

## Gamificación y Comprensión de Textos en Inglés en Estudiantes de una Escuela Militar Peruana

### Gamification and Reading Comprehension in English in Students of a Peruvian Military School

Pilar Del Rocío Santiago-González<sup>1</sup>, Rosa Candelaria Ramirez-Heredia<sup>2</sup>, Josue Nina-Cuchillo<sup>3</sup> y Flor De María Sánchez-Aguirre<sup>4</sup>



✓ Recibido: 19/julio/2023  
✓ Aceptado: 19/noviembre/2023  
✓ Publicado: 29/noviembre/2023

📖 Páginas: 347-356

🌐 País

<sup>1</sup>Perú  
<sup>2</sup>Perú  
<sup>3</sup>Perú  
<sup>4</sup>Perú

🏛️ Institución

<sup>1</sup>Universidad César Vallejo  
<sup>2</sup>Universidad Científica del Sur  
<sup>3</sup>Universidad Nacional Mayor de San Marcos  
<sup>4</sup>Universidad César Vallejo

✉️ Correo Electrónico

<sup>1</sup>dsantiagogo1073@ucvvirtual.edu.pe  
<sup>2</sup>cramirez.qf@gmail.com  
<sup>3</sup>josueninacuchillo@gmail.com  
<sup>4</sup>fsancheza@ucv.edu.pe

🆔 ORCID

<sup>1</sup><https://orcid.org/0000-0001-7493-2554>  
<sup>2</sup><https://orcid.org/0000-0001-7675-5969>  
<sup>3</sup><https://orcid.org/0000-0002-2217-9713>  
<sup>4</sup><https://orcid.org/0000-0001-6416-6817>

🗨️ Citar así: APA / IEEE

Santiago-González, P., Ramirez-Heredia, R., Nina-Cuchillo, J. & Sánchez-Aguirre, F. (2023). Gamificación y Comprensión de Textos en Inglés en Estudiantes de una Escuela Militar Peruana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 347-356. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.434>

P. Santiago-González, R. Ramirez-Heredia, J. Nina-Cuchillo y F. Sánchez-Aguirre, "Gamificación y Comprensión de Textos en Inglés en Estudiantes de una Escuela Militar Peruana", RTED, vol. 16, n.º 2, pp. 347-356, nov. 2023.

347

#### Resumen

La enseñanza del inglés es esencial para el desarrollo académico y profesional actual. En escuelas militares peruanas, esta competencia es aún más relevante debido a su papel representativo nacional e internacional. Por ello, la gamificación ha surgido como una prometedora estrategia educativa para buscar transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva e interactiva. El objetivo de esta investigación fue determinar la relación entre la gamificación con la comprensión de textos en inglés. El método de investigación fue hipotético-deductivo, paradigma positivista, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental, de tipo descriptivo-correlacional y corte transversal. La muestra fue no probabilística que correspondió a 120 estudiantes de una Escuela Militar de Perú. Las técnicas fueron la encuesta, junto a la prueba. Además, fue usado un cuestionario sobre gamificación, con un test de comprensión lectora. El análisis de resultados se realizó mediante la prueba de Rho de Spearman. Se halló que la gamificación tuvo un desempeño regular, además, la comprensión de textos en inglés los estudiantes tuvieron un nivel en proceso. Asimismo, pudo hallarse que existe una relación significativa entre la gamificación junto a las dimensiones literal, inferencial, crítica de la comprensión de textos en inglés, con un nivel de correlación moderado en todos los casos. La conclusión fue que la gamificación se relaciona significativamente con la comprensión de textos en inglés.

**Palabras clave:** gamificación, comprensión de textos, enseñanza de inglés, aprendizaje en línea, escuela militar.

#### Abstract

Teaching English is essential for current academic and professional development. This competition is even more relevant in Peruvian military schools due to its national and international representative role. For this reason, gamification has emerged as a promising educational strategy to transform the learning process into a more attractive and interactive experience. This research aimed to determine the relationship between gamification and the comprehension of texts in English. The research method was a hypothetical-deductive, positivist paradigm with a quantitative approach, non-experimental design, descriptive-correlational, and cross-sectional. The non-probabilistic sample corresponds to 120 students from a Military School in Peru. The techniques were the survey along the test. In addition, a questionnaire on gamification was used, with a reading comprehension test. The analysis of results was carried out using Spearman's Rho test. It was found that gamification had a regular performance. In addition, the students' comprehension of texts in English had a level in progress. Likewise, there is a significant relationship between gamification and the literal, inferential, and critical dimensions of the comprehension of texts in English, with a moderate level of correlation in all cases. The conclusion was that gamification is significantly related to the comprehension of texts in English.

**Keywords:** Gamification, text comprehension, teaching English, online learning, military school.

## Introducción

La enseñanza del inglés es esencial para el desarrollo académico y profesional actual. En escuelas militares peruanas, esta competencia adquiere aún más relevancia debido a su papel representativo a nivel nacional e internacional. Por ello, la gamificación se presenta como una estrategia educativa prometedora para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva e interactiva. La pandemia de COVID-19 trajo consigo una serie de cambios, especialmente en cómo se utilizan las tecnologías digitales. Nuestra necesidad de adaptarnos a nuevas situaciones se ve impulsada por estos avances, lo cual también tiene un impacto significativo en el entorno educativo. Ha aumentado el uso de computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes, no solo con fines académicos, sino también en actividades lúdicas, las cuales presentan numerosas características positivas para ser aprovechadas en el aprendizaje de los estudiantes.

En ese sentido, Harvey & Cuadros (2020) encontraron en los estudiantes una sensación de mayor afinidad a las herramientas digitales con actividades de gamificación y con esto su motivación al aprender un segundo idioma puede incrementarse. De manera similar, según Azar & Tan (2020) el aprendizaje en línea es más efectivo para estudiantes al aplicar herramientas de gamificación, además, contribuyen al desarrollo de la participación, motivación y compromiso de los discentes. Conforme con Yanes & Bououd, (2019), los estudiantes son más tecnófilos y tienen la tendencia a rechazar el material de aprendizaje tradicional y por ello, se necesitan nuevos medios de aprendizaje alineados con la educación digital, siendo la gamificación una nueva forma de aprovechar el conocimiento.

Asimismo, Chen et al. (2020) sostuvieron la importancia de abordar la necesidad de diseñar mecanismos de gamificación relacionados con el fortalecimiento de la lectura de textos digitales, comportamientos de anotación e interacción colaborativa al mejorar de forma efectiva la comprensión lectora de los alumnos. Conforme con, Alzuhair & Alkhuzaim (2022), si las estrategias de gamificación van relacionadas con las herramientas digitales, estas tienen mayor incidencia en las habilidades de comprensión de

textos, a diferencia de usar las metodologías tradicionales. De manera similar, según Oh & Kim (2022) los elementos del diseño de los juegos pueden implementarse en las clases con los alumnos. Dichos elementos pueden usarse en la mejora de la motivación y la autoeficacia en la comprensión de textos en inglés y la promoción del uso de estrategias de lectura.

El objetivo de esta investigación fue determinar la relación entre de la gamificación y la comprensión de textos en inglés en estudiantes de una escuela militar peruana. Por ello, se ha formulado el siguiente problema de investigación: ¿de qué forma se relacionan la gamificación y la comprensión de textos en inglés en estudiantes de una escuela militar peruana? Asimismo, la hipótesis general fue: existe relación directa y significativa entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés en estudiantes de una escuela militar peruana.

## Metodología

La investigación fue de paradigma positivista, del cual Miranda-Beltrán & Ortiz-Bernal (2020) afirmaron que el conocimiento parte de fenómenos observables y mensurables y que el método científico es el medio principal al adquirir conocimiento. Además, el método fue hipotético-deductivo. De acuerdo con Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), este método consiste en formular hipótesis sobre un fenómeno, crear predicciones comprobables basadas en estas hipótesis, realizar experimentos u observaciones probando esas predicciones y luego usando los resultados al confirmar o rechazar la original hipótesis.

En el caso del enfoque fue cuantitativo, conforme con Arroyo (2020), se centra en recopilar y analizar datos numéricos describiendo, explicando o logrando predicciones sobre un fenómeno. Con respecto al estudio fue no experimental, de tipo descriptivo-correlacional. Este diseño según, Arias & Covinos (2021), recopila y analiza datos sin manipulación de variables ni control sobre el entorno. Asimismo, fue de corte transversal, el cual según Cohen (2019), consiste en realizar la recopilación de datos de un grupo de participantes en un solo momento, proporcionando una instantánea de información sobre las características,

comportamientos o atributos de una población en particular en ese momento.

La población, según Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), comprende todo el grupo de individuos, elementos o elementos que comparten una característica o atributo común y son el foco de un estudio. En este caso, la población estuvo integrada por 1341 estudiantes de una Escuela Militar de Perú. En cuanto a la muestra, para Arroyo (2020), es subconjunto seleccionado de la población total estudiada. Por ello, la muestra fue de 120 estudiantes, siendo el muestreo no probabilístico e intencional.

Además, de acuerdo con Wolf et al. (2016), el entorno se refiere al contexto o ambiente en el cual se lleva a cabo un estudio o se recopilan datos. En este caso, se tuvo como criterio de inclusión a los estudiantes con grado de cadetes aspirantes, con clases en línea de inglés a través de la plataforma educativa del Centro de Idiomas de una Universidad Privada. Y fueron excluidos los cadetes dados de baja, ausentes por beca en el exterior o internados por enfermedad. El 95% de estudiantes fueron de sexo masculino y el 100% fueron estudiantes a tiempo completo por ser un centro de instrucción militar.

Conforme con Arroyo (2020), la técnica consiste en un procedimiento sistemático utilizado en la obtención de datos, información o conocimiento sobre un tema o fenómeno de estudio. En cuanto a la técnica, en el caso de la variable la gamificación, se tuvo en cuenta el uso de la encuesta. Esta técnica de acuerdo con Ikart (2019), abarca todo el proceso de investigación, desde la planificación y el diseño hasta la recopilación y el análisis de datos. En la variable comprensión de textos, la técnica utilizada fue la prueba. De acuerdo con Arias (2020), esta técnica se usa al determinar las destrezas, aptitudes, conocimiento, estado mental o de salud de los participantes de un estudio.

En el caso de la herramienta, según Wolf et al. (2016), es un instrumento usado por el investigador en la recolección y registro de la información. En la variable gamificación, fue elaborado un cuestionario sobre gamificación con 20 preguntas, midiéndose mediante la escala de Likert, la cual contó con las siguientes opciones: nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4), siempre (5). Para el caso de la variable comprensión de textos en inglés, midiéndose

mediante el instrumento test de comprensión lectora. Esta prueba fue conformada por 4 textos narrativos en inglés, los cuales fueron evaluados por 20 preguntas en una escala dicotómica (incorrecto = 0, correcto = 1), de acuerdo con los niveles literal, inferencial y crítico. Su administración fue realizada en línea, utilizando la herramienta de Formulario de Google.

Asimismo, de acuerdo con Cohen (2019), la validación consiste en un proceso de evaluación de la precisión, confiabilidad junto a la adecuación de los instrumentos aplicados en la investigación. Por ello, el juicio de 3 expertos fue usado al validar ambos instrumentos. En la confiabilidad, fue realizada una prueba piloto con 20 estudiantes, analizándose mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, el cuestionario sobre gamificación. El test de comprensión lectora fue evaluado mediante el coeficiente de Kuder-Richarson. En cada caso, los valores fueron 0,89, junto a 0,75, demostrándose que los instrumentos fueron confiables.

De acuerdo con Arroyo (2020), el análisis estadístico consiste en el proceso sistemático de recopilar, organizar, resumir, interpretar y sacar conclusiones de los datos utilizando técnicas y métodos estadísticos. En el caso del estudio, se usó tanto la estadística descriptiva como la inferencial. En el análisis descriptivo fueron utilizadas tablas de frecuencia y gráficos de barras; y en el análisis inferencial fue usada la prueba de Rho de Spearman, determinándose la correlación de las variables de investigación y de esta manera, fueron validadas las hipótesis planteadas.

## **Resultados**

Luego de la aplicación de los instrumentos fueron obtenidos los resultados del estudio. Por medio del análisis descriptivo fueron identificados los niveles, frecuencia, junto a los porcentajes de la variable gamificación, también sus dimensiones dinámicas, mecánica, además de los componentes. De la misma manera, fue realizada para la variable comprensión de textos en inglés junto a sus dimensiones literal, inferencial, crítica. Además, en el análisis inferencial pudo ser comprobada la asociación presente entre dichas variables.

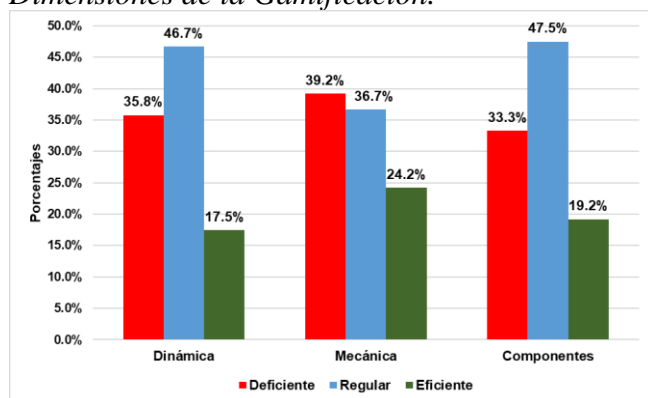
**Tabla 1**  
*Gamificación.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
<b>Deficiente</b>	45	37,5%
<b>Regular</b>	51	42,5%
<b>Eficiente</b>	24	20,0%
<b>Total</b>	120	100,0%

*Nota.* Resultados descriptivos de los niveles de gamificación, elaboración propia (2023).

Según los datos presentados en la Tabla 1, puede realizarse una evaluación detallada del nivel de gamificación entre los participantes del estudio. Dentro de la muestra de 120 estudiantes, fue observándose a 45 de ellos, equivaliendo al 37,5%, exhiben un nivel de gamificación clasificándose como deficiente. Por otro lado, 51 estudiantes, representando el 42,5% de la muestra, situándose en la categoría de nivel regular en cuanto a la gamificación. Además, fueron identificados 24 estudiantes, correspondiendo al 20% del total de participantes, han demostrado un nivel eficiente de gamificación.

**Figura 1**  
*Dimensiones de la Gamificación.*



*Nota.* Resultados de las dimensiones de la gamificación, elaboración propia (2023).

En cuanto a las dimensiones de la gamificación, la Figura 1 muestra la dimensión dinámica, donde el 35,8% de los alumnos evaluados alcanzó un nivel deficiente, el 46,7% evidenció un nivel regular y el 17,5% un nivel eficiente. Con respecto a la dimensión mecánica, el 39,2% % de los discentes se halló en un nivel deficiente, el 36,7% demostró un nivel regular y el 24,2% un nivel eficiente. Del mismo modo, en la dimensión de componentes, el 33,3% de los alumnos evidenció fue deficiente, el 47,5% tuvo

un nivel regular y el 19,2% demostró un desempeño eficiente.

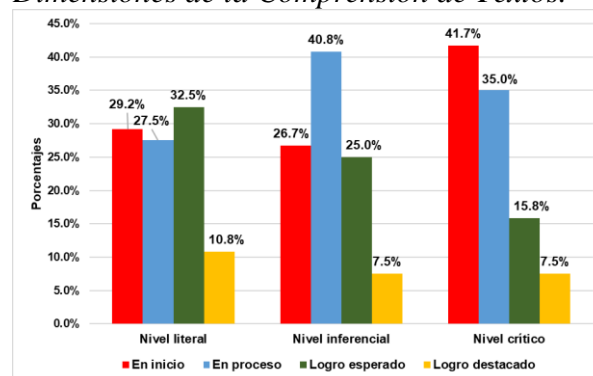
**Tabla 2**  
*Comprensión de Textos en Inglés.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
<b>En inicio</b>	42	35,0%
<b>En proceso</b>	47	39,2%
<b>Logro esperado</b>	25	20,8%
<b>Logro destacado</b>	6	5,0%
<b>Total</b>	120	100,0%

*Nota.* Resultados descriptivos de la comprensión de textos en inglés, elaboración propia (2023).

De acuerdo con los datos presentados en la Tabla 2, puede llevarse a cabo un análisis detenido de los niveles de desempeño de los estudiantes sometidos a evaluación. Dentro de la muestra total, comprendida por un total de 120 estudiantes, un grupo de 42 estudiantes, representado por el 35,0%, ha logrado un nivel en inicio, en términos de su desempeño en la comprensión de textos en inglés. Por otro lado, un porcentaje ligeramente superior, un 39,2%, equivalente a 47 estudiantes, demostró un nivel en proceso. Un grupo más pequeño, el 20,8% de la muestra, compuesto por 25 estudiantes, ha alcanzado un logro esperado. Finalmente, solo el 5,0% de los estudiantes, correspondiendo a un total de 6 individuos, ha logrado un desempeño destacado. Este grupo representa a aquellos estudiantes sobresalientes significativamente en la evaluación.

**Figura 2**  
*Dimensiones de la Comprensión de Textos.*



*Nota.* Resultados de las dimensiones de la comprensión de textos en inglés, elaboración propia (2023).

En el caso de las dimensiones de la comprensión de textos, la Figura 2 muestra que, para el nivel literal, el 29,2% de los alumnos evaluados estuvo en un nivel inicial, el 27,5% en proceso, el 32,5% consiguió un logro esperado y el 10,8% un logro destacado. Con respecto al nivel inferencial, el 26,7% de los discentes alcanzó un nivel inicial, el 40,8% en proceso, el 25,0% consiguió un logro esperado y el 7,5% obtuvo un logro destacado. Del mismo modo, en el nivel crítico, el 41,7% de los alumnos evidenció un nivel inicial, el 35,0% en proceso, el 15,8% consiguió un logro esperado y el 7,5% obtuvo un logro destacado.

La Tabla 3 proporciona evidencia sólida, respaldando la confirmación de la hipótesis de investigación planteada en este estudio. Según los datos presentados, se establece de manera concluyente la existencia de una relación significativamente directa de la gamificación con la comprensión de textos en inglés. Esto logra reflejarse en el valor de significancia calculado, el cual es 0,00, claramente inferior al nivel convencional de 0,05. Además, el grado de correlación fue moderadamente positivo ( $r=0,680$ ).

**Tabla 3**  
*Prueba de Rho de Spearman para la Hipótesis General.*

Prueba	Rho de Spearman	Comprensión de textos
Gamificación	Coefficiente de correlación (r)	0,680
	Valor de significancia (bilateral)	0,000
	N	120

*Nota.* Resultados del análisis inferencial para la hipótesis de investigación, elaboración propia (2023).

**Tabla 4**  
*Prueba de Rho de Spearman para las Hipótesis Específicas.*

Prueba	Relación	Valor de significancia (bilateral)	Coefficiente de correlación
Rho de Spearman	Gamificación nivel literal	y 0,000	0,630
	Gamificación nivel inferencial	y 0,000	0,614
	Gamificación nivel crítico	y 0,000	0,522

*Nota.* Resultados del análisis inferencial para las hipótesis específicas, elaboración propia (2023).

En cuanto a las hipótesis específicas, en la Tabla 4 se puede comprobar que en todos los casos el valor de significancia es 0,00 inferior a 0,05, cumpliéndose que existe relación significativamente directa de la gamificación con cada una de las dimensiones de la comprensión de textos. Asimismo, los niveles de correlación en todos los casos son moderados (gamificación con el nivel literal = 0,630, gamificación con el nivel inferencial = 0,614, gamificación con el nivel crítico = 0,522).

Los resultados de la investigación demuestran una relación directa y significativa entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés entre estudiantes de una escuela militar peruana. Esta relación está respaldada por una fuerte evidencia estadística, con un coeficiente de correlación positivo moderado ( $r=0,680$ ), indicando ello el aumento del uso de la gamificación, junto la comprensión de textos en inglés, la cual también mejora consistentemente. Dichos hallazgos se alinean con lo encontrado por Rodríguez et al. (2019), donde la gamificación considera trasladar aspectos mecánicos y técnicas de juego a contextos diferentes a ellos con el fin de resolver problemas reales. Del mismo modo,

## Discusiones

según Swacha (2021) en la gamificación, los estudiantes ocupan un lugar central mientras participan activamente en su propia educación a través de videojuegos interactivos.

Conforme con Sadovets et al. (2022), en la última década, ha habido una rápida transformación de la educación tradicional lo cual ha llevado a la nueva práctica donde los profesores implementan métodos de enseñanza activos, implicando un enfoque creativo del proceso de aprendizaje, motivando a los estudiantes, fomentándose el aprendizaje permanente. En el caso de la Escuela Militar peruana, los hallazgos sobre el uso de la gamificación revelan un número considerable de estudiantes, donde la perciben en un nivel regular. Si bien esto de alguna manera sugiere una integración de la gamificación con el entorno educativo, hay margen de mejora. Es fundamental para los educadores el explorar, perfeccionando continuamente las técnicas de gamificación para asegurarse de la alineación entre las necesidades específicas de los estudiantes, además de la materia enseñada.

Asimismo, conforme con los hallazgos de Díaz-Ramírez (2020), la gamificación implica usar elementos junto a técnicas de diseño de juegos en contextos diferentes al entorno lúdico. Según Landers et al. (2018), una de sus características principales radica en agregar elementos del juego para cambiar un proceso existente con la finalidad de mejorar la forma de dicho proceso al influir en las personas. Además, de acuerdo con Mazarakis & Bräuer (2022), esta estrategia está inspirada en los videojuegos, los cuales poseen la capacidad de tener un efecto motivador intrínseco al abordar las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación. Por ello, mediante la gamificación, se puede trasladar el efecto motivador de los videojuegos a otros contextos no lúdicos.

Conforme con Grivokostopoulou et al. (2019) la gamificación se caracteriza por ser parte del aprendizaje activo donde se tiene como fin participar en el involucramiento de los estudiantes activamente en las clases, siendo los protagonistas, mientras piensan sobre lo aprendido, dejando de ser meros oyentes. Por ese motivo, la gamificación se conforma por el aspecto teórico, junto al mecánico de los juegos, enganchando, además de motivar a los discentes

al valorar su participación en distintas actividades, donde puedan sentirse involucrados mientras dan su aporte a la clase con material de interés o conocimientos para los distintos temas a tratar. Asimismo, para Chan et al. (2022) el análisis de las estrategias de los juegos aplicados permite comprender el interés de los estudiantes, cómo se desempeña cada uno, además de dónde necesitaban más orientación.

A pesar de ello, según Guzmán et al. (2022) las cualidades de ofrecimiento a la gamificación son positivas, su uso como estrategia de enseñanza en la educación superior, además del área del curso de inglés es escasamente usado debido al desconocimiento de sus beneficios. A pesar de que últimamente han proliferado el uso de plataformas virtuales educativas, además del uso de la metodología e-learning, la enseñanza aún sigue el modelo tradicional demostrando limitaciones. De acuerdo con Lovos & Aballay (2021), ello ocasiona altas tasas de deserción en el estudiante porque siente poca motivación para continuar con su educación, convirtiéndose en un mero espectador durante la impartición de clases.

En consonancia con Harvey & Cuadros (2020), uno de los aspectos de mayor importancia en los discentes, es encontrar metodologías propiciadoras de estos espacios de participación en ellos, lo cual aumenta su participación en clases comprometiendo con el curso. Así, los estudiantes logran utilizar recursos digitales se sienten con mayor motivación para aprender a diferencia de quienes no las utilizan, esto es debido a la diferencia de aprendizajes con formas dinámicas, los cuales poseen métodos innovadores. El uso de elementos de gamificación logra generar en los educandos mayor compromiso con el curso junto a su realización. Además, la gamificación puede presentar un formato competitivo generando en los alumnos sentimientos de superación personal, además de superación ante los demás alumnos porque suelen competir entre ellos.

De acuerdo con Chen et al. (2020), si bien el uso de elementos de gamificación en el aprendizaje motiva a los alumnos a interactuar entre ellos y mejora su desempeño en las actividades propuestas por el docente, su desempeño en comprensión de textos no presenta un cambio significativo. Por lo cual, Alzuhair & Alkhuzaim (2022) sugieren usar herramientas

virtuales en las actividades de gamificación donde se evidencie un verdadero cambio en la comprensión de textos. Al alentar a los participantes a participar en las actividades, se debe tener en cuenta tanto el nivel de habilidad de los alumnos como la cantidad de dificultad en las actividades en sí. La dificultad de estas tareas puede variar de simple en el nivel literal, a moderado en el nivel inferencial y difícil, en el nivel crítico. Esta variación en la dificultad de los niveles de comprensión de textos fomenta la variedad de preguntas usadas por el docente en las sesiones de comprensión de lectura.

Según Oh & Kim (2022), la puntuación, niveles, insignias, tablas de posiciones, recompensas, barras de progreso, historias y comentarios son elementos del diseño de los juegos logran incrementar el interés del discente en su aprendizaje. Otro aspecto, según Azar & Tan (2020), se evidencia donde los estudiantes aprenden mejor cuando interactúan con sus compañeros, siendo al mismo tiempo una competencia entre ellos, ayudando a impulsar su motivación y participación. Además, se debe de considerar el propósito de un juego, el nivel, la cantidad de estudiantes, el equipo, los materiales y la gestión del tiempo para llevar a cabo un enfoque basado en el juego al elegir el juego mejor adaptado a las necesidades de los discentes en el proceso del aprendizaje de idiomas.

Con respecto a la comprensión de textos por parte de los cadetes aspirantes, se encuentra en un nivel en proceso. Estos resultados concuerdan con lo reportado por Smith et al. (2021) quienes sostienen que el proceso de la lectura se relaciona con la adquisición de nuevos conocimientos extrayendo, tanto como, construyendo el significado de un texto. De esta manera, a juzgar por Cassany et al. (1994) leer es comprender el texto. Por ello, conforme con Taboada et al. (2021) en el caso de la enseñanza del idioma inglés, la gramática, además del vocabulario son requisitos de aprendizaje preliminares para una lectura y comunicación efectivas en este idioma. Asimismo, según Yanes & Bououd (2019) es muy recomendable en los profesores de inglés el detectar problemas, especialmente en términos de comprensión de textos, desarrollo de actividades y habilidades en inglés, apliquen la gamificación en sus clases.

Además, los niveles literales, inferencial, junto al crítico, exhiben una relación significativamente directa con la gamificación, evidenciándose sus coeficientes de correlación moderados. Al realizar el análisis por dimensiones, puede notarse un número sustancial de estudiantes posee un rendimiento esperado en comprensión literal. Esto indica su capacidad para extraer información explícita de los textos al leerlos, identificando personajes, eventos, así como también, lugares. En ese sentido, en cuanto al nivel literal, Chura et al. (2022) hacen énfasis con la cantidad de información explícita donde un lector puede retener al leer, a los personajes, situaciones, lugares, eventos, entre otras cosas.

En el caso de la comprensión inferencial, la mayoría de los cadetes están en un nivel de progreso. Esto un comienzo al hacer asociaciones, sacando conclusiones de la información implícita en los textos. Los educadores pueden mejorar este aspecto de la comprensión brindando práctica guiada y alentando a los estudiantes a hacer predicciones, junto a suposiciones basadas en el contexto. Ante estos hallazgos, conforme con Flores (2019), los lectores les puede facilitar su comprensión el escudriñar un texto con el propósito de hallar asociaciones con relaciones de significados donde puedan ayudarles a leer entre líneas, hacer presuposiciones para realizar deducciones de lo implícito, realizando así la formulación de hipótesis, estableciendo conclusiones luego.

En cuanto a la comprensión crítica, aún se encuentra en un nivel inicial. Como esta es una habilidad importante para la comunicación efectiva tanto como el pensar críticamente, los educadores deben fomentar un entorno donde se aliente a los estudiantes a involucrarse críticamente con el material leído. Al promover la discusión, el análisis junto a la evaluación, los estudiantes pueden desarrollar aún más sus habilidades de comprensión crítica. Estos hallazgos concuerdan con lo reportado por Canquiz-Rincón et al. (2021), indicándose sobre la capacidad para el lector en la interpretación, además de la reflexión con la cual puede emitir un juicio sobre el contenido de los textos leídos. De esta manera, según Rosales et al. (2022), la lectura crítica se caracteriza por ser evaluativa, donde la intervención del lector se basa en su criterio, su formación y conocimientos de lo leído.

En cuanto a la propuesta de direcciones futuras en esta investigación, los estudios longitudinales podrían proporcionar información valiosa sobre los efectos duraderos de la gamificación. Al rastrear al mismo grupo de estudiantes durante un período prolongado, los investigadores pueden determinar si los beneficios de la gamificación persisten o evolucionan con el tiempo. Asimismo, los estudios comparativos ofrecen la oportunidad de evaluar la efectividad de diferentes estrategias de gamificación. Examinar elementos de gamificación específicos, como tablas de clasificación, insignias o recompensas, puede ayudar a identificar qué estrategias generan los beneficios más significativos para la comprensión de textos en inglés.

Además, el análisis cualitativo, cuando se combina con datos cuantitativos, puede proporcionar conocimientos más profundos sobre cómo y por qué la gamificación afecta la comprensión de textos en inglés. Las entrevistas o encuestas con estudiantes pueden ofrecer perspectivas y experiencias valiosas, complementando los hallazgos cuantitativos. Por otro lado, el papel de la formación docente en la implementación efectiva de la gamificación merece atención. La investigación podría evaluar si proporcionar a los docentes capacitación y recursos sobre la enseñanza gamificada conduce a mejores resultados de los estudiantes, ya que los docentes desempeñan un papel crucial a la hora de facilitar experiencias de aprendizaje gamificadas.

## Conclusiones

El estudio tiene una importancia considerable dentro del ámbito de la educación. Ofrece información sobre una relación multifacética entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés entre estudiantes de una escuela militar peruana. Los hallazgos, basados en evidencia estadística sólida, subrayan la importancia de incorporar estrategias de gamificación en la educación de idiomas. En ese sentido, el enfoque del estudio en una escuela militar peruana agrega una dimensión contextual a los hallazgos, lo que ilustra la adaptabilidad de la gamificación en diversos entornos educativos. Al reconocer el contexto cultural y su relevancia para el aprendizaje gamificado, la investigación

subraya la universalidad de estrategias pedagógicas efectivas.

De esta forma, se concluye sobre la existencia de una relación significativa directa de la gamificación junto a la comprensión de textos en inglés en estudiantes de una escuela militar peruana. Además, el nivel de correlación moderadamente positivo. En el caso de la gamificación, tiene un logro medio, siendo la dimensión dinámica, junto a la de componentes de rangos moderados. La dimensión mecánica tiene un nivel de desempeño deficiente. Asimismo, los estudiantes se encuentran en un nivel en proceso en cuanto a la comprensión de textos en inglés, además, tienen una comprensión literal esperada, siendo su comprensión inferencial de nivel en proceso. Su comprensión crítica aún está en inicio. De la misma manera, se concluye sobre la existencia de una relación significativa entre la gamificación y las dimensiones de la comprensión de textos en inglés, con un nivel de correlación moderado en todos los casos.

Por ese motivo, los educadores en el entorno de la escuela militar peruana deberían considerar incorporar más técnicas de gamificación en sus prácticas de enseñanza, optimizando las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Al aprovechar el impacto positivo de la gamificación en la comprensión de lectura, los educadores pueden cultivar un entorno donde los estudiantes participen activamente en su educación, lo cual lleva a mejores resultados académicos, junto a un mayor dominio del idioma inglés. Sin embargo, es esencial explorar, refinando continuamente las estrategias de gamificación, garantizando la alineación con las necesidades de objetivos únicos de los estudiantes y la materia específica enseñada. Por medio de la mejora continua en las innovaciones, la gamificación puede ser una herramienta valiosa que mejore el dominio del idioma, junto a los logros académicos de los estudiantes en el entorno de la escuela militar y en sus labores profesionales.

Es de recomendación en estudios futuros el considerar realizar investigaciones longitudinales, explorando los efectos duraderos de la gamificación en la comprensión de textos en inglés. Además, debe de realizarse estudios comparativos, evaluando la eficacia de diferentes estrategias y elementos de gamificación. Es recomendable el realizar investigaciones con



enfoque mixto, combinando el análisis cualitativo con los datos cuantitativos, proporcionando de esta forma conocimientos más profundos, siendo aconsejable explorar esta vía en estudios futuros. Finalmente, el papel de la formación docente en la implementación efectiva de la gamificación debería ser un foco de investigación, determinando su impacto en los resultados de los estudiantes.

## Referencias

- Alzuhair, N. F., & Alkhuzaim, K. M. (2022). The Effectiveness of a Gamified Electronic Application in Developing Reading Comprehension Abilities among First-Grade Intermediate Students in Saudi Arabia. *Education Research International*, 2022, 1–12. <https://doi.org/10.1155/2022/7677140>
- Arias, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2238>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Arroyo, A. (2020). *Metodología de investigación en las ciencias empresariales (1a ed.)*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Azar, A. S., & Tan, N. H. I. (2020). The application of ICT techs (mobile-assisted language learning, gamification, and virtual reality) in teaching English for secondary school students in Malaysia during covid-19 pandemic. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11C), 55–63. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082307>
- Canquiz-Rincón, L., Mayorga-Sulbarán, D., & Sandoval-Fontalvo, C. (2021). Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora. *Ocnos. Revista de Estudios Sobre Lectura*, 20(2), 96–106. [https://doi.org/10.18239/OCNOS\\_2021.20.2.2404](https://doi.org/10.18239/OCNOS_2021.20.2.2404)
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*. Graó Educación.
- Chan, G. L., Santally, M. I., & Whitehead, J. (2022). Gamification as technology enabler in SEN and DHH education. *Education and Information Technologies*, 27(7), 9031–9064. <https://doi.org/10.1007/S10639-022-10984-Y/TABLES/2>
- Chen, C. M., Li, M. C., & Chen, T. C. (2020). A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance. *Computers and Education*, 144, 1–17. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.103697>
- Chura, R. M., Valero, V. N., & Calderon, K. M. (2022). Siete niveles lingüísticos como estrategia para mejorar la comprensión lectora. *Comuni@cción*, 13(1), 42–52. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.1.590>
- Cohen, N. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?: La producción de los datos y los diseños (1a ed.)*. CLACSO
- Díaz-Ramírez, J. (2020). Gamification in engineering education - An empirical assessment on learning and game performance. *Heliyon*, 6(9), 1–10. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2020.E04972>
- Flores, S. (2019). Nivel comprensión lectora en inglés como segunda lengua en estudiantes universitarios. *Revista Innova Educación*, 1(3), 140–146. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.03.003>
- Grivokostopoulou, F., Kovas, K., & Perikos, I. (2019). Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education. *Sustainability*, 11(20), 1–17. <https://doi.org/10.3390/SU11205623>
- Guzmán, N. I., Nina-Cuchillo, J., & Nina-Cuchillo, E. E. (2022). Metodología e-learning en el aprendizaje autónomo de los estudiantes de una universidad privada, en tiempos de pandemia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 1124–1140. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V6I4.2648](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V6I4.2648)
- Harvey, N. P., & Cuadros, A. M. (2020). Adapting Competitiveness and Gamification to a Digital Platform for Foreign Language Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(20), 194–209. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16135>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta*. Mc Graw Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Ikart, E. M. (2019). Survey questionnaire survey pretesting method: An evaluation of survey questionnaire via expert reviews technique. *Asian Journal of Social Science Studies*, 4(2), 1-17. <https://doi.org/10.20849/ajsss.v4i2.565>
- Landers, R. N., Auer, E. M., Collmus, A. B., & Armstrong, M. B. (2018). Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda. *Simulation & Gaming*, 49(3), 315–337. <https://doi.org/10.1177/1046878118774385>
- Lovos, E., & Aballay, L. (2021). Deserción Académica y Emociones en Ambientes E-learning. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 27, 89–94. <https://doi.org/10.24215/18509959.27.E10>
- Mazarakis, A., & Bräuer, P. (2022). Gamification is Working, but Which One Exactly? Results from an Experiment with Four Game Design Elements. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2041909>
- Miranda-Beltrán, S., & Ortiz -Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 11(21), e113. <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Oh, S., & Kim, S. Y. (2022). A Development of Gamification-Based English Reading Learning Application and Teaching Model for Korean Middle School EFL Learners. *Secondary*

- English Education*, 15(2), 83–109. <https://doi.org/10.20487/kasee.15.2.202205.83>
- Rodríguez, D. V., Mezquita, J. M. M., & Vallecillo, A. I. G. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZIZZ. Profesorado, *Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 23(3), 363–387. <https://doi.org/10.30827/PROFESORADO.V23I3.11232>
- Rosales, J., Zea, C. C., & Pacovilca, G. S. (2022). Nivel de comprensión lectora en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de la I.E.S. María Auxiliadora de Puno. *GnosisWisdom*, 2(1), 29–41. <https://doi.org/10.54556/gnosiswisdom.v2i1.28>
- Sadovets, O., Martynyuk, O., Orlovska, O., Lysak, H., Korol, S., & Zembytska, M. (2022). Gamification in the Informal Learning Space of Higher Education (in the Context of the Digital Transformation of Education). *Postmodern Openings*, 13(1), 330–350. <https://doi.org/10.18662/PO/13.1/399>
- Smith, R., Snow, P., Serry, T., & Hammond, L. (2021). The Role of Background Knowledge in Reading Comprehension: A Critical Review. *Reading Psychology*, 42(3), 214–240. <https://doi.org/10.1080/02702711.2021.1888348>
- Swacha, J. (2021). State of Research on Gamification in Education: A Bibliometric Survey. *Education Sciences*, 11(2), 69. <https://doi.org/10.3390/EDUCSCI11020069>
- Taboada, A., Cartwright, K. B., Hancock, G. R., & Klauda, S. L. (2021). Beyond the Simple View of Reading: The Role of Executive Functions in Emergent Bilinguals' and English Monolinguals' Reading Comprehension. *Reading Research Quarterly*, 56(S1), S45–S64. <https://doi.org/10.1002/RRQ.385>
- Wolf, C., Joye, D., Smith, T. W., & Fu, Y. (2016). *The SAGE Handbook of Survey Methodology*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781473957893>
- Yanes, N., & Bououd, I. (2019). Using gamification and serious games for English language learning. *2019 International Conference on Computer and Information Sciences, ICCIS 2019*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICCISCI.2019.8716451>