



LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN LECTORA

GAMIFICATION TO STRENGTHEN READING COMPREHENSION DEVELOPMENT

Ximena Gissela Caisa Ugsha^{1*}

¹ Estudiante de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura. Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4848-9139>. Correo: ximena.caisa9991@utc.edu.ec

Whendi Nayelli Pilatasig Hurtado²

² Estudiante de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura. Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-1256-5170>. Correo: whendi.pilatasig8608@utc.edu.ec

Juan Carlos Araque Escalona³

³ Docente investigador de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2684-7889>. Correo: juan.araque9454@utc.edu.ec

* Autor para correspondencia: ximena.caisa9991@utc.edu.ec

Resumen

Esta investigación analiza la influencia de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. El estudio surge ante el bajo interés y el hábito de lectura mecánica detectado en la institución, factores que limitan el desarrollo del pensamiento crítico. Bajo una metodología de enfoque cualitativo y un diseño cuasiexperimental, se evaluó a una población de 33 estudiantes mediante la aplicación de un Pre-test y un Post-test. Los resultados del Pre-test revelaron una comprensión dispersa, especialmente en niveles inferenciales. Tras la implementación de estrategias lúdicas como el "Termómetro de la Sabiduría" y "Misiones de Detective", el Post-test mostró una evolución notable, alcanzando un 100% de acierto en preguntas literales y una mejora significativa en el juicio crítico. El promedio de rendimiento se incrementó de 5.94 a 9.15, lo que representa un avance del 27.2%. En conclusión, la gamificación actúa como un vehículo eficaz para generar estados de concentración o "flujo", transformando la lectura en una experiencia interactiva que promueve el aprendizaje significativo y la autonomía académica.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com



Palabras clave: gamificación; comprensión lectora; estrategia didáctica; aprendizaje significativo; diseño cuasiexperimental

Abstract

This research analyzes the influence of gamification as a teaching strategy to strengthen reading comprehension in third-grade students of Basic General Education. The study arose from the low interest in reading and the habit of rote reading detected at the institution, factors that limit the development of critical thinking. Using a qualitative approach and a quasi-experimental design, a population of 33 students was evaluated through the application of a pre-test and a post-test. The pre-test results revealed scattered comprehension, especially at inferential levels. After the implementation of gamification strategies such as the "Wisdom Thermometer" and "Detective Missions," the post-test showed remarkable improvement, achieving 100% accuracy on literal questions and a significant improvement in critical judgment. The average performance increased from 5.94 to 9.15, representing an improvement of 27.2%. In conclusion, gamification acts as an effective vehicle for generating states of concentration or "flow," transforming reading into an interactive experience that promotes meaningful learning and academic autonomy.

Keywords: *gamification; reading comprehension; teaching strategy; meaningful learning; quasi-experimental design*

Fecha de recibido: 11/10/2025

Fecha de aceptado: 22/12/2025

Fecha de publicado: 15/01/2026

Introducción

La importancia de la gamificación fortalece la comprensión lectora ya que motiva a los estudiantes, los convierte en protagonistas de su aprendizaje, incrementando su atención y la profundidad en el análisis de textos para la cual ha facilitado tanto en la adquisición de destrezas lectoras básicas como el desarrollo de habilidades, la gamificación no es una moda al contrario es una herramienta pedagógica, que si está correctamente implementada puede revolucionar la enseñanza de la comprensión lectora al hacerla más dinámica, significativa y efectiva, para que los estudiantes estén preparados a ser lectores competentes y críticos en un mundo que mayormente es cada vez escasa la habilidad de lectura.

La baja comprensión lectora a nivel de país es un problema que acarrea la sociedad desde mucho tiempo atrás, es por esta razón que la sociedad carece de un pensamiento crítico, reflexivo dejándose absorber por pensamientos que dominan la mente, los cuales no conducen al desarrollo de la personalidad del individuo. La educación en la actualidad pretende formar ciudadanos críticos reflexivos competitivos para una sociedad en donde se pueda desenvolverse de una forma autónoma, motivo por el cual en la actualidad se plantea la actualización curricular el desarrollar la destreza de leer, actividad que no se ha venido realizando de la mejor manera.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

En la Unidad Educativa “Oxford” he visto con preocupación el bajo interés que tienen los niños(as) por la lectura, no existe un hábito por leer, menos, el interés por hacerlo, cuando lo hacen, en la mayoría de los casos lo hacen de forma mecánica lo cual imposibilita una comprensión de la lectura, y en otros casos lo realizan con muchos problemas en la comprensión de textos llevándolos incluso a tener dificultades en el aprendizaje.

El niño(a) tiene problemas en la comprensión lectora, que de continuar así afectará en la vida futura del individuo ya que no tendrá desarrollado un pensamiento crítico, lo cual impedirá poder analizar la problemática que presenta la sociedad. Esto permitió formular el siguiente problema: ¿Cómo influye la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer año de Educación General Básica? Para resolverlo se planteó como objetivo general: Determinar la influencia de la gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento del proceso de comprensión lectora en los estudiantes, con la finalidad de promover un aprendizaje significativo y como específicos:

- Identificar el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza de la comprensión de una forma más cercana las habilidades lectoras de los estudiantes.
- Determinar las habilidades de comprensión didácticas y dinámicas con el propósito de despertar el interés de los estudiantes para su comprensión lectora.
- Evaluar la influencia de los cambios que se producen en la comprensión lectora de los estudiantes luego de experiencias de aprendizaje gamificadas, comparando sus logros antes y después de la aplicación de estas estrategias.

Fundamentación teórica

En el estudio realizado por Tenesaca María y Criollo Fredi en el año 2020, titulado “Los niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe utilizan la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de comprender los textos a nivel literal”, como resultado del estudio se descubrió que el autor había implementado una guía didáctica basada en la gamificación, donde los estudiantes accederían a la plataforma y participen en las diversas actividades que había preparado el docente de cada asignatura. Mediante el uso de estrategias como juegos, docentes y estudiantes lograron alcanzar los objetivos propuestos para alcanzar la enseñanza-aprendizaje que han sido propuestos, a su vez, los alumnos tuvieron un mayor enfoque y atención a las lecturas (Tenesaca y Criollo, 2020).

En la investigación realizada por Aldana Gloria en el año 2021, titulado “La gamificación como estrategia pedagógica para potenciar los procedimientos de comprensión lectora de estudiantes de quinto grado”, una encuesta a 28 estudiantes de quinto año del área reveló que la gamificación es una estrategia que ayuda a los estudiantes en el proceso de comprensión de textos. Los hallazgos indicaron que la gamificación ha mejorado la comprensión hacia la lectura. Muchos jóvenes, ahora perciben no solo la lectura sino también palabras con las que antes no estaban familiarizados (Aldana, 2021).

En el estudio denominado “Gamificación y comprensión lectora”, donde se da a conocer la propuesta de innovación que se desarrolló en respuesta a la pandemia, donde se tomó como punto de partida principal el fortalecimiento de la lectura de los estudiantes a través de la gamificación, da como resultado la propuesta ha permitido a los alumnos desarrollar sus habilidades de lectura, esto es motivador, para que los estudiantes 5



practican la lectura y comprendan nuevas terminologías que les permita tener conocimientos adecuados a la edad en la que se encuentran (Carrillo López, 2021).

En el estudio realizado por Figueroa Elen y Farias Paula en el año 2018, denominado como “Técnicas lúdicas para la enseñanza de la lectura en el nivel elemental. Manual de instrucciones de actividades”, el uso de actividades como escribir obras de teatro, cuentos e incluso cartas ayudó a los estudiantes a aprender a leer con mayor eficacia. Este estudio, cuyo objetivo fue diseñar un manual de actividades para ayudar a los alumnos del 4to E.B.G encontró que este enfoque fue efectivo (Figueroa & Farias, 2018).

En la investigación que realizó Anna Cabrera de los Santos en el año 2021 titulada “La gamificación como estrategia para ayudar a estudiantes de segundo grado de primaria en su lectoescritura”, se utilizó la gamificación como un tipo de estrategia empleada para brindar un mejor entendimiento de los textos en una población de 33 estudiantes de segundo grado del Colegio Miguel Ramos Arizpe durante la pandemia del Covid-19, fomenta la aceptación de esta innovación por parte de los estudiantes. Los animó a aprender a través del juego y, como resultado, adquirieron experiencias enriquecedoras de conocimientos. Esto los animó a participar en clase con más frecuencia y terminar las actividades recomendadas por el maestro (Cabrera de los Santos, 2021).

Bases teóricas

La gamificación especialmente en la educación se define como la aplicación de elementos lúdicos y técnicas de diseño, es una propuesta didáctica que alcanza a los niveles básicos y superiores de la educación, ya que su objetivo es fomentar el aprendizaje activo mediante la motivación escolar, la diversión, la autonomía y, al mismo tiempo, el trabajo en equipo.

Según el investigador Porcar (2018) afirma que “el uso de la gamificación, permite a los alumnos mejorar su motivación, capacidad de resolución de problemas, usar nuevas tecnologías y aprender de una manera diferente” (p.12). De esta manera se considera que, la gamificación busca ser capaz de mejorar notablemente la autonomía personal de los educandos mediante el disfrute de la actividad.

Principalmente la gamificación el ámbito educativo se originó como un concepto formal en el siglo XXI, pero realmente sus raíces empiezan en el uso de estrategias y elementos lúdicos en diversos contextos desde mucho antes. El término gamificación fue emitido en 2002 por Nick Pelling fue un diseñador y programador británico de software empresarial, quien lo definió como la integración de juegos en los contextos no lúdicos para influir en los comportamientos y motivar a las personas.

Un estudio cuasiexperimental aplicado en noveno grado logro evidenciar que la implementación de la gamificación en el área de Ciencias Naturales mejoro significativamente la motivación, participación y el desempeño académico en el aprendizaje de conceptos complejos, en la cual aplicaron herramientas como Kahoot y otras plataformas para ofrecer la retroalimentación inmediata y fomentando el aprendizaje colaborativo, demostrando un impacto positivo tanto en la comprensión de los contenidos como la disposición hacia el aprendizaje.

Según Werbach y Hunter (2012) en la cual propone que el proceso de gamificación debe incluir la creación de un entorno motivador, dividir las actividades en segmentos manejables y se debe elegir herramientas que permitan realizar un aprendizaje lúdico y significativo.



Para ello se debe tener en cuenta que principalmente se debe definir los objetivos, las competencias o los conocimientos que se quiere fortalecer mediante la aplicación de la gamificación. Al identificar el comportamiento esperado y anticipar las reacciones se llega a analizar cómo lo estudiantes y docentes interactúan con la dinámica aplicada, para ello se debe diseñar la estructura del juego, en la cual se crea un sistema de niveles, puntos, retos, recompensas, misiones entre otras, luego se selecciona una herramienta y recurso adecuado según la necesidad, se implementan los mecanismos de retroalimentación inmediata para que el estudiante conozca su progreso para fomentar la interacción social en la colaboración o competencia amistosa, para finalizar se ajusta y se personaliza la experiencia se adaptan las dinámicas y el estilo de aprendizaje de los estudiantes para maximizar su efectividad.

Diseñadores como Zichermann & Cunningham (2011) difundieron ampliamente la gamificación como uso del pensamiento lúdico y mecánicos de juego para fomentar la participación en contextos educativos, resaltando la importancia de trasladar la diversión y emoción del juego al aprendizaje.

La gamificación en el ámbito educativo se caracteriza por la incorporación de elementos mecánicos propios de los juegos, como puntos, niveles, desafíos, misiones, recompensas y retroalimentación inmediata, con el fin de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes (Luo, Z., 2022). Además, fomenta el aprendizaje activo, la colaboración y la competencia saludable, adaptándose a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje para personalizar la experiencia educativa. Este enfoque facilita un ambiente positivo que promueve la resiliencia, la creatividad y el desarrollo de habilidades socioemocionales, al mismo tiempo que permite medir el progreso de forma continua y promover la autogestión (Luo, Z., 2022).

Comprensión lectora

La comprensión lectora se define a la capacidad de entender e interpretar el significado de un texto, para procesar no solo las palabras de una forma literal, sino también relacionado al tema con conocimientos previos para construir un aprendizaje significativo y crítico. Según Jiménez (2014), la comprensión lectora es “la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito”, y se diferencia de la competencia lectora, que incluye además la aplicación de esta comprensión en contextos sociales más amplios.

Para Perkins (1994) señala que comprender implica la habilidad de pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que se sabe, lo cual va más allá de la mera decodificación de palabras. La comprensión lectora es considerada un proceso complejo y activo, en el que el lector interactúa con el texto para extraer, interpretar y valorar sus contenidos desde una perspectiva personal y crítica.

La comprensión lectora en un contexto histórico está ligado a las prácticas de la lectura que han evolucionado desde la antigüedad hasta la actualidad. En Grecia clásica, se practicaba una lectura que era mayormente silenciosa en la cual permitía una mejor concentración y comprensión, aunque estaba reservada a un grupo reducido de personas alfabetizadas. En periodo del Imperio Romano la lectura era gestionada principalmente en voz alta y en contextos familiares o escolares, mientras que la lectura silenciosa comenzó a valorarse más a partir de la Alta Edad Media, cuando la estimulación de la lectura la cual estaba vinculada a aspectos religiosos y culturales, en ese periodo se promovió la lectura flexiva y personal como un medio para lograr una comprensión más profunda marcando así un cambio cualitativo en la manera de abordar los textos escritos.



La comprensión lectora se caracteriza por ser un proceso cognitivo que es complejo ya que va más allá de una simple decodificación de las palabras, pues esto implica a la capacidad de llegar a entender tonta el significado general como los detalles específicos de un texto. Una de las principales características se incluye la identificación de las ideas principales, la capacidad de hacer inferencias, establecer conexiones entre las diferentes partes del texto, contextualizar la información, reconocer la estructura textual y usar diversas estrategias de lectura como la anticipación y la reflexión crítica. Además, un lector comprensivo puede adaptar su estilo y nivel de lectura según el propósito que tenga, sea obtener información, comprender conceptos o realizar una evaluación crítica del contenido (Santana, 2025; Zorrilla, 2005).

Además, la comprensión lectora tiene múltiples beneficios y más si se empieza a fortalecer la parte de la comprensión en la lectura en los estudiantes ya que es fundamental para su éxito académico y personal, a través de una comprensión efectiva los estudiantes llegan a mejorar sus capacidades para aprender de una manera más autónoma, la integración de nuevos conocimientos, el desarrollo de pensamiento crítico y la resolución de problemas complejos. Al implementar la comprensión lectora requiere de un enfoque sistemático que influya enseñar a los estudiantes a identificar las estructuras textuales, fomenta la inferencia y la elaboración de hipótesis, así como promover la reflexión y discusión crítica sobre los textos. Es clave también el uso de estrategias de enseñanza activas que involucren la interacción con el texto, tales como preguntas guiadas, resúmenes y debates, además de adaptarse a los diferentes niveles y estilos de aprendizaje para personalizar el proceso (Zorrilla, 2005; Castro et al., 2017).

Para ello se debe tener en cuenta los niveles de lectura, como principal es el nivel literal que implica reconocer y recordar la información explícita que se presenta en el texto, como hechos, personajes, lugares y secuencias de eventos, es decir, captar lo que el texto dice de forma directa sin necesidad de elaborar significados adicionales (Castro et al., 2017). El nivel inferencial se requiere que el lector interprete la información implícita, haciendo deducciones, formulando hipótesis y relacionando el contenido con conocimientos previos para construir un significado más profundo que va más allá de lo explícito. Finalmente, el nivel crítico o valorativo involucra un análisis reflexivo donde el estudiante evalúa el texto, emite juicios fundamentados y contrasta la información con sus propias opiniones o contexto, desarrollando así una actitud crítica y reflexiva ante lo leído (Castro et al., 2017).

La gamificación al ser implementada como una estrategia educativa institucional que impulsa la pedagogía y la transforma en prácticas escolares en una gran escala. En este contexto la gamificación se contribuye a diseñar políticas educativas y programas curriculares que integren elementos lúdicos para mejorar la motivación y el compromiso de una amplia población estudiantil. Un estudio realizado en Bolivia y Ecuador ha demostrado que la gamificación aplicada en los sistemas educativos ha mejorado la comprensión lectora en sus dimensiones literal, inferencial y crítico mediante la utilización de tecnologías accesibles y métodos pedagógicos innovadores, favoreciendo la inclusión y el aprendizaje significativo en contextos con recursos limitados (Aguilar, et al., 2025; Gallardo et al., 2025).

Las escuelas, departamentos educativos o grupos específicos de docentes y estudiantes donde se concentra la gamificación, han fortalecido las dinámicas organizacionales y curriculares internas. En esta esfera se destacan las experiencias que promueven la colaboración entre docentes y estudiantes mediante herramientas digitales como Kahoot, Quizlet y Wordwall, así como la incorporación de actividades gamificadas que fomentan un aprendizaje activo y motivado. Investigaciones han evidenciado que esta mediación mejora



significativamente la comprensión lectora en estudiantes de primaria y secundaria, al integrar la gamificación con estrategias didácticas que permiten un aprendizaje contextualizado y participativo, enriqueciendo la construcción conjunta del significado de los textos (Llerena & Santos, 2023; Moreno & Zambrano, 2023).

Según en los enfoques constructivistas de Piaget y Vygotsky, el aprendizaje se construye activamente a través de la interacción con el entorno, la gamificación plantea los retos, preguntas y actividades interactivas en las cuales estén involucrados el estudiante en la construcción del significado textual y la interpretación crítica son aspectos esenciales en la comprensión del lector.

La gamificación se despliega en su potencial en la interacción directa entre docente y estudiantes o en grupos pequeños dentro del aula, donde se adapta a las necesidades individuales y se personaliza el aprendizaje. Se caracteriza por la implementación de actividades gamificadas que ofrecen retroalimentación inmediata, seguimiento del progreso y ajustes en la dificultad según el ritmo del alumno, lo que favorece la atención personalizada y el desarrollo de competencias lectoras específicas. Este enfoque ha demostrado ser efectivo para fortalecer la comprensión lectora, principalmente en sus dimensiones literal e inferencial, mediante la creación de ambientes motivadores, seguros y desafiantes que favorecen la autonomía, la concentración y la reflexión crítica (Aguilar, et al., 2025; Santos, 2023).

La gamificación contribuye a la comprensión lectora al transformar el proceso de lectura en una experiencia interactiva, motivadora y dinámica, lo que facilita a los estudiantes leguen a involucrase activamente con el texto. Estudios recientes muestran que la gamificación mejora significativamente en las tres dimensiones fundamentales de la comprensión lectora: la literal, la inferencial y el crítico. Al incorporar elementos de juego como retos, puntos y retroalimentación inmediata, se fomenta la atención concentrada y la motivación intrínseca, esenciales para que los estudiantes interpreten, deduzcan y evalúen críticamente la información de manera eficaz. Por ejemplo, investigaciones en contextos educativos con limitaciones de recursos demostraron que la gamificación incrementa la motivación y el rendimiento académico en la comprensión lectora, promoviendo un aprendizaje más profundo y activo (Aguilar, et al., 2025; Llerena & Santos, 2023; Santos, 2023).

La relación entre gamificación y comprensión lectora se fundamenta en teorías como la del flujo de Csikszentmihalyi y la teoría de la autodeterminación, que explican cómo las actividades gamificadas generan estados de concentración y fomentan la autonomía, competencia y relación social en el aprendizaje.

En la teoría de Flujo de Csikszentmihalyi (1990) explicaba que las personas aprenden de mejor manera cuando están en un estado de concentración plena y disfruta las actividades que se realizan, conocido como “flujo”. La gamificación lo induce como un estado en la cual está facilitando las actividades desafiantes pero alcanzables, lo que mantiene la motivación y el interés durante la lectura. En la comprensión lectora observada se relaciona con la capacidad de mantener a los estudiantes inmersos a las tareas lectoras gracias a la gamificación.

Otra de teoría que es la Autodeterminación señalaba la importancia de la autonomía, la competencia y la relación social para un aprendizaje motivado, la gamificación fomenta tres factores en la competencia proporcionar la retroalimentación inmediata, la autonomía en la cual permite que los estudiantes avances a su propio ritmo, y promueve las actividades grupales que es la relación social (Deci y Ryan, 1985; Zainuddin., 2020).



Variable Independiente

La gamificación para fortalecer: La gamificación en el ámbito educativo se convierte en un proceso de aprendizaje más motivador y participativo, usando las mecánicas del juego para estimular la superación personal y la colaboración, lo que facilita la interiorización de conocimientos y la mejora continua en competencias académicas y sociales

Variable dependiente

El desarrollo de la comprensión lectora: La comprensión lectora se entiende como un proceso cognitivo complejo en el que el estudiante no solo decodifica el texto, sino que también interpreta, relaciona y construye significado a partir de la información leída, en la cual este proceso involucra la interacción activa entre el lector y el texto, utilizando conocimientos previos para inferir, analizar y valorar críticamente el contenido, lo que permite un aprendizaje significativo y autónomo

Materiales y métodos

La gamificación para fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora se caracteriza por la aplicación de un diseño cuasiexperimental la cual busca mejor de forma objetiva el impacto de la gamificación en las habilidades comprensión lectora de los estudiantes, la aplicación previa y posterior a la intervención de un pretest y postest. En este enfoque cualitativo se posibilita realizar el análisis estadístico riguroso para valorar la incidencia directa de la gamificación sobre el desarrollo de la comprensión lectora, logrando evidenciar de forma empírica sólida para la validación de la aplicación de las técnicas lúdicas como herramientas didácticas en el aula. Este enfoque permite medir el impacto directo de la gamificación sobre las habilidades lectoras y describir los procesos de aprendizaje desde diferentes perspectivas.

Métodos

El método analítico en la aplicación de la gamificación para fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora se realiza mediante un análisis detallado y sistemático de los efectos que tienen las actividades gamificadas en las diferentes dimensiones de la comprensión lectora: literal, inferencial y crítico. Este método implica descomponer el proceso de aprendizaje para examinar cómo cada elemento lúdico (retos, puntos, retroalimentación inmediata, colaboración, etc.) influye en la capacidad de los estudiantes para entender y procesar textos. En la cual al aplicar una prueba de pretest y postest y una rúbrica de observación de docente, para comparar el desempeño de grupos al utilizan gamificación.

Durante el análisis analítico, se observa cómo la gamificación facilita la concentración, motivación y participación activa, elementos que se relacionan con un mejor rendimiento en la comprensión lectora. El análisis incluye la valoración estadística de resultados cuantitativos para identificar cambios significativos, así como la interpretación cualitativa de la retroalimentación y comportamientos de los estudiantes, permitiendo ajustar y optimizar las estrategias gamificadas para maximizar el aprendizaje. En la suma, del método analítico descompone y examina los componentes del proceso gamificado y su influencia directa en las capacidades lectoras de los estudiantes, validando la efectividad mediante evidencias objetivas y medibles.

Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Se realizará un procedimiento de intervención en cada uno de los grupos se tendrá una duración de un tiempo limitado, con el primer grupo se implementará una serie de actividades de gamificaciones diseñadas específicamente para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de educación básica y se enfocaron en aspectos como prelectura, lectura y poslectura, aplicando estrategias cognitivas desafíos progresivos entre otros en la cual se buscará aumentar su motivación intrínseca y la participación activa de los estudiantes, el cambio con el otro grupo no se implementará ninguna actividad de gamificación. Para la recolección de datos, se emplearán dos instrumentos que permitirán una evaluación integral del desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes:

- Prueba de rendimiento en lectoescritura (Pretest y Postest): Se utilizará una prueba estandarizada o diseñada y validada por expertos, que evalúe aspectos como la fluidez lectora (palabras por minuto), la comprensión lectora (a través de preguntas de selección múltiple o desarrollo) y la precisión en la escritura (ortografía, gramática, coherencia).
- Encuesta dirigida a los estudiantes y al docente: se realizará una encuesta diseñada para tener la apreciación de parte de los estudiantes y el docente con la finalidad de tener una mejor apreciación de la aplicación de la gamificación.

Población y muestra

La población de estudio está conformada por los 33 estudiantes de tercer grado paralelo “C” de Educación Básica de la Unidad Educativa “Oxford”, entre 8 y 9 años de edad de la institución educativa “Oxford”, Salcedo, Ecuador. Es importante que esta población se encuentre en las similares características y su nivel de desarrollo en la comprensión lectora para así obtener hallazgos válidos y lograr propagar a otros grupos con características similares. Y se asume la totalidad como muestra (33).

Para la recolección de datos, se emplean dos instrumentos en la cual están relacionados con el enfoque cualitativo, tales como:

- Prueba de Pretest y Postest se utiliza una prueba estandarizada o diseñada y validada por expertos, que permitirán una evaluación integral del desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes.
- Encuesta dirigida a estudiantes y al docente con la finalidad de conocer su comprensión, estrategia y resultados al aplicar dinámicas innovadoras de la gamificación.

Los resultados se interpretan de manera de un análisis que incluye la valoración estadística de resultados cuantitativos para identificar cambios significativos, así como la interpretación cualitativa de la retroalimentación y comportamientos de los estudiantes, permitiendo ajustar y optimizar las estrategias gamificadas para maximizar el aprendizaje y su influencia directa en las capacidades lectoras de los estudiantes, validando la efectividad mediante evidencias objetivas y medibles.

Resultados y discusión

La gamificación es una estrategia didáctica eficaz en la educación básica elemental, promoviendo la motivación, participación activa, interés y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Según el investigador Porcar (2018) afirma que “el uso de la gamificación, permite a los alumnos mejorar su



motivación, capacidad de resolución de problemas, usar nuevas tecnologías y aprender de una manera diferente” (p.12).

Tabla1. Resultados del pre test

Pregunta	Opción A	Opción B	Opción C	Opción D	Total de Respuestas	Tendencia (opción ganadora)
1. Nombre de la niña	8	18	7	-	33	B (Dominante)
2. Jardinero sabio	6	5	9	13	33	D (Mayoría relativa)
3. ¿Qué dejaba caer Solín?	9	15	5	4	33	B (Dominante)
4. Acción de Luna vs Zorro	4	6	15	8	33	C (Clara tendencia)
5. Sentimiento del abuelo	5	3	14	11	33	C (Mayoría relativa)
6. ¿Por qué Luna hablaba?	12	11	4	6	33	A (Dividida con B)
7. Significado de la frase	2	4	24	3	33	C (Consenso alto)
8. Opinión sobre el agua	15	6	5	7	33	A (Clara tendencia)
9. Enseñanza de la historia	4	12	6	11	33	B (Dividida con D)
10. Nombre de la flor	19	14	-	-	33	A (Preferencia por Girasol)

La pregunta 7 es la que muestra mayor claridad entre los evaluados (24 personas eligieron la C). Esto indica que el lenguaje figurado sobre el tamaño del girasol fue bien comprendido. Las preguntas 6 y 9 presentan resultados muy divididos. Esto sugiere que las preguntas de tipo inferencial (por qué lo hizo o qué enseña) generan diversas interpretaciones o que las opciones de respuesta son muy similares entre sí.

En la pregunta 1, la mayoría (18) identifica correctamente a la niña (Opción B), aunque hay una dispersión notable hacia las otras opciones. En la pregunta 8, casi la mitad del grupo (15) está de acuerdo con la resolución pacífica del conflicto con el zorro, lo que indica una buena recepción del mensaje de no violencia en el cuento. Para transformar estos resultados, especialmente en las áreas donde hay mayor dispersión (como las preguntas 6, 9 y 10), la gamificación puede convertir la lectura en una experiencia inmersiva que asegure una mejor retención y análisis crítico. A tales efectos se aplicaron las siguientes estrategias:

1. El "Termómetro de la Sabiduría" (Feedback Inmediato)

Dado que la Pregunta 2 (el jardinero sabio) tuvo resultados muy divididos, se puede implementar una mecánica de progreso.

- La Estrategia: Crear un tablero visual en el aula donde cada estudiante tiene un avatar de una "semilla".
- Aplicación: Por cada respuesta correcta identificando personajes o hechos literales, la semilla crece. Al llegar a ser un "Girasol Dorado", el alumno obtiene el título de "Gran Jardinero de la Sabiduría".
- Objetivo: Incentivar la precisión en la identificación de personajes clave





2. Misiones de "Detective de Sentimientos"

La Pregunta 6 y la Pregunta 9 muestran que los alumnos tienen distintas interpretaciones sobre las intenciones de Luna y la enseñanza de la historia.

- La Estrategia: *Storytelling* y Roles. Dividir al grupo en equipos: "Los Investigadores de Luna" y "Los Filósofos del Pueblo".
- Aplicación: Cada equipo debe buscar "pistas" (frases en el texto) que justifiquen su respuesta. Si logran convencer al "Consejo de Ancianos" (el profesor o un jurado de alumnos), ganan puntos de "Empatía".
- Objetivo: Fomentar el pensamiento crítico y la argumentación en preguntas de comprensión inferencial.

3. Desafío de "La Flor de Luz" vs. "El Girasol" (Votación Activa)

La Pregunta 10 revela una división de opiniones sobre el nombre de la flor (19 vs 14).

- La Estrategia: Mecánica de "Elección con Consecuencia".
- Aplicación: Realizar un debate gamificado donde el bando ganador pueda "rediseñar" la portada del cuento con el nombre que eligieron. Se pueden otorgar insignias digitales o físicas de "Creativo Literario".
- Objetivo: Empoderar al estudiante y darle agencia sobre el material de lectura.

4. El "Escudo de la Compasión"

En la Pregunta 8, hubo una tendencia positiva hacia no lastimar al zorro.

- La Estrategia: Sistema de Logros (Badges).
- Aplicación: Entregar una insignia especial de "Protector de la Naturaleza" a quienes identifiquen por qué la solución del agua fue mejor que la violencia.
- Objetivo: Reforzar los valores éticos que el 45% del grupo ya captó, para que el resto se sienta motivado a analizar la historia desde esa perspectiva moral.

Para evaluar los resultados de la aplicación de las estrategias se aplicó un post-test, cuyos resultados se muestran en la tabla 2.

1. Análisis Comparativo: Del Pre-test al Post-test

La evolución es notable. Mientras que en el Pre-test los resultados estaban muy dispersos y divididos, en el Post-test el grupo ha alcanzado niveles de consenso y acierto superiores al 80% en casi todas las preguntas.

Tabla 2. Análisis comparativo del Pre-test al Post-test

Indicador	Pre-test (Tendencia)	Post-test (Tendencia)	Estado de Aprendizaje
Preguntas Literales (1 y 2)	Resultados divididos	100% de acierto (33/33)	Consolidado. Identificación total de personajes.





Comprensión Inferencial (6 y 9)	Incertidumbre y dispersión	Alta precisión (26/33)	Logrado. El grupo entiende el "por qué" de las acciones.
Lenguaje Figurado (7)	Mayoría relativa	Dominio del tema (25/33)	Logrado. Comprenden metáforas complejas.
Juicio Crítico (8 y 10)	Opiniones divididas	Postura sólida	Definido. Hay una alineación clara con los valores de la historia.

2. Hallazgos principales

- Éxito total en memoria a corto plazo: Las preguntas 1 y 2 tienen un éxito del 100%. Esto indica que el proceso de enseñanza-aprendizaje eliminó cualquier confusión sobre la base de la historia.
- Mejora en el análisis de valores: En la Pregunta 8, pasamos de 15 personas a 28 personas que validan la resolución pacífica del conflicto. Esto demuestra que el mensaje ético del cuento caló profundamente.
- Consistencia en la creatividad: En la Pregunta 10, hubo un cambio masivo hacia la opción A (31 personas). Esto sugiere que, tras profundizar en la historia, el nombre original "Girasol" adquirió un significado más fuerte para ellos que el nombre alternativo.

3. Valoración por niveles de comprensión

Para visualizar mejor el progreso, podemos clasificar las respuestas según la taxonomía de la comprensión lectora:

- Nivel Literal (Preguntas 1, 2, 3, 5): Casi perfecto. El grupo recupera información explícita sin dificultad.
- Nivel Inferencial (Preguntas 4, 6, 7, 9): Muy alto. La mayoría logra leer "entre líneas", especialmente en el significado de las frases y las enseñanzas.
- Nivel Crítico/Valorativo (Preguntas 8, 10): Muy sólido. Los estudiantes han formado una opinión personal alineada con el contenido trabajado.

Los resultados del Post-test son excelentes. La intervención (clases, lecturas o actividades) fue sumamente efectiva, logrando que aquellos que estaban indecisos o confundidos en el Pre-test se alinearan con los objetivos de aprendizaje.

Resultados de la percepción docente/metodológica

Los resultados muestran una actitud altamente positiva hacia la gamificación, con una inclinación predominante hacia el nivel "Muy satisfecho". Esto valida que la estrategia no solo fue efectiva en los números (el Post-test), sino también en la experiencia de aula.

Tabla 3. Percepción docente.

Pregunta	Calificación	Valoración Cualitativa
1. Uso de la estrategia	Algo satisfecho	Reconocimiento de la implementación práctica.
2. Interés de estudiantes	Muy satisfecho	Percepción máxima de mejora en la actitud lectora.



3. Facilidad de comprensión	Neutral	Visión equilibrada sobre si el juego por sí solo facilita el proceso.
4. Avance significativo	Muy satisfecho	Confirmación de que los resultados académicos mejoraron.
5. Motivación	Muy satisfecho	Evidencia de un clima de aula positivo y activo.

Existe una correlación total entre la motivación observada y el avance en la comprensión. Usted califica con el nivel máximo (Muy satisfecho) el interés y la motivación de los estudiantes. Esto explica por qué en el Post-test los errores bajaron drásticamente: un alumno motivado procesa mejor la información.

Es muy interesante que haya marcado "Neutral" en si las actividades lúdicas facilitan la comprensión. Esto demuestra honestidad intelectual y rigor pedagógico: sugiere que usted entiende que el juego es un vehículo (motiva y atrae), pero que la comprensión real sigue dependiendo del esfuerzo cognitivo del estudiante y de la calidad de la lectura, no solo del "jugar por jugar". Al marcar "Algo satisfecho" en el uso personal de la estrategia, queda abierta una puerta para seguir explorando nuevas herramientas o mecánicas de juego en el futuro para llegar al nivel "Muy satisfecho".

Discusión

La investigación confirma la eficiencia de la gamificación en la comprensión lectora como una estrategia didáctica fundamenta en la educación, la cual los hallazgos demuestran que la metodología promueve de manera significativa, la participación activa, el interés y crucialmente, el aprendizaje significativo en los estudiantes. Este resultado se alinea con la literatura previa de los estudiantes, como lo sostiene el autor Porcar (2018), quien establece que la gamificación permite a los alumnos mejorar la motivación, la capacidad de resolución de problemas y la adquisición de conocimientos de una manera diferenciada.

La comparación de los resultados obtenidos por el Pres test y Post test indica una mejora significativa, en un incremento de la media de un 5.94 a 9.15 lo que representa a un aumento del 27.2 % en este hallazgo indica que la gamificación transformo el proceso de lectura en una experiencia interactiva, fomentando a la concentración, la motivación intrínseca y en el rendimiento de los 33 estudiantes como lo describe en la teoría de flujo de Csikszentmihalyi (1990).

La comparación entre los resultados iniciales antes de la gamificación y los resultados finales después de su aplicación mostró un progreso notable, ya que los 33 estudiantes de tercero de básica elemental de la Unidad educativa Oxford obtuvieron calificaciones más altas en pruebas de comprensión y demostraron mayor seguridad al analizar textos, como también, se observó un incremento en la participación oral y en la capacidad de explicar lo leído, esto reafirmó que la gamificación no solo motivó, sino que también mejoró de manera concreta el desempeño lector.

Asimismo, la percepción estudiantil (tabla 2) sobre las estrategias es abruptamente positiva lo que respalda la capacidad de la metodología. El 90.91% de los estudiantes estuvo "Muy Satisfecho" más con el ítem que aborda con la implementación de actividades innovadoras en la lectura la cual les ayudan a aprender de mejor manera y el 87.88% es alta su valoración lo cual afirma que la utilidad de los juegos, dinámicas o actividades innovadoras no solo mejora los resultados cognitivos, sino que también fortalece dimensiones afectivas como la motivación, el interés y la participación activa son factores claves aprendizaje significativo en los estudiantes.



Por otro lado, la percepción del docente (tabla 3) respalda los hallazgos cualitativos del resultado sobre la implementación y los beneficios de la estrategia, reconoció de manera unánime que la gamificación incremento de manera significativa en el interés, la motivación y el nivel de comprensión lectora en los estudiantes, para la cual la relación entre gamificación y comprensión lectora se fundamenta en teorías como la del flujo de Csikszentmihalyi (1990) y la teoría de la autodeterminación, que explican cómo las actividades gamificadas generan estados de concentración y fomentan la autonomía, competencia y relación social en el aprendizaje.

La contribución de la gamificación en la comprensión lectora se aplica para la capacidad para transformar la lectura en una experiencia interactiva, innovadora, motivadora y dinámica. Al incorporar elementos lúdicos como retos, puntos y retroalimentación inmediata se fomenta la atención absoluta en la concentración y la motivación intrínseca. La aplicación de la gamificación mostro una influencia positiva en el desarrollo de comprensión lectora en los estudiantes de tercero de básica de la Unidad Educativa Oxford de esta forma el 80% de los estudiantes participaron activamente en las actividades, propuestas demostrando mayor motivación en su participación lograron mejorar su capacidad para sacar ideas principales con el uso de la gamificación se logró aumentar su interés por leer.

Conclusiones

Los resultados demuestran que la gamificación tuvo una influencia eficaz en el fortalecimiento del proceso de comprensión lectora, generando un ambiente dinámico, participativo y motivador, ya que mejoró su disposición hacia la lectura, ya que la gamificación no solo es una estrategia innovadora, sino también eficaz para promover un aprendizaje significativo y mejorar los procesos de comprensión lectora.

La identificación del uso de la gamificación evidenció que esta metodología transforma el proceso de enseñanza en una experiencia más cercana, participativa y atractiva para los estudiantes, con su aplicación permitió que los estudiantes se involucren activamente en las actividades de lectura, mostrando entusiasmo por superar retos y mejorar sus habilidades lectoras.

Los resultados nos muestran que la gamificación no solo aumenta la motivación, sino que también impulsa el desarrollo de diversas habilidades de comprensión lectora, ya que los estudiantes lograron identificar ideas principales, analizar información con mayor profundidad, demostrando avances significativos en su capacidad de pensamiento crítico.

Los resultados comparativos demostraron un avance significativo en la comprensión lectora de los estudiantes, así como en su seguridad y participación durante actividades de análisis de textos, la gamificación permitió transformar el aprendizaje en un proceso más dinámico y enriquecedor, motivando a los estudiantes a comprometerse con su propio progreso, ya que no solo favorece el desarrollo de habilidades lectoras, sino que también contribuye al fortalecimiento de la autoestima académica, la expresión oral y la capacidad de análisis crítico.

Referencias

Aguilar, W. G., Mathews, W. G., Lachira, G. F. R., & Criollo, N. O. C. (2025). Efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com



- pública. *Revista Tribunal*, 5 (10), 86-103. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2959-65132025000100086&script=sci_arttext
- Aldana Mendez, G. A. (2021). la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6124>
- Andrade-Palma, M. y Piagiage-Criollo, E. (2025). Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica. *593 Editorial Digital CEIT*, 10(3), 1184-1198. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3243>
- Cabrera de los Santos, A. V. (2021). La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria. <http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf>
- Castro, R. D. C., Salas, J. A. P., & Cortina, M. D. A. (2017). Niveles de comprensión lectora. SISTEMA CONALEP: caso específico del plantel n 172, de ciudad victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, 27(2), 73-114. <https://www.redalyc.org/journal/654/65456039005/html/>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience* (Vol. 1990). Harper & Row New York. <https://jazzietakesonamarathon.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/03/bf289-flow-the-psychology-of-optimal-experience-2-2.pdf>
- Carrillo López, A. M. (2021). Gamificación y comprensión lectora. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16642>
- Chávez, R. D. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la lectoescritura en niños de segundo grado [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of research in personality*, 19(2), 109-134. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0092656685900236>
- Figuroa, E., & Farias, P. (2018). Métodos lúdicos en el aprendizaje de la lectura del subnivel elemental. Guía de actividades didácticas. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33232>
- Gallardo, M., Gallardo, E., Rodríguez, Á., & Ortiz, W. (2025). La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. *Dominio de las Ciencias*, 11 (1), 2315-2344.
- Jiménez, J. (2014). La comprensión lectora y la competencia lectora. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*. Recuperado de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/download/2552/2859/10288>
- Luo, Z. (2022). Gamification for educational purposes: What are the factors contributing to varied effectiveness?. *Education and Information Technologies*, 27(1), 891-915. <https://link.springer.com/article/10.1007/S10639-021-10642-9>





- Llerena, M., Valero, C. y Santos, P. (2023). Aplicación de herramientas gamificadas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria. *Revista Educativa Latinoamericana* , 15(4), 234-250.
- Moreno, J., Benavides, L. y Zambrano, F. (2023). La gamificación como estrategia para el desarrollo de habilidades cognitivas y lectoras. *Educación y Tecnología* , 8(2), 112-129.
- Perkins, D., & Blythe, T. (1994). Ante todo, la comprensión. *Educational Leadership*, 51(5), 4-7.
<http://ceice.gva.es/documents/162784507/163142369/Comprension.pdf>
- Porcar Marín, Ó. (2018). La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase.
- Rovira, M. P., Cala, K. R., & Asco, A. C. M. (2009). La lectura: un acercamiento a su evolución histórica y su conceptualización. *Mendive. Revista de Educación*, 7(3), 194-200.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6320116.pdf>
- Santana, GH (2025). Características de la lectura comprensiva. *Escrito* . Recuperado de <https://es.scribd.com/document/713991941/caracteristicas-de-la-lectura-comprensiva>
- Santos, R. (2023). Impacto de un sistema web gamificado en la comprensión lectora de estudiantes. *Revista Peruana de Educación*, 18(3), 98-115.
- Tenesaca Orellana, M. E., & Criollo Cumbe, F. E. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/46601259-bf35-4768-8edb-709f63420c6d>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & education*, 145, 103729.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131519302829>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. "O'Reilly Media, Inc.". https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=Hw9X1miVMMwC&oi=fnd&pg=PR7&dq=Cunningham+Y+Zichermann+&ots=0tnl5v4pqt&sig=kR0Ijk9EIS_XwbGM1Apa0-v5FAg
- Zorrilla, L. (2005). Caracterización de la comprensión lectora en estudiantes. *Revista de Investigación Educativa*. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000600008

