



UNIVERSIDAD DE  
MANIZALES®

## **Plataforma Moodle Gamificada para Mejorar la Comprensión Lectora en Inglés: Un Estudio de Caso en una Institución Pública de Colombia**

Javier Pineda Valencia

July Carolina Rojas Rojas

Mariana Tejada Becerra

Artículo de investigación para optar al título de  
Magíster en Educación y Transformación Digital

Tutor

Diego Samir Melo Solarte, Doctor (PhD) en Desarrollo Sostenible y Medio Ambiente

Universidad de Manizales  
Facultad de Ciencias e Ingeniería  
Maestría en Educación y Transformación Digital - Virtual  
Manizales, Caldas, Colombia

2025

---

Citar/How to cite	(Pineda Valencia et al., 2025)
Referencia/Reference	Pineda Valencia, J., Rojas Rojas, J. C., & Tejada Becerra, M. (2025). <i>Plataforma Moodle Gamificada Para Mejorar la Comprensión Lectora en Inglés: Un Estudio de Caso en una Institución Pública de Colombia</i> [Tesis de maestría]. Universidad de Manizales. RIDUM: Repositorio Institucional Universidad de Manizales.
Estilo/Style: APA 7ma ed. (2020)	

---



Maestría en Educación y Transformación Digital - Virtual, IV

Línea de Investigación Educación Digital.

**Declaración de inteligencia artificial:** los autores de este trabajo de grado declaran que han utilizado herramientas de inteligencia artificial (IA), tales como ChatGPT, de manera ética y responsable, tal como se establece en el Acuerdo UManizales 002 (julio 26 de 2023) sobre propiedad intelectual e IA. Estas herramientas son empleadas como apoyo en la redacción, revisión gramatical y generación de ideas, pero en ningún caso sustituyen el análisis crítico, la argumentación académica ni la originalidad del trabajo. Asimismo, cualquier contenido generado con asistencia de IA está citado y referenciado adecuadamente, garantizando la integridad académica y el cumplimiento de los principios éticos de la investigación.

**Institución Educativa Libre:** [ielibre.edu.co](http://ielibre.edu.co)

**Biblioteca y Centro de Recursos:** [biblioteca.umanizales.edu.co](http://biblioteca.umanizales.edu.co)

**Repositorio Institucional:** [ridum.umanizales.edu.co](http://ridum.umanizales.edu.co)

**Universidad de Manizales:** [umanizales.edu.co](http://umanizales.edu.co)

**Revistas:** [revistasum.umanizales.edu.co](http://revistasum.umanizales.edu.co)

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Manizales ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## Resumen

Este estudio explora la implementación de una plataforma Moodle gamificada para mejorar la comprensión lectora en inglés en estudiantes de grado sexto de una institución educativa pública en Colombia. La intervención se llevó a cabo durante cuatro semanas con una muestra de nueve estudiantes de una población total de 38. La plataforma incorporó elementos de gamificación como puntos, insignias y seguimiento del progreso, así como características colaborativas como foros de discusión y retroalimentación automática. Los datos se recolectaron mediante pruebas diagnósticas y finales, observaciones en clase y encuestas a los estudiantes.

Los hallazgos indican que los estudiantes demostraron mejoras medibles en comprensión lectora, evidenciadas en los resultados de las pruebas posteriores, y reportaron mayor motivación y compromiso con el aprendizaje del inglés. El entorno virtual mediante plataforma Moodle de fácil acceso, pareció reducir barreras geográficas, ya que existen estudiantes que no pueden asistir a recibir educación presencial, el entorno gamificado resulta muy atractivo lo que reduce barreras afectivas y se fomenta la participación activa, en concordancia con la literatura existente sobre los beneficios motivacionales de la gamificación en contextos educativos. Aunque el tamaño reducido de la muestra y la relativamente, corta duración, limitan la generalización de los resultados, esta investigación aporta evidencia empírica que respalda la integración de la gamificación en plataformas accesibles como Moodle en instituciones públicas con recursos limitados, promoviendo el acceso a estudiantes que requieren ofertas no presenciales.

*Palabras clave:* artículo de investigación, transformación digital en Colombia, gamificación, Moodle, comprensión lectora, inglés como lengua extranjera, educación secundaria.

## Abstract

This study explores the implementation of a gamified Moodle platform to improve reading comprehension in English among sixth-grade students at a public school in Colombia. The intervention lasted four weeks and involved nine students. The platform incorporated gamification elements such as points, badges, and progress tracking, as well as collaborative features such as discussion forums and automatic feedback. Results showed measurable improvements in reading comprehension and increased motivation toward English learning, highlighting the potential of gamification as a pedagogical strategy. Although the small sample size and short duration limit generalization, this research provides valuable evidence on the feasibility of integrating gamification in public education contexts with limited resources.

*Keywords:* research article, gamification, Moodle, reading comprehension, English, secondary education, digital transformation.

## 1 Introducción

En el contexto educativo contemporáneo, caracterizado por la acelerada transformación digital y la expansión de entornos virtuales de aprendizaje, surge la necesidad de repensar las estrategias pedagógicas que faciliten el desarrollo de competencias comunicativas en lenguas extranjeras. El aprendizaje del inglés, considerado una habilidad fundamental para la inserción académica, profesional y cultural en el mundo globalizado, continúa representando un reto significativo en las instituciones educativas públicas colombianas, donde persisten brechas en el acceso, la motivación y los resultados de aprendizaje.

Diversos estudios del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2016; 2020) evidencian que gran parte de los estudiantes de educación básica y media presentan bajos niveles de comprensión lectora en inglés, especialmente en los niveles literal, inferencial y crítico. Este fenómeno se relaciona, entre otros factores, con el uso limitado de estrategias didácticas innovadoras, la escasa integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la prevalencia de metodologías tradicionales centradas en la memorización y la traducción.

En este escenario, la gamificación —entendida como la aplicación de elementos del juego en contextos educativos— y el uso de plataformas virtuales como Moodle, representan una oportunidad para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y favorecer la autonomía, la participación y el compromiso de los estudiantes. La combinación de estos recursos puede potenciar el aprendizaje significativo (Ausubel, 1983), promover la motivación intrínseca (Deci y Ryan, 1985) y generar experiencias activas, colaborativas y contextualizadas, coherentes con las demandas de la educación del siglo XXI.

A partir de estas consideraciones, la presente investigación se orienta a analizar el impacto de una plataforma Moodle gamificada en el mejoramiento de la comprensión lectora en inglés en estudiantes de educación básica secundaria de una institución pública del departamento del Quindío, Colombia. El estudio se inscribe dentro del enfoque mixto, y en el componente cualitativo se soporta en un diseño de estudio de caso, mediante la implementación de una unidad didáctica gamificada desarrollada bajo los principios del aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el uso pedagógico de la tecnología educativa.

La investigación se justifica desde una triple dimensión: teórica, al integrar referentes de la pedagogía crítica (Freire, 1970), la teoría de la complejidad (Morin, 1999) y el aprendizaje significativo; metodológica, al proponer una innovación en la enseñanza del inglés mediante el uso de Moodle como espacio gamificado; y social, al aportar una alternativa viable y replicable en instituciones públicas con limitaciones tecnológicas, contribuyendo al cumplimiento de los lineamientos del MEN y de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 4) sobre educación de calidad.

El propósito general del estudio consiste en diseñar, implementar y evaluar una estrategia gamificada en Moodle orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés, con el fin de promover aprendizajes más significativos y motivadores en los estudiantes. Para lograrlo, se establecieron objetivos específicos centrados en el diagnóstico inicial de la competencia lectora, el diseño de la unidad gamificada, su implementación en el aula virtual y la valoración de los avances alcanzados.

El documento se estructura en cinco capítulos. El primer capítulo desarrolla el contexto y los fundamentos teóricos que sustentan la investigación. El segundo presenta la metodología y el diseño del estudio de caso. El tercero describe el proceso de implementación de la unidad didáctica gamificada en la plataforma Moodle. El cuarto analiza los resultados obtenidos a partir de las

evidencias y percepciones de los participantes. Finalmente, el quinto capítulo expone las conclusiones, implicaciones pedagógicas y recomendaciones para futuras investigaciones.

En síntesis, este trabajo busca aportar a la transformación pedagógica desde una perspectiva crítica, humanista y tecnológica, reafirmando que la innovación educativa no depende solo del acceso a los recursos digitales, sino de la capacidad docente para integrarlos con sentido pedagógico y en función de la formación integral del estudiante.

## **2 Metodología**

Este estudio siguió un enfoque de investigación mixta (cualicuantitativa) con diseño de intervención en el aula. Los participantes fueron 38 estudiantes de grado sexto de una institución educativa pública en Colombia, de los cuales se seleccionó una muestra de nueve (9) estudiantes. La intervención duró cuatro semanas y se implementó en una plataforma Moodle enriquecida con elementos de gamificación tales como puntos, insignias, tablas de progreso. Los instrumentos de recolección de datos incluyeron pruebas diagnósticas y finales para evaluar la comprensión lectora, protocolos de observación para monitorear la participación y encuestas a los estudiantes para captar percepciones de motivación y compromiso.

La población del estudio estuvo conformada por 38 estudiantes del grado sexto de una institución educativa pública del departamento del Quindío. De este grupo, se seleccionó una muestra de nueve (9) estudiantes, quienes participaron activamente en la implementación de la unidad didáctica gamificada en la plataforma Moodle.

La selección de la muestra se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, técnica que permite elegir a los participantes en función de su disponibilidad, compromiso y cumplimiento de los criterios definidos por el investigador (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). En este caso, los criterios de inclusión fueron: (a) contar con acceso a dispositivos tecnológicos y conexión a internet; (b) haber asistido regularmente a las sesiones presenciales y virtuales; y (c) demostrar interés y continuidad en las actividades propuestas durante la fase diagnóstica.

Los 29 estudiantes restantes no fueron incluidos en la muestra debido a limitaciones de conectividad, asistencia irregular o dificultades técnicas que impidieron su participación sostenida

en la plataforma Moodle. La decisión de trabajar con los nueve estudiantes mencionados se fundamenta en la necesidad de garantizar la validez del proceso de intervención, asegurando la consistencia en la aplicación de la estrategia gamificada y la calidad de la información recolectada.

De este modo, la muestra seleccionada permitió profundizar en el análisis cualitativo del impacto pedagógico de la gamificación en la comprensión lectora en inglés, sin pretender extrapolar los resultados a toda la población institucional, sino generar hallazgos contextualizados y transferibles a escenarios similares.

El desarrollo del proyecto se organizó en siete fases secuenciales, diseñadas para garantizar la coherencia entre los objetivos del estudio, el enfoque metodológico y la implementación de la estrategia gamificada en la plataforma Moodle. Cada fase se describe a continuación:

#### Fase 1. Planteamiento del plan de estudios o microcurrículo del curso.

En esta fase se revisó el microcurrículo del área de inglés para el grado sexto, con el fin de identificar las competencias comunicativas, estándares básicos de competencia (MEN, 2006) y desempeños esperados relacionados con la comprensión lectora. A partir de este diagnóstico curricular se definieron los aprendizajes esperados, las evidencias de desempeño y los criterios de evaluación que orientarían la intervención.

#### Fase 2. Elaboración de las actividades de aprendizaje.

Con base en los objetivos del curso y en los principios del aprendizaje basado en proyectos (ABP), se diseñaron actividades gamificadas que integraron desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata, con el propósito de favorecer la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo (Deci y Ryan, 1985; Ausubel, 1983). Las actividades se organizaron en tres niveles de comprensión: literal, inferencial y crítica.

#### Fase 3. Montaje de las actividades en la plataforma en línea Moodle.

En esta fase se implementó la estructura del curso virtual en Moodle, configurando las secciones, foros, cuestionarios, insignias y elementos de gamificación (puntos, niveles, retroalimentación automática). El diseño consideró criterios de accesibilidad, navegabilidad y coherencia con la secuencia didáctica.

Fase 4. Socialización con los estudiantes del componente metodológico.

Se presentó a los participantes el propósito del proyecto, la dinámica del curso, las reglas del sistema de gamificación y los procedimientos de navegación dentro de la plataforma. Esta fase permitió resolver dudas, promover la apropiación tecnológica y generar compromiso con el proceso.

Fase 5. Ejecución del estudio de caso.

Durante esta etapa se desarrolló la implementación completa de la unidad didáctica gamificada, con acompañamiento del docente-investigador. Se promovieron sesiones virtuales y presenciales, en las cuales los estudiantes interactuaron con las actividades propuestas y resolvieron los desafíos planteados.

Fase 6. Recolección de datos.

Se recopilaron datos cualitativos y cuantitativos mediante instrumentos como diarios de campo, observación participante, entrevistas semiestructuradas y análisis de resultados de las actividades dentro de Moodle. Esta triangulación de fuentes permitió obtener información sobre el proceso y los efectos de la intervención.

Fase 7. Análisis de resultados.

En la última fase, la información recolectada fue sistematizada y analizada a partir de categorías emergentes relacionadas con la motivación, la participación, el desempeño lector y la apropiación tecnológica. Los hallazgos se contrastaron con los referentes teóricos y con estudios previos sobre gamificación y comprensión lectora.

Los resultados se presentan en coherencia con las fases metodológicas del proyecto, que incluyeron: (1) el diseño del microcurrículo del curso; (2) la elaboración de las actividades gamificadas; (3) el montaje en la plataforma Moodle; (4) la socialización con los estudiantes; (5) la ejecución del estudio de caso; (6) la recolección de datos mediante los cuestionarios PRE y POST TEST; y (7) el análisis de resultados.

### **3 Marco teórico**

El presente estudio se fundamenta en un conjunto de perspectivas teóricas que articulan la transformación digital de la educación, la gamificación como estrategia pedagógica, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL) y la comprensión lectora como competencia comunicativa clave.

#### **3.1 Transformación digital y educación mediada por TIC.**

La educación contemporánea se desarrolla en un contexto de transformación digital que redefine los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo escenarios híbridos, personalizados y mediados por la tecnología (UNESCO, 2023). En este marco, las plataformas virtuales como Moodle se consolidan como entornos flexibles que favorecen la autonomía, la colaboración y la gestión del conocimiento (Cabero & Llorente, 2020).

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2020), la incorporación de tecnologías educativas en Colombia busca garantizar la equidad y calidad del aprendizaje, respondiendo a las demandas del siglo XXI. En consecuencia, la formación docente y la creación de ambientes virtuales se convierten en ejes estratégicos para la innovación educativa.

Desde una perspectiva epistemológica, la transformación digital implica un cambio paradigmático que, siguiendo a Morin (1999), invita a comprender la complejidad de los procesos educativos y la interconexión entre sujeto, tecnología y sociedad. El uso de Moodle en este estudio se inscribe en esa lógica de complejidad, al integrar lo pedagógico, lo tecnológico y lo comunicativo en un entorno gamificado.

#### **3.2 Aprendizaje basado en proyectos y enfoque constructivista.**

El diseño pedagógico de esta intervención se fundamenta en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), enfoque constructivista que promueve la resolución de problemas auténticos mediante la investigación, la colaboración y la reflexión crítica (Thomas, 2000). Este enfoque permite contextualizar los contenidos, vincularlos con la realidad del estudiante y desarrollar competencias transversales.

En la tradición constructivista, Piaget (1970) y Vygotsky (1978) sostienen que el aprendizaje ocurre a través de la interacción social y la construcción activa del conocimiento. En este sentido, la mediación de la plataforma Moodle posibilita una interacción continua entre estudiantes, docente y contenidos, ampliando el espacio del aula y favoreciendo procesos metacognitivos. El aprendizaje significativo de Ausubel (1983) también orienta este estudio, al plantear que el nuevo conocimiento se asimila cuando se relaciona con estructuras cognitivas previas. La gamificación, al generar experiencias motivadoras y retadoras, refuerza los anclajes conceptuales y emocionales que permiten aprendizajes más profundos.

### **3.3 Gamificación en educación.**

La gamificación se define como la incorporación de elementos del juego —puntos, insignias, niveles, recompensas o narrativas— en contextos no lúdicos, con el fin de fomentar la motivación y el compromiso (Deterding et al., 2011). En el ámbito educativo, busca transformar la experiencia de aprendizaje al generar entornos más participativos y emocionalmente significativos (Kapp, 2012).

Según Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), la gamificación funciona como un sistema de motivación que estimula la autonomía, la competencia y la relación social, en concordancia con la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (1985). En Moodle, estas dinámicas pueden implementarse mediante insignias, retroalimentación inmediata y seguimiento del progreso, reforzando la percepción de logro y pertenencia del estudiante.

En contextos de educación pública latinoamericana, la gamificación representa una alternativa viable para superar las brechas de motivación y acceso, siempre que se integre con sentido pedagógico y no como simple entretenimiento (Zichermann & Cunningham, 2011).

### **3.4. Enseñanza del inglés y comprensión lectora.**

La enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL) en Colombia enfrenta desafíos persistentes relacionados con la motivación, la práctica comunicativa y la comprensión lectora (MEN, 2016; 2020). Según Krashen (1982), la adquisición de una segunda lengua requiere exposición comprensible y significativa, donde la lectura ocupa un papel central como fuente de input lingüístico y cognitivo.

La comprensión lectora implica procesos de decodificación, inferencia y análisis crítico que permiten construir significado a partir del texto (Grabe & Stoller, 2013). En el caso del inglés, esta competencia se desarrolla progresivamente a través de niveles literal, inferencial y crítico (Snow, 2002), dimensiones adoptadas en esta investigación.

El uso de entornos virtuales como Moodle posibilita la lectura interactiva mediante recursos multimedia, foros y cuestionarios automatizados que fortalecen la autonomía del estudiante. Además, la integración de gamificación potencia la atención sostenida, la autoevaluación y el disfrute del proceso lector (Sailer et al., 2017).

### **3.5. Integración de los referentes teóricos.**

En síntesis, este marco teórico articula cuatro pilares complementarios: (1) la transformación digital como contexto y necesidad educativa; (2) el aprendizaje basado en proyectos como metodología activa y significativa; (3) la gamificación como estrategia motivacional y mediadora del aprendizaje; y (4) la comprensión lectora en inglés como competencia comunicativa y meta formativa. Esta articulación sitúa el estudio en la intersección entre pedagogía crítica, tecnología educativa y didáctica del inglés, orientando el diseño y la interpretación de la intervención desarrollada en la plataforma Moodle.

## **4 Resultados**

### **4.1. Resultados del pretest.**

La **Tabla 1** muestra los resultados del cuestionario de comprensión lectora en inglés (Semana 1), aplicado como diagnóstico inicial a nueve estudiantes de grado sexto. Este instrumento fue administrado a través de la plataforma Moodle, en la cual cada participante accedió a un cuestionario de cinco preguntas cerradas tipo selección múltiple con única respuesta. El sistema generó automáticamente los valores de calificación total y el desempeño por ítem (P1 a P5).

El promedio general del grupo en el pretest fue de 2,9 sobre 5,0, con un comportamiento heterogéneo: algunos estudiantes alcanzaron valores cercanos a 4,0, mientras otros se ubicaron por debajo de 2,0. Este resultado inicial evidenció debilidades en la comprensión literal, inferencial y

crítica, especialmente en los ítems relacionados con la interpretación de vocabulario en contexto y la inferencia de significado global.

**Tabla 1**

*Resultados cuestionario Moodle comprensión lectora en inglés PRE TEST*

Dirección de correo	Estado	Comenzado	Finalizado	Duración	Calificación/5.0	P. 1 /1.0	P. 2 /1.0	P. 3 /1.0	P. 4 /1.0	P. 5 /1.0
Angelica.alegria@ielibre.edu.co	Finalizado	1 de agosto de 2025 09:26	1 de agosto de 2025 09:56	30 minutos	3.3	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
Laura.andrade@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 08:18	8 de agosto de 2025 08:30	12 minutos 20 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
Emmanuel.rojas@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 08:26	8 de agosto de 2025 08:30	3 minutos 57 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
Angelica.alegria@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 08:27	8 de agosto de 2025 08:31	3 minutos 56 segundos	2.0	✗ 0.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✗ 0.0
Laura.andrade@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 08:31	8 de agosto de 2025 08:33	1 minutos 37 segundos	4.3	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	0.3
Angelica.alegria@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 08:32	8 de agosto de 2025 08:41	8 minutos 20 segundos	2.3	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
Ashley.chavarro@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 08:36	8 de agosto de 2025 08:49	12 minutos 59 segundos	0.0	✗ 0.0	✗ 0.0	✗ 0.0	✗ 0.0	✗ 0.0
Laura.andrade@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 08:41	8 de agosto de 2025 08:43	1 minutos 36 segundos	4.3	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	0.3
Ashley.chavarro@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 08:53	8 de agosto de 2025 08:54	1 minutos 13 segundos	3.8	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	0.8	✗ 0.0
Sebastian.cifuentes@ielibre.edu.co	Finalizado	8 de agosto de 2025 09:00	8 de agosto de 2025 09:05	5 minutos 17 segundos	3.8	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	0.8	✗ 0.0
Alison.ospina@ielibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 20:41	26 de septiembre de 2025 20:44	2 minutos 59 segundos	1.3	✗ 0.0	✗ 0.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
Juan.aguirre@ielibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 20:46	26 de septiembre de 2025 20:48	1 minutos 22 segundos	2.3	✗ 0.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
Luciana.hoyos@ielibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 20:49	26 de septiembre de 2025 20:50	1 minutos 6 segundos	3.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
Evelin.ospina@ielibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 20:52	26 de septiembre de 2025 20:53	55 segundos	2.3	✗ 0.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
					2,9 (14)	0,6 (14)	0,7 (14)	0,9 (14)	0,3 (14)	0,4 (14)

Fuente: Reporte automático cuestionario Moodle curso semana 1.

#### 4.2. Resultados del post test.

La **Tabla 2** recoge los resultados del cuestionario final (Semana 4), desarrollado en la misma plataforma Moodle después de la implementación de las actividades gamificadas y los recursos digitales interactivos. En este caso, el promedio general del grupo ascendió a 3,5 sobre 5,0, mostrando una mejora significativa respecto al pretest.

El incremento en las calificaciones refleja una mejor comprensión de los textos en inglés, especialmente en los ítems de tipo inferencial (P2 y P3), donde se logró mayor acierto tras la práctica con juegos, foros y retos lingüísticos integrados en la plataforma. Asimismo, el tiempo promedio de resolución disminuyó, lo que sugiere un aumento en la autonomía y la fluidez lectora.

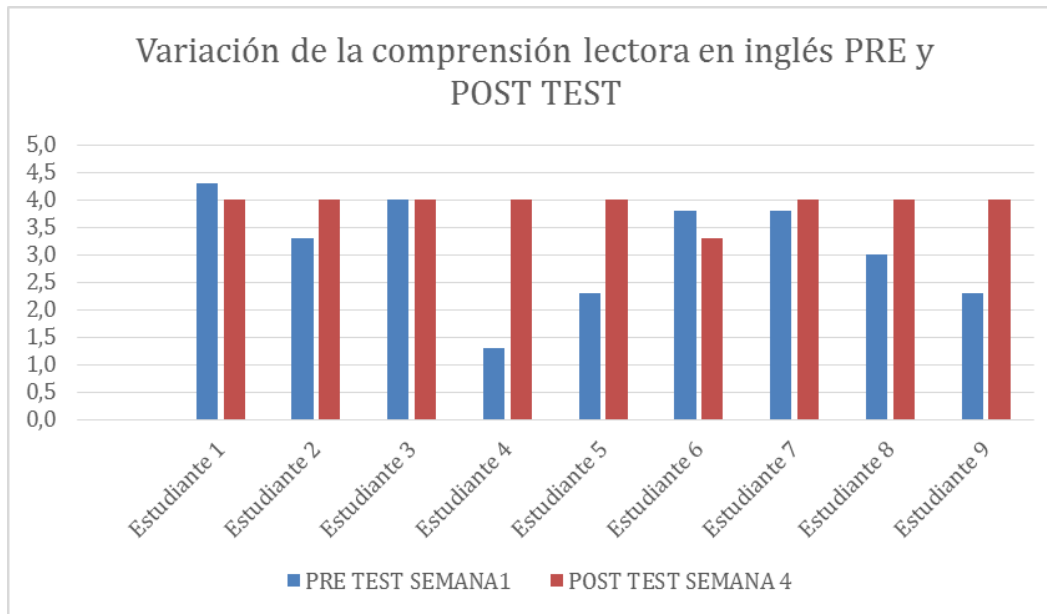
**Tabla 2.**  
*Resultados cuestionario Moodle comprensión lectora en inglés POST TEST*

dirección de correo	Estado	Comenzado	Finalizado	Duración	Calificación/5.0	P.1 /1.0	P.2 /1.0	P.3 /1.0	P.4 /1.0	P.5 /1.0
uan.aguirre@uclibre.edu.co	Finalizado	10 de septiembre de 2025 21:07	10 de septiembre de 2025 21:08	1 minutos 25 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
lison.ospina@uclibre.edu.co	Finalizado	10 de septiembre de 2025 21:31	10 de septiembre de 2025 21:33	1 minutos 38 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
lebastian.chuente@uclibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:04	26 de septiembre de 2025 21:06	1 minutos 19 segundos	3.3	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:06	26 de septiembre de 2025 21:07	1 minutos 4 segundos	3.3	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:08	26 de septiembre de 2025 21:11	2 minutos 31 segundos	2.3	✓ 1.0	✓ 1.0	✗	✗ 0.0	0.3
lshley.chavarro@uclibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:18	26 de septiembre de 2025 21:21	2 minutos 27 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
luciana.hoyos@uclibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:23	26 de septiembre de 2025 21:26	2 minutos 50 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
ivelin.ospina@uclibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:28	26 de septiembre de 2025 21:30	2 minutos 21 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
uan.aguirre@uclibre.edu.co	En curso	26 de septiembre de 2025 21:38								
aura.andrade@uclibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:40	26 de septiembre de 2025 21:45	5 minutos 24 segundos	3.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:48	26 de septiembre de 2025 21:53	5 minutos 24 segundos	2.3	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
	Finalizado	26 de septiembre de 2025 21:57	26 de septiembre de 2025 22:01	3 minutos 58 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
ingelca.alegría@uclibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 22:03	26 de septiembre de 2025 22:05	2 minutos 42 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
immanuel.rojas@uclibre.edu.co	Finalizado	26 de septiembre de 2025 22:14	26 de septiembre de 2025 22:16	2 minutos 27 segundos	3.3	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	0.3
	Finalizado	26 de septiembre de 2025 22:18	26 de septiembre de 2025 22:21	2 minutos 46 segundos	4.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✓ 1.0	✗ 0.0	✓ 1.0
					3.5 (14)	1.0 (14)	0.9 (14)	0.9 (14)	0.0 (14)	0.8 (14)

Fuente: Reporte automático cuestionario Moodle curso semana 4.

### 4.3. Comparación pretest–postest.

El **Gráfico 1** representa la variación individual en la comprensión lectora en inglés entre el pretest (Semana 1) y el postest (Semana 4). Cada barra azul corresponde al puntaje obtenido en el diagnóstico inicial y la barra roja al resultado final.

**Gráfico 1.***Variación de la comprensión lectora en inglés PRE y POST TEST*

*Fuente:* elaboración propia a partir de los reportes automáticos de Moodle.

La gráfica evidencia una tendencia general al alza en los puntajes de todos los participantes, salvo casos puntuales de estabilidad. Se destacan incrementos notables en los estudiantes 4, 5 y 9, cuyos resultados iniciales fueron bajos y mejoraron significativamente en el postest, lo que confirma el impacto positivo del diseño gamificado en la motivación y el desempeño lector.

El promedio grupal aumentó de 2,9 a 3,5, equivalente a una mejora del 20,6 %. Este avance respalda la efectividad de la plataforma Moodle gamificada como entorno de aprendizaje significativo, en el que la participación activa, la retroalimentación inmediata y la narrativa lúdica favorecieron el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en inglés.

Los resultados cuantitativos y cualitativos confirman que la metodología basada en aprendizaje por proyectos y gamificación digital incidió de manera positiva en la comprensión lectora de los estudiantes. El seguimiento de las fases permitió observar una progresión desde la exploración inicial hasta el dominio funcional de la lectura en inglés, validando la pertinencia del enfoque constructivista y del uso pedagógico de Moodle como mediador tecnológico.

## 5 Discusión

Los hallazgos de este estudio muestran que la integración de elementos de gamificación en la plataforma Moodle tuvo efectos positivos en la motivación y comprensión lectora en inglés de los estudiantes de grado sexto de la institución educativa Libre de Circasia, Quindío, Colombia. Lo más positivo del proyecto fue la participación activa, el aumento de los puntajes en la prueba postest (de 2,9 a 3,5), y la actitud favorable de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Estas mejoras se sustentan en los registros automáticos de Moodle, las observaciones de clase y los testimonios de los estudiantes, quienes manifestaron mayor interés por completar los desafíos y obtener insignias o recompensas. Este comportamiento concuerda con lo planteado por Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), quienes sostienen que la gamificación mejora el compromiso al ofrecer retroalimentación inmediata y recompensas simbólicas que fortalecen la motivación intrínseca.

Otro aspecto positivo fue la interacción entre pares y el fortalecimiento del trabajo colaborativo, gracias a los foros y la retroalimentación entre estudiantes, lo cual generó un entorno de aprendizaje más inclusivo. Coincidiendo con Deterding et al. (2011) y Sailer et al. (2017), la investigación confirma que los entornos gamificados no son simples medios de entretenimiento, sino espacios que pueden satisfacer necesidades psicológicas básicas como la competencia, la autonomía y la relación social, contribuyendo al aprendizaje significativo descrito por Ausubel (1968).

No obstante, el proyecto también evidenció dificultades y limitaciones. En primer lugar, el número reducido de participantes ( $n=9$ ) y la no inclusión en la intervención directa de 29 estudiantes de la población inicial por dificultades de conectividad y asistencia limitan la representatividad de los resultados. Esta limitación se traduce en una menor validez externa y coincide con las advertencias de Hernández, Fernández y Baptista (2014) sobre los riesgos del muestreo por conveniencia. En segundo lugar, la duración breve de la intervención (cuatro semanas) restringió la posibilidad de observar procesos de aprendizaje sostenidos en el tiempo. Asimismo, algunos estudiantes manifestaron dificultades técnicas para acceder a la plataforma, lo que afectó la continuidad de su participación.

También se identificó que, aunque las actividades gamificadas incrementaron la motivación, no todos los estudiantes mejoraron de manera homogénea, lo que sugiere la necesidad de diversificar las estrategias didácticas según estilos de aprendizaje y niveles de competencia

lingüística. En este sentido, los resultados reflejan tanto el potencial como los límites de la gamificación: su eficacia depende de la coherencia entre el diseño de juego y los objetivos pedagógicos (Werbach y Hunter, 2012).

En conjunto, lo positivo del proyecto radica en la motivación, participación y evidencia de progreso, mientras que lo negativo se relaciona con las condiciones contextuales, la brevedad del estudio y la heterogeneidad de resultados. La justificación de estas conclusiones se apoya en la triangulación de datos cuantitativos (pruebas Moodle) y cualitativos (observaciones y percepciones de los participantes), lo que permitió comprender integralmente el impacto de la intervención.

Finalmente, esta experiencia aporta evidencia empírica relevante al campo de la enseñanza del inglés asistida por tecnología (CALL), especialmente en instituciones públicas latinoamericanas donde los recursos son limitados. La plataforma Moodle demostró ser una herramienta viable para promover aprendizajes significativos cuando se integra pedagógicamente con metodologías activas como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos.

## **5 Conclusiones**

Este estudio examinó la implementación de una plataforma Moodle gamificada para mejorar la comprensión lectora en inglés en estudiantes de grado sexto de una institución educativa pública en Colombia. Los hallazgos sugieren que la gamificación puede influir positivamente en la motivación y en los resultados de aprendizaje, incluso en una intervención breve de cuatro semanas y con una muestra reducida. La combinación de elementos lúdicos y características colaborativas dentro de Moodle favoreció la participación, el compromiso y la comprensión, reforzando el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica en contextos de EFL.

Aunque los resultados no son generalizables, aportan valiosa información para docentes en entornos educativos con recursos limitados. Futuras investigaciones deberían explorar los efectos a largo plazo, la escalabilidad y comparaciones con enfoques no gamificados para comprender mejor la sostenibilidad y transferibilidad de estas intervenciones.

## 6 Referencias

- American Psychological Association. (2020). *Publication Manual of the American Psychological Association* (7<sup>a</sup> ed.). American Psychological Association.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Chapelle, C. A. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. Cambridge University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Bogotá: MEN.
- Novak, J. D. (2010). *Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations*. Routledge.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31(2), 57–71. <https://doi.org/10.1017/S0261444800012970>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.