



REPÚBLICA DEL ECUADOR

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE POSGRADO**

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE
HABILIDADES LECTORAS EN ALUMNOS DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA**

Autor:

Lilia Margoth Chimbo Ronquillo

Director:

DHc. Petita Isabel Salavarría Melo

Universidad Estatal de Milagro, año 2026

ARTÍCULO CIENTÍFICO

LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES LECTORAS EN ALUMNOS DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

GAMIFICATION AND ITS INFLUENCE ON THE DEVELOPMENT OF READING SKILLS IN EIGHTH-YEAR BASIC EDUCATION STUDENTS.

autor

Lilia Margoth Chimbo Ronquillo

lichimbor2@unemi.edu.ec

ORCID 0009-0006-4505-4055

Universidad Estatal de Milagro-Facultad de posgrado
Maestría en Magíster en Educación Básica

tutor

MSc. Petita Isabel Salavarría Melo

psalavarriam@unemi.edu.ec

ORCID 0009-0005-5052-6486

Universidad Estatal de Milagro-Facultad de posgrado

RESUMEN

El aprendizaje de lectura es un elemento base de la formación académica, el fortalecimiento de las habilidades lectoras constituye un desafío para el sistema educativo público donde prevalece la enseñanza tradicional. La investigación tiene como objetivo analizar la influencia que ejerce la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras en alumnos de octavo año de educación general básica. Se determinó una metodología mixta, de carácter aplicado, de tipo explicativa y correlacional y diseño experimental. Las técnicas consisten en el cuestionario y prueba pedagógica en tres tiempos. La población corresponde a 76 alumnos.

Se trabajó un grupo de experimento y un grupo de control con 38 integrantes cada uno. Se emplearon seis dimensiones, tres por cada variable de estudio. Los resultados determinaron efectos positivos de la gamificación en el aprendizaje de lectura, en el tiempo posterior se obtuvo una media promedio de 12.87 en el grupo de experimento frente a 6.53 del grupo de control. La prueba t para muestras independientes refleja valores $t = 27.480$ y $p < 0.001$ y una diferencia promedio entre grupo de 6.29 con el 95% de confianza, respalda que las diferencias no son producto del azar sino de la eficiencia de la intervención de estrategias gamificadas. La gamificación, contribuye al fortalecimiento de la comprensión, la reflexión y el análisis en la lectura de nivel literal, inferencial y crítico, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales y el logro de un aprendizaje significativo, activo y participativo.

Palabras clave: Gamificación, Habilidades lectoras, Comprensión lectora, Educación básica.

Abstract: Learning to read is a basic element of academic training, the strengthening of reading skills is a challenge for the public education system where traditional teaching prevails. The objective of the research is to analyze the influence of gamification on the development of reading skills in eighth-grade students of basic general education. A mixed methodology, of an applied nature, of an explanatory and correlational type and experimental design was determined. The techniques consist of the questionnaire and pedagogical test in three stages. The population corresponds to 76 students. An experiment group and a control group with 38 members each were used. Six dimensions were used, three for each study variable. The results determined positive effects of gamification on reading learning, in the subsequent time an average of 12.87 was obtained in the experiment group compared to 6.53 in the control group. The t-test for independent samples reflects values $t = 27.480$ and $p < 0.001$ and an average difference between groups of 6.29 with 95% confidence, supports that the differences are not

the product of chance but of the efficiency of the intervention of gamified strategies. Gamification contributes to the strengthening of comprehension, reflection and analysis in literal, inferential and critical reading, promotes the development of cognitive and socio-emotional skills and the achievement of meaningful, active and participatory learning.

Keywords: Gamification, Reading skills, Reading comprehension, Basic education.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las habilidades lectoras siguen siendo la base para el desarrollo y desenvolvimiento de los estudiantes en su vida académica, social y profesional. Cuando los estudiantes reflejan problemas de lectura al comprender, interpretar y razonar sobre información y textos repercute directamente en el desarrollo cognitivo y rendimiento académico. No obstante, en un contexto caracterizado por la dominancia tecnológica y variaciones en la forma de aprender, generar hábitos que fortalezcan las habilidades lectoras de los estudiantes se constituye como un desafío. Por la importancia que determina el desarrollo de habilidades lectoras, de acuerdo a OEDC (2023):

Se realizan pruebas internacionales en más de 90 países los dominios centrales son matemáticas, lectura y ciencias, y el dominio central, en estas evaluaciones resalta que aquellos estudiantes con mayor periodicidad de lectura presentan mayor facilidad de comprender textos e información y por ende mejores resultados académicos, no obstante; solo el 26% de estudiantes de Latinoamérica logra niveles aceptables en comprensión lectora (p.2).

Diversos estudios contemporáneos respaldan que emplear estrategias que incluyan la gamificación influye de forma positiva en la motivación por aprender, el compromiso y la comprensión lectora en estudiantes con énfasis en niveles de educación básica. De acuerdo a Rosas Fuentes et al., (2026):

La gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora coherente con los principios del aprendizaje significativo y del constructivismo social. Desde una perspectiva técnica, la gamificación se define como la aplicación intencional de mecánicas de juego (puntos, niveles, recompensas), dinámicas motivacionales (competencia, cooperación, logro) y componentes lúdicos (retroalimentación inmediata, progresión y desafíos) en contextos no lúdicos, con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje y potenciar la motivación y el compromiso del estudiante (p.2).

A nivel internacional, existe concepción de la importancia de innovar la educación especialmente en la enseñanza y motivación de la lectura. Organismos con reconocimiento en educación como LA (UNESCO, 2025) manifiesta que “a nivel global se han reducido los niveles de lectura comprensiva en estudiantes y que el interés de jóvenes por actividades lectoras es cada vez menor” (p.3). En este contexto, es necesario que se enfoquen los métodos tradicionales hacia la innovación implementar la gamificación mediada por tecnología alineándose en las tendencias actuales y permite que la gamificación logre espacios de aprendizaje participativos y dinámicos donde el estudiante puede leer de forma interactiva para comprender las ideas principales y la esencia del texto a fin de recibir recompensas cumpliendo retos.

Una parte considerable del estudiantado mantiene problemas para desarrollar el pensamiento crítico, argumentación, razonamiento y comprensión de textos. De acuerdo a Muñoz Morán (2023):

La lectura sin comprensión se produce cuando los estudiantes leen sin entender en toda su dimensión cuanto un texto contiene ya sea conceptual o procesalmente. En consecuencia, no puede describirlo, explicarlo ni valorar lo. Las causas son múltiples.

La principal: bajos o casi nulos niveles de lectura y, por consiguiente, escaso

desarrollo del pensamiento lógico. De ello se derivan lecturas lentas e incorrectas, desatención por entender o reconocer las palabras nuevas, en un largo etcétera. Como resultado, el aprendizaje resulta insuficiente, o al menos no al nivel debido, lo cual deriva en serias dificultades para expresarse oralmente y redactar. En este último caso, como regla, la redacción se caracteriza por la presencia de gruesas faltas gramaticales y ortográficas (p.4).

En este sentido, se identifica la relevancia de la lectura en la formación integral del estudiantado, surgiendo la necesidad de innovar las prácticas pedagógica, debido a esto metodologías activas como la gamificación ha ganado terreno y reputación frente a contextos cambiantes como impulsor de la experiencia de aprendizaje y desarrollo de habilidades lectoras.

A nivel regional, en Latinoamérica existen problemas referentes a la baja capacidad lectora de los estudiantes, constituyéndose como una preocupación inmersa en el sistema educativo. A nivel regional el informe regional proporcionado por CEPAL (2022), manifiesta que “más del 50% de estudiantes, independientemente del país o nivel educativo niveles de educación no logra niveles adecuados de comprensión lectora, reflexiva y crítica”. Alineado a esto, Carriel Villegas et al., (2025) manifiesta que:

Se han realizado diversos estudios a nivel de América Latina donde se ha identificado que la gamificación es una metodología apta para impulsar la lectura y el desarrollo efectivo de habilidades lectoras, al traducir el acto de leer mediante juegos, retos, puntos, recompensas, competencias, insignias, el estudiante se motiva por aprender a leer de forma crítica y comprensiva (p.3).

El sentido de adaptar estas metodologías actuales cumple el cometido de dejar de lado el paradigma de enseñanza tradicional y repetitivo, en este sentido Gallardo Pacheco et al., (2025) acota que:

La gamificación es propicia para incrementar la inferencia crítica, la comprensión de ideas principales y la interpretación de textos complejos. Si se direcciona la gamificación hacia entornos digitales en plataformas de aprendizaje incrementa la participación voluntaria y colaborativo fortaleciendo el proceso de autoaprendizaje hacia la lectura (p.3).

En base a lo expuesto, se identifica que a nivel regional el nivel de habilidades lectoras en estudiantes, es limitado, recalcando brechas metodológicas de enseñanza, donde prima la enseñanza tradicional, surge la necesidad de innovar la práctica pedagógica incorporando recursos novedosos, llamativos y pertinentes con el ambiente de estudio, que influya de forma significativa en el fortalecimiento de las habilidades lectoras del estudiantado.

En el territorio ecuatoriano de acuerdo al Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2026) “se identifican niveles bajos de competencias lectoras en alumnos de diferentes regiones del país”. En este sentido, el panorama de habilidades lectoras es similar al regional y al igual que en el nivel global fortalecer las habilidades lectoras en estudiantes representa un reto o desafío para el sistema educativo.

De acuerdo a, Salina Briones & Cevallos Sánchez (2024) “diversos estudiantes del territorio ecuatoriano reflejan problemas de identificación de textos, comprender y extraer información importante y generar razonamiento crítico a partir de información, esto repercute de forma directa en las diferentes asignaturas”. Por su parte, Ganchozo Macías (2024) afirma que:

La implementación de técnicas de gamificación en la educación, especialmente en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, surgió como respuesta a la necesidad de incorporar estrategias y recursos didácticos innovadores que puedan estimular el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje. En la actualidad, persiste el

uso de métodos obsoletos y tradicionales en las aulas, lo cual provoca aburrimiento y falta de motivación en los educandos (p.13).

Debido a la necesidad de fortalecer las habilidades lectoras en estudiantes, la adopción de metodologías activas e innovadoras como la gamificación apoyada especialmente en recursos tecnológicos y en línea ha incrementado en los últimos años como impulsor de la participación y el aprendizaje lector de estudiantes.

En línea con lo anterior, Prieto Andreu et al. (2022) en el ámbito educativo, “la gamificación se ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis, al ser empleada, cada vez más, como técnica o estrategia para motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje”. Su objetivo principal de incluir la gamificación es motivar a participantes y fomentar los comportamientos esperados de manera significativa. Por su parte, Gallardo Pacheco et al. (2025) manifiesta que “en el territorio ecuatoriano existen herramientas propicias para la gamificación que son populares como Genially, Kahoot promueven la comprensión lectora aprovechando las bondades del contexto en línea”.

En este contexto, se plantea como objetivo de la investigación el análisis de la influencia que ejerce la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras en alumnos de octavo año de educación general básica. En función a esto, se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿En qué medida influye la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras en alumnos de octavo año de educación general básica?

La investigación se respalda en lo académico, al considerar las habilidades lectoras como un elemento base fundamental en la formación de los estudiantes, en términos de innovación didáctica se fundamenta en la necesidad de incluir herramientas novedosas, llamativas y alineadas a las tendencias actuales, para reducir las brechas que mantienen los estudiantes en el desarrollo de habilidades lectoras, especialmente al considerar la predominancia de la enseñanza tradicional que plantea la educación como rutinaria y no

genera interés en el estudiante por aprender de forma significativa ante las nuevas tendencias educativas, surgen estrategias como la gamificación que se plantean como herramientas dinámicas, que incrementan el interés, el compromiso, la motivación la interacción y participación de los estudiantes.

El estudio presenta relevancia social y metodológica, social al enfocarse a una problemática que afecta a un porcentaje considerable de estudiantes y que puede influir en su desenvolvimiento académico y limitar la formación integral del estudiantado, puesto que la lectura es la base de entendimiento del contenido de las distintas asignaturas. La relevancia metodológica porque contribuye a incrementar la calidad e innovación en la práctica didáctica docente, contribuyendo a dinamizar el ambiente de aprendizaje, a fin de fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes en nivel literal, inferencial y crítico. Si bien, los resultados no son generalizables porque su aplicación se direcciona a un grupo específico de estudiantes, son replicables a otros contextos y sirven de base para futuras investigaciones.

Como punto de partida a continuación, se conceptualiza lo que es la gamificación y habilidades lectoras.

Gamificación

El constante cambio del proceso enseñanza-aprendizaje demanda incorporar nuevas metodologías para todos los niveles educativos. De acuerdo a Ojeda Lara & Zaldívar Acosta (2023) “una de las metodologías con gran aceptación actualmente es la gamificación, la cual surgió para incorporar elementos de juego y brindar un ambiente de aprendizaje innovador” (p.1). La gamificación sin duda es una herramienta novedosa que puede ser adoptada al contexto real de cada institución y con el avance tecnológico puede adaptarse a recursos en línea lo que incrementa su eficiencia al estar disponible el estudiante puede acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar. En este sentido Ulloa Arias & Carcausto Calla (2024) acota que:

La gamificación promueve que las temáticas sean abordadas de manera activa, a través de actividades que contribuyen a la construcción de aprendizajes, logrando que el estudiante asuma su rol con responsabilidad y autonomía, impulsando el desarrollo de nuevos contenidos y potenciando nuevas competencias.

Es importante considerar que la incorporación de la gamificación en el ámbito educativo implica la aplicabilidad de los fundamentos y rasgos presentes en los juegos y videojuegos al entorno de la enseñanza. Esta táctica para Álvarez Flores (2024) “se fundamenta en la fusión de incentivos característicos de los juegos con el propósito de enriquecer la participación en actividades educativas, estimulando tanto el proceso de adquisición de conocimiento como el placer en el proceso” (p.3). Un ambiente de aprendizaje, basado en las distintas formas del juego, resulta una estrategia adecuada, al momento de sumar la motivación, la implicación en la tarea y el rendimiento académico del estudiantado, durante su formación.

La gamificación, es potencialmente eficiente para dinamizar las clases e impulsar el autoaprendizaje de lectura. Prieto Andreu et al. (2022) asevera que:

El aprendizaje basado en la gamificación u otras estrategias de empleo del juego como recurso formativo (e.g., el aprendizaje basado en el juego) puede resultar pertinente para promover nuevos contextos de aprendizaje, desde donde se pudiese fomentar y motivar, intrínseca y extrínsecamente, el compromiso y el rendimiento escolar del alumnado (p.3).

En este sentido la gamificación facilita la personalización del proceso de aprendizaje y su adaptación a las necesidades individuales de cada estudiante. A través de sistemas de seguimiento y evaluación, se recopila información sobre el rendimiento de cada alumno y se les proporciona retroalimentación instantánea y personalizada. Por su parte, Olmedo Flores et al. (2024) asegura que:

La gamificación genera un entorno de aprendizaje adaptable que se ajusta a las fortalezas y debilidades de cada estudiante, maximizando su potencial de aprendizaje.

La gamificación además de aumentar la motivación y la personalización del aprendizaje, la gamificación en el ámbito educativo también contribuye al desarrollo de habilidades y competencias transversales (p.2).

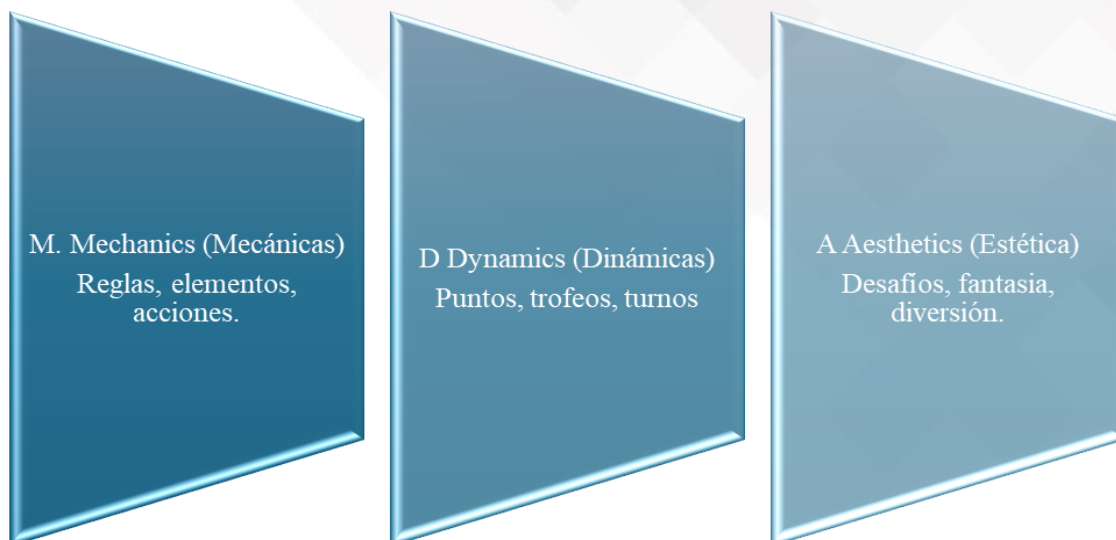
La gamificación, demuestra que es ideal para la enseñanza de diversas asignaturas puesto que contribuye a dinamizar las clases, dejando de lado la enseñanza rígida tradicional. En línea con esto Cueva Cáceres (2023) asevera que:

Un entorno gamificado induce a la diversión y disfrute de la clase, por tanto, algo que no suele ser generalmente atractivo en las clases, cuando se utiliza este tipo de estrategia, se vuelve atractivo, mejorando así el aprendizaje. En atención a que el estudio de la gamificación es relativamente reciente y una de las tendencias más importantes de esta década (p.3)

La gamificación como cualquier estrategia didáctica, requiere planificación y una serie de pasos. De acuerdo a, Acosta Yela et al., (2022) la gamificación es un proceso complejo que requiere algunos pasos y recursos para que logre ser efectivo, en la implementación de la gamificación se debe aplicar el ciclo MDA (mecánicas, dinámicas, y estética), este ciclo contribuye a incrementar la eficiencia de las actividades gamificadas que se incluyan en las clases, a continuación, se detalla los tres elementos que componen el ciclo MDA:

Figura

Ciclo MDA



Nota: Elaborado a partir de Acosta Yela et al., 2022)

Habilidades lectoras

Las habilidades lectoras son indispensables en la formación integral del estudiante, le será útil en su vida académico y social, en la etapa escolar y posterior incluyendo su vida profesional futura. Mallitasig Unapanta et al. (2023) manifiesta que:

Las habilidades lectoras no solo son esenciales para el acceso a otros conocimientos, sino que también contribuyen de manera significativa a la construcción de un aprendizaje autónomo y participativo en el contexto escolar. La adquisición de habilidades lectoras no se limita a la simple decodificación de palabras; implica la capacidad de comprender, interpretar, analizar y reflexionar sobre el contenido de textos diversos (p.3)

La lectura es elemental en la vida de las personas, en el ámbito académico es la pieza clave para que el estudiante logre interiorizar y comprender las distintas asignaturas, especialmente al considerar que la mayoría de información en la enseñanza clásica que a pesar del avance tecnológico predomina actualmente, por ello, es importante considerar que conforme a Ramírez Cubas et al. (2025):

La lectura desde su punto de vista didáctico es fundamental para el proceso de aprendizaje, es de ayuda en el desarrollo de las etapas como educando y es una herramienta para hacerse de un pensamiento crítico. Por lo cual su motivación y animación a esta, debería empezar desde casa, considerando que la familia y escuela constituyen la base fundamental para la adquisición de la lectura, pero por lo general esta responsabilidad se recarga en la escuela (Correa Herrera et al., 2025, p.3).

No obstante, los desafíos para que el estudiante logre desarrollar sus habilidades lectoras, son diversas esto conlleva a que se identifiquen niveles de comprensión lectora bajos en estudiantes de todos los niveles educativos, de acuerdo a Cedeño Lombeida (2022):

Uno de los problemas que persiste en la educación es el relacionado con las insuficientes habilidades de lectura de los estudiantes, manifestados en la no comprensión de textos representa un inconveniente para el desarrollo de las habilidades de su formación (p.20).

Por último, Ramírez Cubas et al. (2025) sostiene que:

La lectura es una herramienta esencial en la vida de las personas, que fomenta el desarrollo del conocimiento para comprender los fenómenos sociales, se considera que la lectura no es una actividad aislada, sino proceso dinámico influenciado por múltiples factores en que interactúan los conocimientos previos de los educadores y las estrategias pedagógicas de los educadores. La comprensión lectora demanda un mayor esfuerzo por parte de los docentes, ya que se erige como uno de los problemas más álgidos que se tiene que abordar en todas las instituciones educativas (p.2).

METODOLOGÍA

Enfoque, carácter, tipo y diseño

La investigación se enmarca bajo el enfoque mixto al orientarse a la medición y análisis objetivo del nivel en el que la gamificación influye en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades lectoras en estudiantes del octavo año de educación básica, Los datos que se analizan son cualitativos provenientes de la observación directa y numéricos resultantes de encuestas y pruebas en tres tiempos, antes, durante y después, en contraste del grupo de control y grupo de experimento.

La investigación se plantea con carácter aplicado porque se enfoca en un problema real específico, mediante la aplicación de estrategias gamificadas para contribuir al fortalecimiento de las competencias lectoras. Es de tipo explicativa y correlacional porque pretende establecer una relación entre la gamificación y las habilidades lectoras, estableciendo el tipo de relación y el nivel causal.

Además, es de diseño experimental, en efecto se trabaja con un grupo de experimento y un grupo de control, en el de experimento se incluye la gamificación como estrategia didáctica y el grupo de control sigue con la enseñanza tradicional. Se recolectan datos en tres tiempos antes, durante y después para contrastar la información y determinar la influencia de la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades lectoras.

Técnicas de investigación

Como técnicas de investigación con el fin de dar cumplimiento al objetivo general de investigación se aplica un cuestionario de diagnóstico con respuestas en escala tipo likert, una prueba pedagógica que se toma en tres tiempos para determinar variaciones y la observación para identificar el nivel de participación en el grupo de control vs el grupo de experimento.

Población y muestra de estudio

La población de estudio corresponde a los estudiantes de octavo año de educación general básica. La muestra se orienta al paralelo "A" que se denominará grupo de

experimento y paralelo "B" que se determina como grupo de control. En total suman, 76 alumnos 38 en cada curso. A continuación, se detalla la muestra por sexo y edad:

Tabla 1

Muestra por sexo y edad

Muestra de estudio por sexo				Muestra de estudio por edad			
Sexo	Octavo "A" (Grupo de experimento)	Octavo "B" (Grupo control)	Total	Edad	Octavo "A" (Grupo de experimento)	Octavo "B" (Grupo control)	Total
				11 años	8	7	15
Masculino	20	19	39	12 años	22	24	46
Femenino	18	19	37	13 años	8	7	15
Total	38	38	76	Total	38	38	76

Nota. Elaboración propia.

Variables, dimensiones e indicadores de estudio

Las dimensiones de estudio parten de las variables dependiente "Habilidades de lectura" y la variable independiente "Gamificación", determinando tres dimensiones por cada variable y a su vez cada dimensión contiene cuatro indicadores, es decir, un total de seis dimensiones y veinticuatro indicadores a continuación, se detalla:

Tabla 2

Variables, dimensiones e indicadores de estudio

VARIABLES, DIMENSIONES E INDICADORES DE INVESTIGACIÓN		
Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente gamificación	D1. Motivación lúdica	I1: Interés por participar
		I2: Participación activa
		I3: Cumplimiento de retos
		I4: Persistencia en actividades
	D2. Uso de herramientas gamificadas	I5: Uso de plataformas digitales
		I6: Aplicación de recompensas
		I7: Empleo de insignias o puntos
		I8: Interacción con juegos educativos
	D3. Interacción y participación	I9: Trabajo colaborativo
I10: Comunicación entre estudiantes		
I11: Nivel de atención		
I12: Compromiso en actividades		
Variable dependiente habilidades lectoras	D4. Comprensión literal	I13: Identificación de ideas principales
		I14: Reconocimiento de personajes
		I15: Localización de información explícita
		I16: Secuencia de acontecimientos
	D5. Comprensión inferencial	I17: Interpretación de mensajes implícitos
		I18: Relación causa-efecto
		I19: Elaboración de conclusiones
		I20: Predicción de hechos
	D6. Comprensión crítica	I21: Emisión de opiniones
		I22: Argumentación
		I23: Análisis reflexivo
		I24: Valoración del contenido

Nota. Elaboración propia.

RESULTADOS

La primera fase de la investigación consistió en la aplicación de la encuesta de diagnóstico que se enfoca en analizar la disposición de los estudiantes hacia la gamificación y los conocimientos o experiencia previa que tiene sobre el tema. En efecto, la estadística descriptiva revela una tendencia favorable de los estudiantes hacia la inclinación por utilizar gamificación como medio fortalecedor de la lectura, con medias mayores a 4 sobre una escala del 1 al 5, en todas las preguntas.

La media más alta la obtuvo la pregunta 7 mientras que la pregunta 8 y 9 reflejan las medias más bajas respecto a los demás ítems, pero ninguno es menor a cuatro. Las desviaciones determinan el nivel de variación de las respuestas en este caso se obtuvieron valores comprendidos en un rango comprendido entre 0.589 y 0.923, respaldando percepción

similar en los encuestados que reflejan tendencia hacia la aceptación de la gamificación con fines didácticos.

Tabla 3

Estadística descriptiva de la encuesta

Pregunta	N	Estadísticos descriptivos			
		Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
1	76	2	5	4.18	0.605
2	75	3	5	4.29	0.731
3	76	2	5	4.22	0.704
4	76	3	5	4.30	0.589
5	76	2	5	4.17	0.806
6	76	3	5	4.29	0.607
7	76	3	5	4.43	0.639
8	76	1	5	4.03	0.923
9	76	2	5	4.01	0.792
10	76	2	5	4.22	0.645
11	76	3	5	4.40	0.658
12	76	3	5	4.42	0.662

Nota. Elaboración propia mediante el software IBM SPSS Statistics.

En segunda instancia se aplicó una prueba de lectura que se basaba en tres niveles de dificultad nivel bajo o comprensión literal, nivel medio o comprensión inferencial y nivel alto comprensión crítica. La prueba se aplicó en tres tiempos antes, durante y después al realizar la comparación de medias en los tres tiempos de análisis, se identifica que existe una evolución distinta en los dos grupos y en cada tiempo de análisis.

Cabe recalcar que la puntuación máxima de la prueba es de 15 puntos. En el tiempo previo los dos grupos reflejan puntuaciones similares con una media en el grupo de control de 5.45 y en el grupo de experimento de 5.50, esto respalda la equivalencia entre los grupos como punto de partida para la investigación.

En el tiempo intermedio el grupo de experimento refleja una variación significativa con media de 9.55 en comparación con el grupo de control que obtuvo una media de 6.08. En el tiempo posterior se intensifica el incremento que refleja el grupo de experimento

alcanzando una media de 12.87 puntos mientras que el grupo de control obtuvo una media post de 6.53.

Los datos reflejados respaldan la influencia positiva que puede ejercer el docente en el aula con el uso de recursos novedosos, llamativos e interactivos como la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades de lectura. Mediante el uso de la gamificación se impulsa un progreso significativo y sostenible en el aprendizaje de los estudiantes especialmente en términos de habilidades lectoras.

De acuerdo a las desviaciones, se identifica que la variación de puntuaciones es baja, resaltando homogeneidad en la distribución de datos lo que fortalece la consistencia de los resultados obtenidos.

Tabla 4

Comparación de medias en tiempo pre, into y post

Resumen de procesamiento de casos						
	Casos					
	Incluido		Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Total_pre * Grupo_Num	76	100.0%	0	0.0%	76	100.0%
Total_Intermedio * Grupo_Num	76	100.0%	0	0.0%	76	100.0%
Total_Post * Grupo_Num	76	100.0%	0	0.0%	76	100.0%

Nota. Elaboración propia mediante el software IBM SPSS Statistics.

Tabla 5

Comparación de medias informe

		Informe		
	Grupo_Num	Total_pre	Total_Intermedio	Total_Post
	Media			
1.00	N	5.5000	9.5526	12.8684
	Desv. Desviación	38	38	38
		1.20247	1.51920	1.54519
2.00	Media	5.4474	6.0789	6.5263
	N	38	38	38
	Desv. Desviación	1.03185	1.19417	1.38986
Total	Media	5.4737	7.8158	9.6974
	N	76	76	76
	Desv. Desviación	1.11324	2.21336	3.51006

Para respaldar la significancia de la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades lectoras se aplicó la prueba T, mediante la que se determinó una diferencia estadística significativa entre el grupo de experimento y de control, en el elemento denominado ganancia se identifica la diferencia obtenida entre los grupos desde el momento inicial (pretest) hasta la fase posterior (postest).

El grupo de experimento obtuvo una ganancia media igual a 7.37 y DE de 0.91 mientras que el grupo de control refleja ganancia media de 1.08 y la DE similar de 0.91. Estos resultados sugieren diferencia estadísticamente significativa en el nivel de competencias lectoras en los dos grupos en relación al uso de la gamificación y el tiempo transcurrido.

Tabla 6

Prueba t – Estadísticas de grupo

Estadísticas de grupo					
	Grupo_Num	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Ganancia	1.00	38	7.3684	1.07606	.17456
	2.00	38	1.0789	.91183	.14792

Nota. Elaboración propia mediante el software IBM SPSS Statistics.

Existen datos relevantes, la prueba Levene refleja un valor equivalente a 0.192 cuando el supuesto determina que debe ser $p > 0.05$, sugiriendo que se da cumplimiento al supuesto que establece igualdad de varianzas. Los valores $t(74) = 27.489$ especialmente al considerar la significancia bilateral equivalente a $p = 0.000$ ($p < 0.001$), respaldan de forma adecuada la predominancia de diferencias con alta significancia estadística entre los dos grupos.

La diferencia resultante entre las medias de los dos grupos se situó en 6.29 puntos, con un porcentaje de confianza del 95%, establece que las diferencias encontradas no son producto del azar sino más bien el resultado de la intervención realizada mediante la

gamificación. Definitivamente, en base a los resultados se determina que la adopción de la gamificación como estrategia didáctica es eficiente para el fortalecimiento de las habilidades lectoras en los estudiantes que se diferencia de manera sustancial en un aprendizaje significativo frente a la enseñanza tradicional.

Tabla 7

Prueba t – Prueba de muestras independiente

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Ganancia	Se asumen varianzas iguales	1.737	0.192	27.489	74	0	6.28947	0.2288	5.83357	6.74537
	No se asumen varianzas iguales			27.489	72.059	0	6.28947	0.2288	5.83337	6.74558

Nota. Elaboración propia mediante el software IBM SPSS Statistics.

DISCUSIÓN

De acuerdo al análisis realizado, se plantean tendencias relevantes respecto a la gamificación y el fortalecimiento del aprendizaje de la lectura, con medias superiores a 4 sobre los 5 puntos estándar, respalda la eficiencia de la gamificación como estrategia que impulsa el aprendizaje, estos resultados se alinean con Acosta Yela et al. (2022), quienes manifiestan que introducir estrategias lúdicas basadas en la gamificación favorece de forma significativa el compromiso de los estudiantes por aprender. Y, con, Carriel Villegas et al. (2025), quienes sostienen que la gamificación es ideal para fomentar la actitud positiva hacia el aprendizaje de la lectura, la participación activa, fortaleciendo la comprensión crítica de textos.

La aplicación de la prueba pedagógica, fue ideal para contrastar información de los dos grupos de estudio, el de experimento y de control, la equivalencia de medias iniciales de 5.50 para el grupo de control y 5.45 en los grupos respalda la validez de la intervención y los efectos identificados posteriores a la introducción de la gamificación. Los efectos logrados en el periodo posterior son sustancialmente mayores en el grupo de experimento (12.87), comparado con (6.53) del grupo de control. Esto se alinea con los resultados obtenidos por Calderón Arévalo et al. (2021), quienes determinaron que el uso de la gamificación influye en el fortalecimiento de las capacidades cognitivas y el desarrollo de la comprensión lectora en los distintos niveles de interpretación.

La diferencia obtenida en el rendimiento del grupo de experimento fue de 7.37 puntos más que el grupo de control, en el tiempo posterior, recalando que mientras mayor sea la exposición a estrategias gamificadas, mayor será el incremento del rendimiento, estos resultados se asemejan a Muñoz Alarcón et al. (2025), quienes sostienen que, la gamificación es efectiva cuando se integra de forma planificada y en línea con los objetivos de aprendizaje y el nivel de lectura que se quiere promover.

La eficiencia de la gamificación como estrategia impulsora del aprendizaje de la lectura se respalda en que, según investigaciones contemporáneas como, Villacís Rodríguez et al. (2025), ayuda a generar entornos de aprendizaje con elevados niveles de participación y personalización, con un rol activo del estudiante, logrando integrarlo de forma emocional lo que incentiva la comprensión y retención del aprendizaje.

La estadística aplicada mediante t de muestras independientes fue contundente, en las diferencias de rendimiento obtenidas en cada grupo, con valores $t = 27.480$ y $p < 0.001$, asevera que las diferencias encontradas no se originan al azar, sino que se derivan de la intervención realizada mediante la inclusión de estrategias gamificadas, enmarcándose en los

resultados de Duarte Martinez y Suárez Caragollla (2025), quienes mediante una revisión sistemática determinan que en las investigaciones que integran intervenciones gamificadas para la enseñanza de lectura, se observan incrementos considerables en los estudiantes que se exponen a la intervención a diferencia de los que mantienen la enseñanza tradicional.

En la misma línea, Caisa Ugsha et al. (2026), manifiesta que el uso de estrategias interactivas como la gamificación que incluye desafíos, recompensas y puntos, impulsa el rendimiento académico y el aprendizaje de lectura en comparación con estrategias del paradigma tradicional de enseñanza. Y, Rodríguez Verduga y Vega Granda (2025), asevera que los estudiantes que reciben enseñanza de la lectura mediante estrategias de gamificación logran impulsar su comprensión lectora, resolución de problemas y pensamiento crítico.

Un aspecto interesante, es la limitada dispersión identificada en los datos, respalda la sostenibilidad y consistencia de los efectos de la intervención en el grupo de experimento, estos resultados se respaldan en León Velarde et al. (2026), quienes sostienen que la gamificación como estrategia de aprendizaje genera incremento del rendimiento y mejoras del aprendizaje consistentes y sostenibles en los estudiantes expuestos independiente del ritmo y forma individual de aprendizaje la mejora es estable e identificable.

Definitivamente, el estudio constituye evidencia sobre los efectos que genera el uso de la gamificación en la comprensión lectora aplicado en contextos educativos reales, específicamente en estudiantes del octavo año de educación general básica. La gamificación puede emplearse como herramienta sólida en los diferentes niveles de lectura, literal, inferencial y crítica. Los resultados se enmarcan en la tendencia teórica y científica del tema.

CONCLUSIÓN

La comprensión lectora, es un elemento principal de la formación del alumnado, es la base para comprender los contenidos e información de las diferentes asignaturas que, debido al paradigma tradicional de enseñanza que persiste en el sistema educativo ecuatoriano, se presenta en mayor medida de forma escrita. En este contexto emergen estrategias innovadoras como la gamificación que consiste en incorporar elementos del juego en las actividades de enseñanza a fin de promover, el compromiso, la motivación y el rol activo del estudiante en la construcción de su propio aprendizaje. En el estudio realizado se identificó disposición favorable de docentes, alumnos y padres de familia para la intervención que consistió en incluir estrategias gamificadas para el fortalecimiento de la lectura.

La intervención efectuada al grupo de experimento, demostró eficiencia en el incremento del rendimiento en comparación con el grupo de control que prevaleció con la enseñanza tradicional. En este sentido, la gamificación contribuyó a fortalecer el análisis, la reflexión y comprensión de textos en el nivel literal, inferencial y crítico. Además, contribuye a impulsar las habilidades socioemocionales y cognitivas, lo que promueve un aprendizaje activo y significativo, impulsado por la participación activa mediante el cumplimiento de retos, acumulación de puntos y recompensas.

El estudio es concluyente en el entorno de análisis, no obstante, los resultados no son generalizables a estudiantes de otros cursos u otras instituciones educativas. Los resultados constituyen la base para entender la efectividad de la gamificación en el fortalecimiento de la lectura y son replicables a contextos similares. En futuras investigaciones, es importante que se realice la intervención por un tiempo más prolongado y que la muestra se amplíe a diferentes niveles e instituciones educativas con distintas condiciones socioeconómicas y geográficas a fin de determinar la prevalencia de los efectos positivos de la gamificación en el aprendizaje de la lectura.

BIBLIOGRAFIA

- Acosta Yela, M. T., Aguayo Litardo, J. P., Ancajima Mena, S. D., & Delgado Ramírez, J. C. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/RTED.V14I1.297>
- Álvarez Flores, D. A. (2024). La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Dep Ortiva*, 3(7), 225–246. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>
- Carriel Villegas, J. G., Fierro Garofalo, G. M., Yáñez Barragán, K. V., & Zambrano Zambrano, S. Y. (2025). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva. *Polo Del Conocimiento*, 10(7), 3408–3418. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i7.10087>
- Cedeño Lombeida, M. I. (2022). Entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades lectoras. *La Referencia*. https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC_f137663149edf06707e99ddac7155e11
- CEPAL. (2022). *Comisión Económica para América Latina y el Caribe*. <https://www.cepal.org/>
- Correa Herrera, D., Ulloa Paz, E. A., & Fis Díaz, O. (2025). Desarrollo de habilidades lectoras en los educandos de cuarto grado. *Educación y Sociedad*, 23(1), 127–141. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14743269>
- Cueva Cáceres, J. (2023). Gamificación: Un Recurso que Promueve las Competencias Matemáticas en la Educación Peruana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 209–221. <https://doi.org/10.37843/RTED.V16I2.397>
- Duarte Martinez, K. B., & Suárez Caragollla, L. del C. (2025). Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado EGB. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2), 812–825. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.812-825](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.812-825)
- Gallardo Pacheco, M. L., Gallardo Freire, E. S., Rodríguez Torres, Á. F., & Ortiz Aguilar, W. (2025). La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. *Dominio de Las Ciencias*, 11(1), 2315–2344. <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4298>

- Ganchozo Macías, E. M. (2024). *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación general básica* [Universidad Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/items/d9983a05-ea70-47c1-9d45-a33dc5644f2d>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2026). *Instituto Nacional de Evaluación Educativa | Página oficial del Instituto Nacional de Evaluación Educativa*. <https://www.evaluacion.gob.ec/>
- Mallitasig Unapanta, A., Solórzano Sánchez, R., Bernal Cerza, R., & Ortiz Aguilar, W. (2023). Estrategia neurodidáctica para el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. *Sinergia Académica*, 6(4), 134–160. <https://doi.org/10.51736/5NEHNE59>
- Muñoz Alarcón, D. J., Álvarez Zhañay, E. M., Cevallos Lima, J. I., & Santibañez Mite, C. del R. (2025). La gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Elemental y Media. *Remulci*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.59282/REMULCI.3.1.1326>
- Muñoz Morán, D. (2023). La gamificación: ¿Recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios? *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(Esp. 1), 12–17. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778121003.pdf>
- OEDC. (2023). *PISA: Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes* | OCDE. <https://www.oecd.org/en/about/programmes/pisa.html>
- Ojeda Lara, O. G., & Zaldívar Acosta, M. del S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5–11. <https://doi.org/10.37843/RTED.V16I1.332>
- Olmedo Flores, D., Gordón Merizalde, G., Jara Zarria, H., Chuqui Shañay, M., & Lema Coordonez, S. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Revista Científica Retos de La Ciencia*, 1(4), 239–251. <https://doi.org/10.53877/RC.8.19E.202409.19>
- Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla Torrijos, J. D., & Said Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251–273. <https://doi.org/10.15359/REE.26-1.14>

- Ramirez Cubas, M. E., Condori Machaca, J. E., & Cañari Marticorena, H. F. (2025). Comprensión lectora en estudiantes de educación básica: Una revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 9(37), 1224–1238. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V9I37.980>
- Rodríguez Verduga, M. E., & Vega Granda, R. A. (2025). Efectos de la gamificación educativa en el desarrollo de la comprensión lectora. *Revista Social Fronteriza*, 5(5), 1–34. [https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5\(5\)858](https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5(5)858)
- Rosas Fuentes, D., Rosa Fuentes, F., & Huisa Bustamante, R. (2026). Gamificación educativa en la enseñanza-aprendizaje universitaria: una revisión de literatura sobre innovación y motivación académica. *Revista Espacios*, 47(1), 306–320. <https://doi.org/10.48082/ESPACIOS-A26V47N01R06>
- Salina Briones, D. B., & Cevallos Sánchez, H. A. (2024). Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato : Didactic strategy: Gamification to promote reading comprehension in first-year high school students. *Revista Cognosis*, 9(E1), 102–123. <https://doi.org/10.33936/COGNOSIS.V9IEE1.6953>
- Ulloa Arias, D. F., & Carcausto Calla, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 8(33), 931–944. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V8I33.774>
- UNESCO. (2025). *Aprendizaje digital y transformación de la educación* | UNESCO. <https://www.unesco.org/es/digital-education?>
- Villacís Rodríguez, G. P., Carrera Erazo, S. C., & Pérez Barrera, H. M. (2025). La gamificación y comprensión lectora en Lengua y Literatura con estudiantes de Educación Básica. *Revista Minerva*, 6(18), 117–126. <https://doi.org/10.47460/MINERVA.V6I18.247>



BellurioQuevedoYGral.Maldonado-Latacunga / www.istvicentaleon.edu.ec / 002 850 757

REVISTA ACADÉMICA Y CIENTÍFICA VICTEC

06/08/2026
VL-CIDTI-ACEP-00248-2026

ESTIMADOS

Lilia Margoth Chimbo Ronquillo
Petita Isabel Salazar Melo

Es un placer para nosotros comunicarle que su artículo titulado **"LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES LECTORAS EN ALUMNOS DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA"** ha sido aceptado para su publicación en el volumen 7 número 13 (julio – diciembre 2026) de la Revista Académica y Científica VICTEC. Queremos felicitarlos por el excelente trabajo que ha realizado y por contribuir al avance de la investigación.

Cabe destacar que la revista VICTEC se encuentra disponible en: <https://server.istvicentaleon.edu.ec/victec/index.php/revista/index> y está indexada por diferentes organismos nacionales e internacionales, entre los que destacan Latindex Catálogo 2.0, Amelica, LatinREV, ROAD.

El proceso de revisión por pares ha sido riguroso y su artículo ha recibido comentarios positivos de nuestros revisores expertos en el campo. Su contribución ha sido valorada por su originalidad, metodología sólida y relevancia para la comunidad científica.

Estamos seguros de que su artículo será una adición valiosa a nuestra revista y será de gran interés para nuestros lectores.

Atentamente,



Milton Fernando Hidalgo Achig
DIRECTOR, REVISTA VICTEC
Consejo Editorial
Revista Electrónica VICTEC

Educamos
con responsabilidad



ECUADOR

Ministerio de Educación,
Deporte y Cultura

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

