preguntas relacionadas con lo visto y leído en los video cuentos, también evidenció avances valiosos en la comprensión y reflexión histórica, reafirmando el poder de las historias para conectar con las emociones y la identidad de los estudiantes. Sin embargo, la diferencia en niveles de participación y entusiasmo entre ambos grupos evidencia que la gamificación no solo complementa, sino que potencia de manera significativa el proceso de aprendizaje.

Este estudio invita a docentes, investigadores y diseñadores educativos a repensar sus prácticas y a explorar con creatividad cómo las tecnologías y estrategias lúdicas pueden humanizar y revolucionar la educación. Lo que conlleva a plantear esta interrogante: ¿Se está realmente aprovechando todo el potencial que la gamificación y las narrativas digitales ofrecen para formar estudiantes críticos, empáticos y agentes de cambio en sus comunidades, o en su país?

Queda abierta, entonces, esta interrogante apasionante para futuras investigaciones: ¿Cómo puede la integración de la gamificación con narrativas históricas y literarias ser diseñada para fomentar no solo habilidades cognitivas, sino también un compromiso activo con la transformación social y cultural en contextos diversos?

Entre las implicaciones prácticas se proponen las siguientes recomendaciones derivadas de este estudio:

- Capacitación docente en el uso de plataformas digitales interactivas vinculadas con estrategias gamificadas para garantizar una implementación efectiva.
- Adaptación de los materiales gamificados a las características culturales y contextuales del estudiantado.
- Incorporación de evaluaciones formativas continuas para monitorear el progreso del aprendizaje durante la intervención.
- Motivación para el trabajo colaborativo y autoaprendizaje, reforzando la participación activa de los estudiantes.

- Consideración de la infraestructura tecnológica disponible para planificar adecuadamente la incorporación de tecnologías.

Referencias

- Alsawaijer, R. (2018). Gamification and Student Motivation. *The Effect of Gamification on Motivation and Engagement*. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Alvarado, A. (2019). *Gamificación: Cómo el aprendizaje a través del juego está innovando la educación en Venezuela*. Universidad Metropolitana. <https://www.unimet.edu.ve/gamificacion-como-el-aprendizaje-a-traves-del-juego-esta-innovando-la-educacion/>
- Asociación Civil Con la Escuela. (2024). *Reducir la brecha de aprendizaje de la lectura entre las zonas rurales y urbanas de Venezuela es un reto clave*. Diario El Universal. <https://www.eluniversal.com/venezuela/177147/mejorar-la-lectura-en-ninos-y-adolescentes-es-un-reto-para-la-educacion>
- Banco Mundial – UNICEF. (2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. UNICEF. <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-amERICA-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>
- Brown, A. (2021). Digital learning and constructivism in contemporary education. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 678-690.
- Buckley, P., y Doyle, E. (2014). Gamification and Student Motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Buñay, M., y Quizhpi, E. (2025). Efectos de la herramienta digital Genially en la comprensión lectora en educación básica: un estudio cuasi experimental con enfoque mixto. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 9(2). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17346>
- Cuasapud, J., y Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Fernández, L., y García, P. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de las ciencias en la educación básica venezolana. *Educación y Sociedad*, 20(3), 211-229. <https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/view/2407>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (2010). *Pedagogía de la Autonomía*. Caminos.
- Gaitán, V. (2024). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Blog Educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallardo, A. (2024). Mariano Herrera: 85 % de los estudiantes de sexto grado no tienen comprensión lectora. Diario El Impulso. <https://www.elimpulso.com/2024/01/18/mariano-herrera-85-de-los-estudiantes-de-sexto-grado-no-tienen-comprension-lectora-18ene/>

- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Universidad Católica de Pereira. <https://repository.ucp.edu.co/bitstream/10785/8803/1/DDMPDH182.pdf>
- González, M., López, R., y Martínez, A. (2021). Gamificación y evaluación formativa: impacto en la motivación y el rendimiento académico en educación básica. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 18(2), 45-60. <https://doi.org/10.1234/rite.v18i2.2021>
- Guerrero, N., Marcano, L., y Ortega, M. (2015). *Estrategias para desarrollar la comprensión lectora en los y las estudiantes del quinto grado “Elías Toro” en la Parroquia El Valle, Distrito Capital* [Trabajo Especial de Grado]. Universidad Central de Venezuela. <http://saber.ucv.ve/bitstream/10872/18376/1/COMPLETA.pdf>
- Herrera, J. (2023). La gamificación y su impacto en el aprendizaje de la comprensión lectora. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 15(1), 78-95. <https://ciencialatina.org/index.php/ciencialata/article/view/17346>
- Herrera, P., Huepe, M., y Trucco, D. (2025). *Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). <https://www.cepal.org/es/publicaciones/81377-educacion-desarrollo-competencias-digitales-america-latina-caribe>
- Jonassen, D. (2020). *Constructivism: Theory, perspectives, practice*. Information Age Publishing.
- Landers, R. (2015). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation & Gaming*, 45, 752-768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., y George, J. (2018). Student's perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13, 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Magadán, M., y Rivas, J. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: El uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Manzano, A., Camacho, P., Guerrero, M., Guerrero, L., Aguilar, J., Trigueros, R., y Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability*, 13, 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Martínez, C. (2020). *Ciudadanía crítica en la formación inicial de profesores de estadística* [Tesis de maestría]. Universidad de Antioquia. https://www.researchgate.net/publication/341580639_CIUDADANIA_CRITICA_EN_LA_FORMACION_INICIAL_DE_PROFESORES_DE_ESTADISTICA
- Mujica, A., y Martínez, J. (2020). Los diseños curriculares fundamentados en la sociocrítica. Acciones y reflexiones para la planificación curricular. *Revista Multidisciplinaria Dialógica*, 17(3), 169-181. <http://historico.upel.edu.ve:81/revistas/index.php/dialogica/article/viewFile/9131/5642>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Juegos para aprender*. <https://mgiep.unesco.org/games-for-learning>

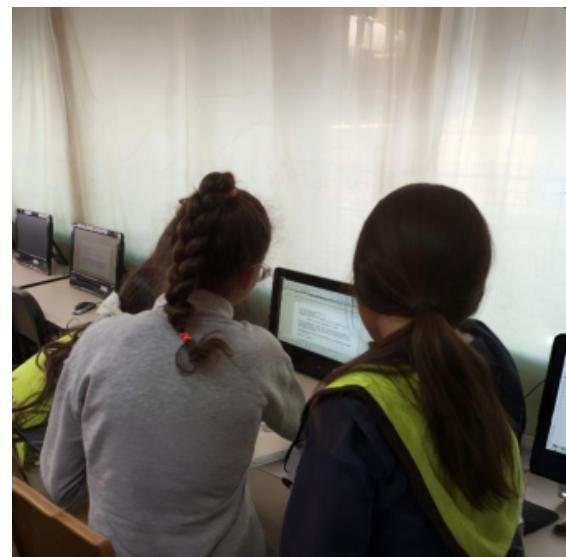
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ruiz, M., y Terrones, M. (2023). Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria en Venezuela. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 8(2), 51-65. <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v8s2/2542-3088-raiko-8-s2-51.pdf>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Docentes 2.0*, 5, 1-15. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/download/5/5>
- Thaiyanon, N., Namwong, O., y Robillos, R. (2024). The development of grade 5 students' reading comprehension using gamification within brain-based learning. *Journal for Developing the Social and Community*, 11(1), 881-898. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rdirmu/article/view/276024>
- Ulloa, D., y Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes*, 8(33), 931-944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>
- Universidad Católica Andrés Bello. (2024). *Estudio revela deficiencias en comprensión lectora y matemáticas en bachilleres venezolanos*. NTN24. <https://www.ntn24.com/noticias-actualidad/estudio-revela-deficiencias-en-comprension-lectora-y-matematicas-en-bachilleres-venezolanos-459048>
- Vera, V., y Báez, M. (2024). Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(1), e501064. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11553641>

Evidencias fotográficas



(a) Estudiante visualizando el video cuento de Juana la Avanzadora

Fuente: Pavique (2025).



(b) Estudiantes realizando la actividad de comprensión lectora sobre el video cuento de Juana la Avanzadora en las computadoras

Fuente: Pavique (2025).



(c) Visualización del video cuento de Simón Bolívar y Manuela Sáenz

Fuente: Pavique (2025).



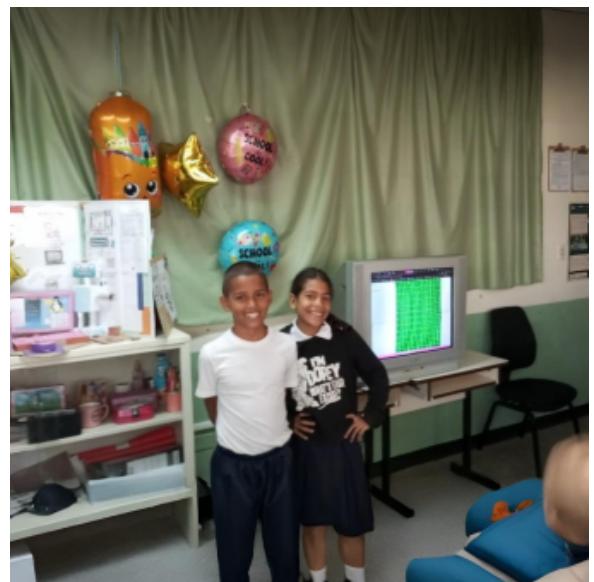
(d) Estudiantes de 5to grado A realizando la actividad de comprensión lectora sobre el video cuento de Simón Bolívar y Manuela Sáenz

Fuente: Pavique (2025).



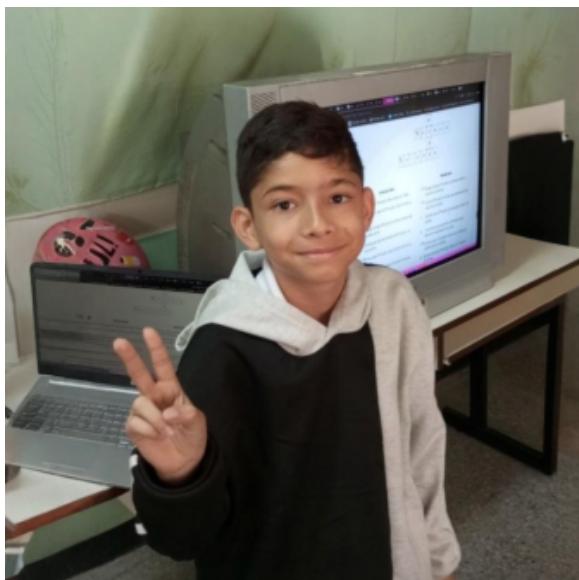
(a) Estudiantes de 5to grado B visualizando el video cuento *El Principito*

Fuente: Pavique (2025).



(b) Estudiantes de 5to grado B realizando la Sopa de Letras: *El Principito*

Fuente: Pavique (2025).



(c) Estudiante de 5to grado B respondiendo preguntas sobre el video cuento *El Principito*, a través de un Crucigrama

Fuente: Pavique (2025).



(d) Estudiantes de 5to grado B jugando en Genially: Aventuras con *El Principito*. Aventuras en el espacio

Fuente: Pavique (2025).