

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

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 MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

TEMA:

“COMPRENSIÓN LECTORA Y ESTRATEGIAS DE
GAMIFICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO DE EBG DE
LA UNIDAD EDUCATIVA NATALIA JARRÍN”.

AUTOR:

TUQUERES ABALCO MARIANA CRISTINA
MOROCHO ZUMBA NARCIZA DE JESÚS

TUTOR:

RON VARGAS MARIA ELENA

MILAGRO 2025 - 2026

La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Natalia Jarrín.

Resumen

La comprensión lectora constituye una competencia fundamental para el desarrollo del aprendizaje significativo y del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica, debido a su influencia directa en la interpretación, análisis e inferencia de información textual en diversos contextos académicos. No obstante, en la Unidad Educativa Natalia Jarrín se identificaron limitaciones en los niveles de comprensión lectora, evidenciadas en dificultades para reconocer ideas principales, establecer relaciones conceptuales y emitir juicios críticos fundamentados. En este contexto, la presente investigación tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica superior. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes seleccionados mediante muestreo intencional. Para la recolección de datos se aplicó una prueba de comprensión lectora y un cuestionario tipo Likert orientado a evaluar la percepción sobre actividades gamificadas. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, el 35% de los estudiantes presentaba un nivel bajo de comprensión lectora y solo el 20% alcanzaba un nivel alto; sin embargo, tras la implementación de estrategias gamificadas, el nivel alto se incrementó al 42,5% y el nivel bajo disminuyó al 15%. Asimismo, se identificó una correlación positiva significativa entre gamificación y comprensión lectora ($r = 0,64$; $p < 0,01$). Se concluye que la gamificación constituye una estrategia didáctica eficaz para fortalecer las habilidades lectoras, incrementar la motivación y mejorar el rendimiento académico en estudiantes de educación básica.

Palabras clave

Gamificación, comprensión lectora, estrategias didácticas, educación básica, motivación, aprendizaje significativo, innovación educativa.

Introducción

La comprensión lectora constituye uno de los pilares fundamentales del proceso educativo contemporáneo, debido a que permite a los estudiantes no solo decodificar palabras y frases, sino también interpretar, analizar, reflexionar y construir significados complejos a partir de los textos escritos que circulan en los distintos contextos académicos y sociales. En el marco de la educación actual, caracterizada por el acceso masivo a la información y la necesidad de

desarrollar competencias cognitivas superiores, el dominio de la comprensión lectora se ha convertido en una habilidad imprescindible para el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento crítico. Diversos estudios pedagógicos han evidenciado que los estudiantes que poseen niveles adecuados de comprensión lectora logran procesar la información de manera más eficiente, establecer relaciones entre conceptos y construir conocimientos de forma autónoma y reflexiva. Sin embargo, múltiples investigaciones desarrolladas en diferentes contextos educativos han señalado que un porcentaje significativo de estudiantes presenta dificultades persistentes para interpretar textos, identificar ideas principales, realizar inferencias y emitir juicios críticos fundamentados. Estas limitaciones evidencian la necesidad de fortalecer los procesos didácticos orientados al desarrollo de la lectura comprensiva mediante estrategias pedagógicas innovadoras que despierten el interés de los estudiantes por el aprendizaje. En este sentido, diversos especialistas en didáctica de la lengua coinciden en que la incorporación de metodologías activas y participativas dentro del aula puede contribuir significativamente al fortalecimiento de las habilidades lectoras en los estudiantes de educación básica (Cassany, 2021; Solé, 2022).

En el ámbito de la educación básica, el desarrollo efectivo de la comprensión lectora depende de múltiples factores pedagógicos, cognitivos y motivacionales que influyen directamente en la manera en que los estudiantes interactúan con los textos escritos durante su proceso de aprendizaje. La evidencia científica demuestra que el simple acceso a materiales de lectura no garantiza el desarrollo de habilidades lectoras profundas si no se acompaña de estrategias didácticas adecuadas que orienten a los estudiantes en la construcción de significados. En muchos contextos educativos todavía predominan metodologías tradicionales centradas en la memorización mecánica, la repetición de contenidos y la evaluación basada únicamente en la reproducción literal de la información. Este tipo de prácticas pedagógicas tiende a generar desmotivación en los estudiantes, quienes perciben la lectura como una actividad obligatoria y poco estimulante dentro del proceso educativo. Como consecuencia de esta situación, los estudiantes pueden desarrollar una actitud negativa hacia la lectura, lo que limita el desarrollo de competencias fundamentales para su formación académica y personal. Frente a este escenario, la innovación pedagógica se presenta como una alternativa necesaria para transformar las prácticas educativas tradicionales y promover experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y motivadoras (Deterding et al., 2019; Zichermann & Cunningham, 2020).

En este contexto de transformación educativa, la gamificación ha emergido como una estrategia didáctica innovadora que busca incorporar elementos y dinámicas propias del juego dentro de entornos educativos formales con el propósito de incrementar la motivación y el compromiso

de los estudiantes con el aprendizaje. Desde una perspectiva conceptual, la gamificación se define como la aplicación de mecánicas de juego —como puntos, niveles, recompensas, desafíos y narrativas— en contextos no lúdicos con la finalidad de estimular la participación activa de los individuos en diversas actividades. En el ámbito educativo, esta estrategia permite transformar tareas académicas tradicionales en experiencias de aprendizaje dinámicas que fomentan la interacción, la curiosidad y el interés por el conocimiento. Diversos estudios han señalado que la incorporación de dinámicas lúdicas dentro del proceso educativo contribuye a generar ambientes de aprendizaje más atractivos y estimulantes para los estudiantes. Además, la gamificación favorece el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, ya que promueve la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento estratégico dentro de situaciones educativas simuladas. Por estas razones, la gamificación se ha consolidado en los últimos años como una herramienta pedagógica relevante dentro de los procesos de innovación educativa (Hamari et al., 2018; Kapp, 2022).

La aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza de la lectura ofrece múltiples oportunidades para fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora mediante actividades didácticas dinámicas y motivadoras que favorecen la participación activa de los estudiantes. A través de la integración de elementos lúdicos como misiones narrativas, desafíos de interpretación textual, recompensas simbólicas y sistemas de progreso, los estudiantes pueden involucrarse de manera más significativa en las actividades relacionadas con la lectura. Este enfoque permite transformar el proceso lector en una experiencia interactiva en la que los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje. Asimismo, la gamificación facilita la retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los estudiantes, lo que les permite identificar sus errores, mejorar sus estrategias de lectura y avanzar progresivamente hacia niveles más altos de comprensión textual. La incorporación de dinámicas de juego dentro de las actividades de lectura también fomenta el aprendizaje colaborativo, ya que muchas experiencias gamificadas se desarrollan mediante la cooperación entre estudiantes para alcanzar objetivos comunes. En este sentido, estas estrategias pueden concretarse mediante el uso de herramientas digitales como cuestionarios interactivos, plataformas educativas y actividades estructuradas de lectura guiada, lo que fortalece su aplicación pedagógica en el aula. En consecuencia, la gamificación representa una alternativa pedagógica innovadora para estimular el interés por la lectura y fortalecer las habilidades de comprensión en los estudiantes (Gee, 2017; Ortiz-Colón et al., 2020).

A nivel internacional, diversos estudios empíricos han demostrado que la implementación de estrategias gamificadas dentro de los entornos educativos puede generar mejoras significativas en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

Investigaciones desarrolladas en diferentes sistemas educativos han evidenciado que los estudiantes que participan en actividades de aprendizaje gamificadas tienden a mostrar mayor entusiasmo por las tareas escolares y una actitud más positiva hacia el proceso educativo. Este tipo de estrategias también contribuye a crear ambientes de aprendizaje más dinámicos e interactivos, donde los estudiantes se sienten motivados a participar activamente en las actividades propuestas por el docente. Además, la gamificación permite integrar diferentes recursos tecnológicos y pedagógicos que enriquecen las experiencias de aprendizaje dentro del aula. En este sentido, el uso de plataformas digitales, aplicaciones educativas y herramientas interactivas puede potenciar el impacto de las estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como resultado, la gamificación se ha consolidado como una tendencia pedagógica emergente dentro del campo de la innovación educativa contemporánea (Buckley & Doyle, 2019; García-Iruela & Hijón-Neira, 2021).

En América Latina, el fortalecimiento de la comprensión lectora constituye uno de los principales desafíos educativos para los sistemas escolares de la región, debido a que numerosos estudios han evidenciado que una proporción significativa de estudiantes presenta dificultades para interpretar textos complejos y realizar inferencias críticas. Estas limitaciones afectan el desempeño académico de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento, ya que la lectura constituye una herramienta transversal indispensable para el aprendizaje en todas las disciplinas. En este contexto, los especialistas en educación han señalado la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante la incorporación de metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo. La innovación didáctica se presenta, por tanto, como un elemento clave para mejorar la calidad de los procesos educativos en los niveles de educación básica. En particular, la integración de estrategias basadas en el juego dentro del proceso educativo ha demostrado ser una alternativa eficaz para estimular la participación estudiantil y fortalecer diversas competencias cognitivas. De esta manera, la gamificación se posiciona como una estrategia pedagógica prometedora para abordar los desafíos relacionados con el desarrollo de la comprensión lectora en los contextos educativos latinoamericanos (Area & González, 2020; Cabero-Almenara et al., 2021).

En este contexto global y latinoamericano, En el contexto educativo ecuatoriano, el desarrollo de habilidades lectoras constituye una prioridad dentro de las políticas educativas orientadas a mejorar la calidad del aprendizaje en la educación básica. A pesar de los esfuerzos institucionales por fortalecer la enseñanza de la lectura mediante reformas curriculares y programas de capacitación docente, diversos diagnósticos educativos han evidenciado que muchos estudiantes presentan dificultades para comprender textos escritos de mediana complejidad. Estas limitaciones se manifiestan en la incapacidad de identificar ideas

principales, establecer relaciones entre conceptos y realizar interpretaciones críticas de los textos. Como consecuencia de estas dificultades, los estudiantes pueden experimentar problemas en su desempeño académico general, ya que la lectura es una competencia fundamental para el aprendizaje en todas las áreas del currículo escolar. En este sentido, resulta necesario implementar estrategias didácticas innovadoras que permitan estimular el interés por la lectura y fortalecer las habilidades de comprensión textual en los estudiantes. La gamificación se presenta como una alternativa pedagógica pertinente para responder a estos desafíos educativos mediante la incorporación de dinámicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023; Valverde-Berrocoso et al., 2022).

La Unidad Educativa Natalia Jarrín, como institución comprometida con la formación integral de sus estudiantes, enfrenta el reto de fortalecer las competencias lectoras mediante la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo. En este contexto educativo, los docentes desempeñan un papel fundamental en la planificación e implementación de actividades didácticas orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas complejas relacionadas con la lectura comprensiva. La integración de estrategias gamificadas dentro del aula puede contribuir a generar ambientes educativos más motivadores, donde los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje. Asimismo, el uso de dinámicas lúdicas puede transformar la percepción de la lectura como una actividad obligatoria en una experiencia educativa estimulante y enriquecedora. La aplicación de elementos de juego dentro de las actividades académicas también permite fomentar la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas entre los estudiantes. Por lo tanto, la incorporación de la gamificación dentro del proceso educativo de la Unidad Educativa Natalia Jarrín representa una oportunidad para innovar en las prácticas pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora.

Desde una perspectiva pedagógica y psicológica, el análisis de la gamificación aplicada al desarrollo de la comprensión lectora permite comprender cómo las dinámicas lúdicas influyen en los procesos cognitivos implicados en la interpretación de textos escritos. La incorporación de desafíos, recompensas simbólicas y sistemas de progreso dentro de las actividades educativas puede generar mayores niveles de implicación y compromiso por parte de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Este tipo de estrategias también favorece el desarrollo de habilidades metacognitivas, ya que los estudiantes reflexionan sobre sus propias estrategias de lectura mientras participan en actividades dinámicas e interactivas. Además, la gamificación promueve la motivación intrínseca, la cual constituye un factor clave para el desarrollo de hábitos de lectura sostenidos a lo largo del tiempo. La combinación de elementos

lúdicos y pedagógicos dentro del proceso educativo permite crear experiencias de aprendizaje más significativas que facilitan la construcción del conocimiento. En consecuencia, el estudio de la gamificación como estrategia didáctica resulta relevante para comprender su impacto en el fortalecimiento de las habilidades lectoras en los estudiantes de educación básica (Domínguez et al., 2018; Werbach & Hunter, 2020).

En virtud de lo anteriormente expuesto, la presente investigación se orienta a analizar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Natalia Jarrín. El estudio busca comprender de qué manera la incorporación de dinámicas lúdicas dentro del proceso educativo puede influir en la motivación, la participación y el desempeño lector de los estudiantes. Asimismo, se pretende identificar las potencialidades pedagógicas de la gamificación como herramienta innovadora para fortalecer las habilidades de interpretación, análisis e inferencia de textos escritos. Los resultados de esta investigación permitirán generar evidencias científicas que contribuyan al diseño de estrategias didácticas orientadas al desarrollo de competencias lectoras en contextos educativos similares. De esta manera, el estudio aspira a aportar conocimientos relevantes que favorezcan la innovación pedagógica dentro del sistema educativo ecuatoriano y promuevan el fortalecimiento de las prácticas docentes orientadas al aprendizaje significativo.

Marco teórico

La comprensión lectora constituye un proceso cognitivo complejo y multidimensional que implica la interacción dinámica entre el lector, el texto y el contexto sociocultural en el que se desarrolla la actividad de lectura. Este proceso no se limita únicamente a la capacidad de reconocer palabras o decodificar estructuras gramaticales, sino que requiere la activación simultánea de conocimientos previos, habilidades lingüísticas, procesos inferenciales y estrategias metacognitivas que permiten al lector construir significados profundos a partir de la información escrita. Desde la perspectiva de la psicología cognitiva y de la lingüística aplicada, la comprensión lectora se considera una actividad mental de alto nivel que involucra operaciones intelectuales complejas orientadas a interpretar, analizar, integrar y evaluar el contenido de los textos. En este sentido, el lector competente debe ser capaz de identificar ideas principales, reconocer relaciones semánticas entre diferentes fragmentos de información, establecer inferencias lógicas y emitir juicios críticos fundamentados sobre el contenido textual. Estas habilidades cognitivas no se desarrollan de manera espontánea, sino que requieren procesos educativos sistemáticos y estrategias didácticas adecuadas que orienten al estudiante en la construcción del significado textual. Por esta razón, diversos especialistas en didáctica de la lengua coinciden en que el desarrollo de la comprensión lectora depende en gran

medida de las metodologías pedagógicas implementadas en el aula y de la calidad de las experiencias de aprendizaje que los docentes promueven durante el proceso educativo (Solé, 2022; Cassany, 2021).

El desarrollo de la comprensión lectora en el contexto educativo se encuentra estrechamente vinculado con las prácticas pedagógicas que los docentes implementan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. Las estrategias didácticas utilizadas por el profesorado influyen significativamente en la forma en que los estudiantes interactúan con los textos y construyen significados a partir de ellos. Cuando las actividades de lectura se desarrollan mediante metodologías tradicionales centradas en la repetición mecánica de contenidos y en la memorización literal de información, los estudiantes suelen adoptar una actitud pasiva frente al proceso lector, lo que limita la activación de procesos cognitivos superiores relacionados con la interpretación crítica, el análisis reflexivo y la evaluación de la información textual. En contraste, las metodologías activas promueven la participación directa del estudiante como protagonista del proceso de aprendizaje, estimulando la reflexión, la discusión y la construcción colectiva de conocimientos. En este sentido, dichas metodologías pueden concretarse mediante estrategias como la lectura guiada, el aprendizaje cooperativo y la resolución de problemas a partir de textos, lo que favorece una comprensión más profunda. En consecuencia, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras se presenta como un elemento fundamental para fortalecer las competencias lectoras en los estudiantes de educación básica y promover el desarrollo de habilidades cognitivas complejas relacionadas con la comprensión textual (López-Belmonte et al., 2021; Cabero-Almenara et al., 2022).

En las últimas décadas, la innovación educativa ha impulsado el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas orientadas a mejorar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Dentro de estas estrategias emergentes, la gamificación ha adquirido una relevancia creciente en el ámbito educativo debido a su capacidad para integrar elementos lúdicos dentro de los procesos formativos. La gamificación se fundamenta en la utilización de dinámicas, mecánicas y estructuras propias del juego dentro de contextos no lúdicos con el objetivo de estimular la participación activa de los individuos en diversas actividades educativas. En el ámbito de la educación, esta estrategia permite transformar tareas académicas tradicionales en experiencias de aprendizaje dinámicas que despiertan el interés y la curiosidad de los estudiantes. La incorporación de elementos como desafíos, recompensas simbólicas, niveles de progreso, sistemas de puntos y narrativas interactivas favorece la implicación del estudiante en el proceso educativo. No obstante, su efectividad depende de una adecuada planificación didáctica que articule objetivos de aprendizaje con actividades estructuradas. Por esta razón, la gamificación ha sido reconocida

como una herramienta pedagógica innovadora que contribuye a la creación de ambientes de aprendizaje más interactivos, motivadores y centrados en el estudiante (Deterding et al., 2019; Kapp, 2022).

Desde una perspectiva teórica, la gamificación se sustenta en diversos enfoques pedagógicos y psicológicos que explican la influencia de los elementos lúdicos en los procesos de aprendizaje. Uno de los enfoques más relevantes es la teoría constructivista del aprendizaje, la cual sostiene que el conocimiento se construye activamente a partir de la interacción del individuo con su entorno. En este sentido, la gamificación permite crear entornos educativos donde los estudiantes participan activamente en la resolución de problemas, la exploración de contenidos y la toma de decisiones dentro de situaciones de aprendizaje. Asimismo, esta estrategia se vincula con la teoría de la autodeterminación, la cual plantea que el aprendizaje se fortalece cuando se satisfacen necesidades psicológicas como la autonomía, la competencia y la interacción social. En la práctica pedagógica, esto se traduce en actividades gamificadas donde los estudiantes cumplen misiones de lectura, resuelven desafíos interpretativos, reciben retroalimentación inmediata y avanzan progresivamente en niveles de complejidad. De esta manera, la gamificación se convierte en un recurso pedagógico estructurado que favorece la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje (Ryan & Deci, 2020; Werbach & Hunter, 2020).

La incorporación de la gamificación en los procesos educativos también ha sido analizada desde la perspectiva de la neuroeducación, disciplina que estudia la relación entre el funcionamiento del cerebro y los procesos de aprendizaje. Diversas investigaciones han demostrado que las actividades lúdicas estimulan áreas cerebrales relacionadas con la motivación, la atención sostenida y la memoria a largo plazo, lo que favorece la consolidación de aprendizajes significativos. Cuando los estudiantes participan en dinámicas de juego dentro del aula, se activan procesos emocionales positivos que facilitan la retención de la información y el desarrollo de habilidades cognitivas complejas. Además, el componente lúdico genera un entorno educativo menos estresante, lo que permite a los estudiantes experimentar, equivocarse y aprender de sus errores como parte natural del proceso de aprendizaje. En el ámbito de la lectura, estas condiciones favorecen la comprensión profunda de los textos, ya que los estudiantes se involucran activamente en el análisis de la información. En consecuencia, la gamificación no solo actúa como un recurso motivacional, sino como una estrategia que incide directamente en los procesos cognitivos implicados en la comprensión lectora (Gee, 2017; Hamari et al., 2018).

En el ámbito específico de la enseñanza de la lectura, la gamificación ofrece múltiples posibilidades pedagógicas para estimular el interés de los estudiantes por los textos y fortalecer

sus habilidades de comprensión lectora. La incorporación de dinámicas lúdicas dentro de las actividades de lectura permite transformar el proceso lector en una experiencia más atractiva, interactiva y significativa. Su aplicación implica el diseño de actividades estructuradas como retos de interpretación, preguntas inferenciales, identificación de ideas principales y análisis crítico del contenido textual. Estas actividades pueden desarrollarse mediante herramientas digitales, cuestionarios interactivos y narrativas gamificadas que permiten evaluar el progreso del estudiante. Asimismo, la retroalimentación inmediata facilita la mejora continua del desempeño lector. De esta manera, la gamificación se configura como una estrategia didáctica aplicada que permite fortalecer la comprensión lectora de forma sistemática y progresiva (Ortiz-Colón et al., 2020; García-Iruela & Hijón-Neira, 2021).

Diversos estudios empíricos realizados en diferentes contextos educativos han evidenciado que la gamificación puede generar efectos positivos en el desarrollo de competencias académicas en los estudiantes. En particular, las investigaciones relacionadas con la enseñanza de la lectura han demostrado que la incorporación de elementos lúdicos dentro del proceso educativo puede mejorar significativamente la motivación hacia la lectura y el desempeño en tareas de comprensión textual. Los estudiantes que participan en actividades gamificadas suelen mostrar mayor interés por las actividades académicas y una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Asimismo, este tipo de estrategias contribuye al fortalecimiento de habilidades cognitivas como la inferencia, la interpretación crítica y la identificación de ideas principales en los textos. No obstante, estos resultados dependen en gran medida del diseño pedagógico de las actividades, lo que implica que la gamificación debe estructurarse en función de objetivos de aprendizaje claros y evaluables. Por lo tanto, su aplicación dentro del aula representa una oportunidad valiosa para innovar en las prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo de la comprensión lectora (Buckley & Doyle, 2019; López-Belmonte et al., 2021).

En el contexto latinoamericano, el fortalecimiento de la comprensión lectora constituye una prioridad para los sistemas educativos debido a los desafíos que enfrentan muchos estudiantes para interpretar textos de manera crítica, reflexiva y autónoma. Diversos informes educativos internacionales han señalado que una proporción significativa de estudiantes presenta dificultades para analizar textos complejos, establecer relaciones entre ideas y construir interpretaciones fundamentadas. Estas limitaciones afectan directamente el desarrollo del pensamiento crítico y el desempeño académico en diferentes áreas del conocimiento. Frente a esta problemática, los especialistas en educación han destacado la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo. En este sentido, la gamificación se presenta como una alternativa didáctica capaz de estimular el interés por la lectura y

promover el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión textual. Sin embargo, su efectividad depende de su adecuada contextualización dentro de las realidades educativas específicas (Area & González, 2020; Cabero-Almenara et al., 2021).

El desarrollo de la comprensión lectora también se relaciona estrechamente con el fortalecimiento de habilidades metacognitivas que permiten al estudiante reflexionar de manera consciente sobre sus propios procesos de lectura y aprendizaje. La metacognición se refiere a la capacidad que poseen los individuos para planificar, supervisar y evaluar las estrategias cognitivas que utilizan durante la realización de tareas intelectuales complejas. En el ámbito específico de la lectura, estas habilidades permiten que los estudiantes identifiquen dificultades de comprensión, seleccionen estrategias adecuadas y evalúen la eficacia de sus procesos de interpretación textual. Cuando los estudiantes desarrollan habilidades metacognitivas sólidas, logran regular su proceso lector de manera más eficiente, lo que les permite comprender textos con mayor profundidad y autonomía. En este sentido, la gamificación puede favorecer estos procesos mediante sistemas de seguimiento del progreso, retroalimentación continua y evaluación formativa integrada en las actividades de lectura. De esta manera, se fortalece la autorregulación del aprendizaje y la toma de decisiones durante el proceso lector (Flavell, 2018; Zimmerman, 2020).

La motivación constituye otro factor determinante en el desarrollo de la comprensión lectora, debido a que influye directamente en la disposición de los estudiantes para participar activamente en las actividades de lectura. Diversas investigaciones han demostrado que los estudiantes con altos niveles de motivación tienden a involucrarse más en las tareas académicas y a desarrollar estrategias cognitivas más complejas. Sin embargo, en muchos contextos educativos la lectura se percibe como una actividad obligatoria, lo que genera desinterés y baja participación. Frente a esta situación, la gamificación permite integrar elementos motivacionales como recompensas simbólicas, retos progresivos, sistemas de reconocimiento y dinámicas de competencia saludable que incrementan el interés por la lectura. No obstante, estos elementos deben estar alineados con objetivos pedagógicos para evitar que la motivación sea únicamente extrínseca. De esta manera, se favorece el desarrollo de hábitos lectores sostenidos y un compromiso real con el aprendizaje (Ryan & Deci, 2020; Kapp, 2022).

Otro aspecto relevante dentro del proceso de comprensión lectora es la influencia del contexto sociocultural en el que se desarrolla el aprendizaje. La lectura no debe concebirse únicamente como una actividad individual, sino como un proceso social que se construye a partir de las interacciones entre los estudiantes, los docentes y el entorno educativo. Los contextos familiares y escolares influyen significativamente en las prácticas lectoras y en las actitudes hacia la lectura. En este sentido, las estrategias pedagógicas que incorporan dinámicas

colaborativas permiten fortalecer la comprensión lectora mediante el intercambio de ideas, la discusión y la construcción colectiva de significados. La gamificación favorece este tipo de interacción a través de actividades cooperativas, retos grupales y dinámicas de aprendizaje compartido que estimulan la participación activa de los estudiantes (Vygotsky, 2019; Gee, 2017).

La integración de tecnologías digitales en los procesos educativos ha ampliado significativamente las posibilidades de aplicación de la gamificación dentro del aula. En la actualidad, diversas herramientas digitales permiten diseñar actividades gamificadas que combinan recursos multimedia, interactividad y retroalimentación inmediata. En el ámbito de la lectura, estas tecnologías facilitan la implementación de cuestionarios interactivos, juegos educativos, narrativas digitales y simulaciones que estimulan la interpretación textual. Asimismo, plataformas como entornos virtuales de aprendizaje y aplicaciones educativas permiten monitorear el progreso del estudiante y adaptar las actividades a diferentes niveles de dificultad. De esta manera, la combinación de tecnología y gamificación fortalece el impacto pedagógico de las estrategias didácticas y amplía las posibilidades de enseñanza de la comprensión lectora (Dicheva et al., 2018; Cabero-Almenara et al., 2022).

Diversas investigaciones recientes han evidenciado que la gamificación puede generar mejoras significativas en diferentes dimensiones del aprendizaje escolar, incluyendo la motivación, la participación y el rendimiento académico. Los estudiantes que participan en experiencias gamificadas suelen mostrar mayor entusiasmo por las actividades académicas y una actitud más positiva hacia el aprendizaje. En el caso específico de la comprensión lectora, estas estrategias permiten diseñar actividades que desafían al estudiante a interpretar textos, analizar información y construir significados. Además, la retroalimentación constante favorece la mejora progresiva de las habilidades lectoras. Sin embargo, es fundamental que estas estrategias se diseñen de manera estructurada para garantizar su efectividad pedagógica (Buckley & Doyle, 2019; López-Belmonte et al., 2021).

En el contexto de la educación básica, la aplicación de estrategias lúdicas resulta especialmente pertinente debido a las características cognitivas y emocionales de los estudiantes en estas etapas. Durante este periodo, los estudiantes muestran mayor predisposición hacia actividades dinámicas, interactivas y creativas. La gamificación permite aprovechar estas características mediante la incorporación de dinámicas que estimulan la curiosidad, la exploración y la participación activa. Asimismo, estas estrategias pueden adaptarse a diferentes niveles de aprendizaje, lo que favorece la inclusión educativa y la atención a la diversidad (Prensky, 2019; García-Iruela & Hijón-Neira, 2021).

En el ámbito educativo ecuatoriano, el fortalecimiento de las competencias lectoras se ha convertido en una prioridad debido a las dificultades evidenciadas en los estudiantes para comprender textos escritos. Estas limitaciones afectan el rendimiento académico y el desarrollo del pensamiento crítico. Frente a esta situación, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación permite mejorar la motivación hacia la lectura y fortalecer las habilidades de comprensión textual. En consecuencia, su aplicación dentro del aula contribuye a la transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023; Valverde-Berrocoso et al., 2022).

El análisis teórico de la gamificación como estrategia didáctica permite comprender su potencial para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes. La integración de dinámicas lúdicas contribuye a generar ambientes de aprendizaje más participativos y centrados en el estudiante. Asimismo, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, metacognitivas y socioemocionales fundamentales para el aprendizaje significativo. Por lo tanto, su aplicación dentro de contextos educativos específicos, como la Unidad Educativa Natalia Jarrín, representa una oportunidad para promover prácticas pedagógicas innovadoras orientadas a mejorar la calidad del aprendizaje.

Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque metodológico cuantitativo, debido a que este tipo de enfoque permite analizar de manera objetiva, sistemática y verificable la relación existente entre variables educativas a partir del uso de datos numéricos precisos y procedimientos estadísticos rigurosamente estructurados que garantizan la validez de los resultados. El enfoque cuantitativo se caracteriza por la recopilación, organización y análisis de información medible, lo que facilita la identificación de patrones, tendencias y relaciones significativas entre los fenómenos estudiados dentro de un contexto educativo determinado. En el ámbito de la investigación educativa, este enfoque resulta particularmente pertinente cuando se pretende evaluar el impacto de determinadas estrategias pedagógicas sobre el rendimiento académico o sobre el desarrollo de habilidades cognitivas específicas en los estudiantes, como ocurre en el caso de la comprensión lectora. En el presente estudio, el enfoque cuantitativo permitió analizar la relación entre la implementación de la gamificación como estrategia didáctica y el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Natalia Jarrín, considerando variables claramente definidas y medibles. Asimismo, este enfoque facilitó la aplicación de instrumentos estructurados de medición que permitieron obtener datos precisos y confiables sobre el nivel de comprensión lectora de los estudiantes participantes en la investigación, garantizando la objetividad del análisis (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2021; Creswell, 2020).

En relación con el diseño de la investigación, se empleó un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional, debido a que el estudio se centró en observar, describir y analizar la relación existente entre la gamificación como estrategia didáctica y el desarrollo de la comprensión lectora sin manipular de manera directa las variables objeto de estudio dentro del contexto educativo. Los diseños no experimentales se caracterizan por estudiar los fenómenos tal como se presentan en su entorno natural, lo que permite analizar las variables dentro del contexto real en el que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje sin alterar las condiciones existentes. En este caso, el estudio buscó describir de manera detallada las características del uso de la gamificación en el aula y analizar su posible relación con el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes de educación básica superior. El carácter descriptivo del estudio permitió identificar las características principales del fenómeno educativo analizado, mientras que el componente correlacional facilitó el análisis del grado de relación existente entre las variables estudiadas mediante procedimientos estadísticos adecuados. Este tipo de diseño metodológico resulta especialmente pertinente cuando se pretende comprender la interacción entre variables educativas dentro de contextos reales sin intervención experimental directa (Bisquerra, 2020; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2021). La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Natalia Jarrín, institución educativa perteneciente al sistema educativo ecuatoriano que atiende a estudiantes del nivel de educación básica, caracterizada por su compromiso con la mejora de la calidad educativa y el fortalecimiento de competencias fundamentales como la lectura comprensiva. La población de estudio estuvo conformada por estudiantes de educación básica superior, quienes se encuentran en una etapa formativa clave para el desarrollo de habilidades cognitivas complejas relacionadas con la interpretación de textos. Para el desarrollo de la investigación se trabajó con una muestra de 40 estudiantes seleccionados mediante un muestreo intencional, considerando criterios de accesibilidad, disponibilidad, participación activa y pertinencia pedagógica para la aplicación de la intervención didáctica. Esta selección permitió trabajar con un grupo que participó de manera constante en las actividades propuestas, lo que facilitó la observación y análisis del impacto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora dentro del contexto específico del estudio (Creswell, 2020; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2021). Los estudiantes pertenecen al nivel de educación básica superior (8vo a 10mo grado), con edades aproximadas entre 12 y 15 años.

Para la recolección de la información se utilizaron instrumentos estructurados diseñados específicamente para evaluar tanto el nivel de comprensión lectora de los estudiantes como su percepción respecto a las actividades gamificadas implementadas durante el proceso educativo. En primer lugar, se aplicó una prueba de comprensión lectora orientada a medir habilidades

cognitivas como la identificación de ideas principales, la elaboración de inferencias, la interpretación de información implícita y el análisis crítico de textos, lo que permitió obtener una evaluación objetiva del desempeño lector. En segundo lugar, se utilizó un cuestionario tipo Likert que permitió evaluar la percepción de los estudiantes en relación con la motivación, participación e interés generados por las estrategias de gamificación aplicadas en el aula. Los instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación mediante juicio de expertos, lo que permitió garantizar su pertinencia conceptual, claridad metodológica y coherencia con los objetivos planteados en la investigación, fortaleciendo la confiabilidad de los resultados obtenidos (Bisquerra, 2020). Asimismo, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad interna de los instrumentos, obteniendo valores aceptables superiores a 0,80.

El procedimiento de investigación se desarrolló a través de varias fases metodológicas organizadas de manera sistemática para garantizar la coherencia del proceso investigativo y la obtención de resultados confiables. En una primera fase, se aplicó un diagnóstico inicial mediante una prueba de comprensión lectora con el objetivo de identificar el nivel de desempeño de los estudiantes antes de la intervención, permitiendo establecer una línea base para la comparación posterior. En una segunda fase, se implementó la intervención pedagógica basada en estrategias de gamificación, la cual fue diseñada de manera estructurada y progresiva para fortalecer habilidades lectoras específicas. Esta intervención incluyó el uso de herramientas digitales como Kahoot, para la aplicación de cuestionarios interactivos que evaluaban la comprensión lectora en tiempo real; Genially, para la creación de contenidos visuales interactivos y narrativas gamificadas que facilitaban la interpretación de textos; y ClassDojo, para el seguimiento del progreso, la asignación de puntos y el refuerzo positivo del comportamiento académico.

Durante la intervención, se desarrollaron actividades específicas de lectura orientadas al fortalecimiento de habilidades cognitivas, tales como la resolución de cuestionarios gamificados sobre textos narrativos e informativos, la identificación de ideas principales mediante retos organizados por niveles de dificultad progresiva, la elaboración de inferencias a través de misiones de lectura contextualizadas y el análisis crítico de textos mediante dinámicas colaborativas. Asimismo, se incorporaron sistemas de retroalimentación inmediata, puntuación y recompensas simbólicas que incentivaron la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Estas actividades fueron diseñadas de manera secuencial y progresiva, permitiendo que los estudiantes avanzaran gradualmente en la complejidad de las tareas lectoras, lo que favoreció el desarrollo de habilidades de comprensión

profunda. En una tercera fase, se aplicó nuevamente la prueba de comprensión lectora con el propósito de evaluar los cambios producidos después de la intervención pedagógica.

Para el análisis de los datos obtenidos se utilizaron técnicas de estadística descriptiva y correlacional que permitieron interpretar la información de manera objetiva y rigurosa. Se calcularon frecuencias absolutas y relativas, porcentajes y medidas de tendencia central con el fin de describir el comportamiento de las variables analizadas dentro del estudio. Asimismo, se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson para determinar la relación existente entre la implementación de la gamificación y el nivel de comprensión lectora de los estudiantes participantes. Los datos fueron procesados mediante herramientas informáticas especializadas, lo que permitió organizar la información en tablas y facilitar su interpretación. Este análisis permitió obtener resultados confiables y válidos que evidencian el impacto de la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora dentro del contexto educativo analizado (Creswell, 2020; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2021).

Resultados

Tabla 1. Nivel inicial de comprensión lectora de los estudiantes

<u>Nivel de comprensión lectora</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Bajo	14	35%
Medio	18	45%
Alto	8	20%
Total	40	100%

El diagnóstico inicial realizado mediante la prueba de comprensión lectora permitió identificar el nivel de desempeño de los estudiantes antes de la implementación de la estrategia de gamificación dentro del proceso educativo. Los resultados evidencian que el 35% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo de comprensión lectora, lo que indica dificultades significativas para identificar ideas principales, interpretar información implícita y realizar inferencias a partir de los textos. Asimismo, el 45% de los estudiantes presentó un nivel medio de comprensión, lo que refleja un dominio parcial de las habilidades lectoras, aunque con limitaciones en el análisis crítico de la información textual. Por otro lado, únicamente el 20% de los estudiantes alcanzó un nivel alto de comprensión lectora, lo que demuestra que una minoría del grupo posee habilidades consolidadas para interpretar textos de manera profunda y reflexiva. Estos resultados iniciales evidencian la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras orientadas al fortalecimiento de las competencias lectoras en los estudiantes.

Tabla 2. Percepción de los estudiantes sobre el uso de actividades gamificadas en el aula

<u>Nivel de percepción</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Baja aceptación	5	12,5%
Aceptación moderada	11	27,5%

Alta aceptación	24	60%
Total	40	100%

Los resultados obtenidos mediante el cuestionario aplicado a los estudiantes evidencian una percepción mayoritariamente positiva hacia el uso de estrategias gamificadas dentro del proceso educativo. En este sentido, el 60% de los estudiantes manifestó una alta aceptación hacia las actividades de aprendizaje basadas en dinámicas de juego, lo que demuestra un alto nivel de motivación y participación durante el desarrollo de estas estrategias pedagógicas. Asimismo, el 27,5% de los estudiantes manifestó una aceptación moderada, lo que indica que, aunque perciben beneficios en la utilización de la gamificación, aún requieren mayor familiarización con este tipo de metodologías educativas. Por otra parte, únicamente el 12,5% expresó una baja aceptación, lo que podría estar relacionado con preferencias personales de aprendizaje o con la adaptación inicial a nuevas estrategias pedagógicas. Estos resultados evidencian que la gamificación constituye una estrategia didáctica capaz de generar altos niveles de interés y participación en los estudiantes.

Tabla 3. Nivel de participación estudiantil durante las actividades de lectura gamificadas

<u>Nivel de participación</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Bajo	6	15%
Medio	12	30%
Alto	22	55%
Total	40	100%

Los resultados relacionados con la participación estudiantil durante las actividades gamificadas evidencian un incremento significativo en la implicación de los estudiantes dentro del proceso de aprendizaje. El 55% de los estudiantes presentó un nivel alto de participación, lo que indica que las dinámicas de juego utilizadas durante las actividades de lectura lograron captar el interés de la mayoría de los participantes. Asimismo, el 30% de los estudiantes mostró un nivel medio de participación, lo que refleja un involucramiento moderado en las actividades pedagógicas propuestas. En contraste, solo el 15% de los estudiantes presentó un nivel bajo de participación, lo que sugiere que la mayoría del grupo respondió de manera positiva a las estrategias implementadas. Estos resultados demuestran que la gamificación puede contribuir a fortalecer la participación activa de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 4. Nivel de comprensión lectora después de la implementación de la gamificación

<u>Nivel de comprensión lectora</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
Bajo	6	15%
Medio	17	42,5%
Alto	17	42,5%
Total	40	100%

Después de la implementación de las actividades pedagógicas basadas en gamificación, se observó una mejora significativa en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes

participantes en el estudio. Los resultados evidencian que el porcentaje de estudiantes en nivel bajo de comprensión lectora se redujo del 35% al 15%, lo que indica una mejora importante en las habilidades de interpretación textual. Asimismo, el 42,5% de los estudiantes alcanzó un nivel alto de comprensión lectora, lo que representa un incremento significativo en comparación con los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial. Este aumento en los niveles de comprensión sugiere que la incorporación de dinámicas de juego dentro de las actividades de lectura contribuyó a fortalecer la capacidad de los estudiantes para analizar, interpretar y comprender textos escritos. Por lo tanto, los resultados evidencian el potencial pedagógico de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades lectoras.

Tabla 5. Comparación del nivel de comprensión lectora antes y después de la gamificación

<u>Nivel</u>	<u>Antes (%)</u>	<u>Después (%)</u>
Bajo	35%	15%
Medio	45%	42,5%
Alto	20%	42,5%

El análisis comparativo entre los resultados obtenidos antes y después de la implementación de la gamificación permite identificar cambios significativos en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. En primer lugar, se observa una reducción considerable en el porcentaje de estudiantes con nivel bajo de comprensión lectora, lo que evidencia una mejora en las habilidades básicas de interpretación textual. Asimismo, se registra un incremento significativo en el porcentaje de estudiantes que alcanzaron niveles altos de comprensión lectora, pasando del 20% al 42,5%, lo que demuestra el impacto positivo de la estrategia didáctica aplicada. Estos resultados sugieren que las actividades gamificadas facilitaron un aprendizaje más dinámico y participativo, lo que contribuyó al fortalecimiento de las habilidades cognitivas relacionadas con la lectura. En consecuencia, la gamificación se posiciona como una herramienta pedagógica efectiva para mejorar el desempeño lector de los estudiantes.

Tabla 6. Relación entre gamificación y mejora de la comprensión lectora

<u>Variable</u>	<u>Coefficiente de correlación (r)</u>	<u>Significancia</u>
Gamificación – Comprensión lectora	0,64	$p < 0,01$

El análisis correlacional realizado entre la implementación de estrategias de gamificación y el nivel de comprensión lectora de los estudiantes permitió identificar una relación positiva y estadísticamente significativa entre ambas variables. El coeficiente de correlación obtenido ($r = 0,64$) indica una relación moderadamente alta entre el uso de dinámicas gamificadas y el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes participantes en el estudio. Este resultado sugiere que la incorporación de estrategias basadas en el juego dentro del proceso educativo puede influir favorablemente en el fortalecimiento de las competencias lectoras. Asimismo, el nivel de significancia estadística obtenido ($p < 0,01$) confirma la confiabilidad de los resultados y la relevancia del modelo pedagógico aplicado. En consecuencia, los resultados obtenidos

evidencian que la gamificación constituye una estrategia didáctica con alto potencial para mejorar el aprendizaje de los estudiantes dentro del contexto educativo analizado.

Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian de manera clara y consistente que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación dentro del proceso educativo contribuye significativamente al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica, particularmente en el contexto de la Unidad Educativa Natalia Jarrín. En el diagnóstico inicial realizado al inicio del estudio se observó que una proporción considerable de estudiantes presentaba niveles bajos y medios de comprensión lectora, lo que confirma la existencia de dificultades estructurales relacionadas con la interpretación de textos, la identificación de ideas principales y la elaboración de inferencias a partir de la información escrita. Estas limitaciones coinciden con lo planteado por Cassany (2021) y Solé (2022), quienes señalan que la comprensión lectora en contextos escolares suele verse afectada por prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la memorización. Sin embargo, después de la aplicación de actividades pedagógicas basadas en dinámicas de juego y estrategias gamificadas, se registró una mejora notable en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes participantes en el estudio, evidenciada en el incremento del nivel alto del 20% al 42,5%. Este resultado supera parcialmente los hallazgos reportados por Ortiz-Colón et al. (2020), quienes identificaron mejoras moderadas, pero no tan pronunciadas en términos porcentuales. Por lo tanto, se puede inferir que la intervención aplicada en este estudio tuvo un impacto superior en comparación con investigaciones previas, posiblemente debido al uso estructurado de herramientas digitales y actividades progresivas de lectura.

Otro aspecto relevante identificado en los resultados de la investigación fue el incremento significativo en los niveles de participación estudiantil durante las actividades de lectura desarrolladas mediante estrategias gamificadas, lo cual constituye un indicador clave del éxito de la intervención pedagógica implementada. La mayoría de los estudiantes mostró un alto nivel de implicación en las dinámicas de aprendizaje basadas en retos, recompensas, sistemas de puntuación y misiones de lectura, lo que evidencia que este tipo de estrategias favorece de manera directa la motivación hacia el aprendizaje. Este resultado es coherente con lo planteado por Ryan y Deci (2020), quienes sostienen que la motivación intrínseca se incrementa cuando se integran elementos que favorecen la autonomía y el logro personal. En comparación con el estudio de Buckley y Doyle (2019), donde se reporta un aumento moderado de la motivación, los resultados de la presente investigación evidencian un nivel de aceptación superior (60% de alta aceptación), lo que sugiere que la implementación contextualizada de la gamificación puede generar efectos más significativos. En este sentido, la gamificación no solo incrementa

la motivación, sino que también transforma la actitud del estudiante hacia la lectura, convirtiéndola en una actividad dinámica, participativa y significativa.

Asimismo, los resultados de la investigación evidenciaron una mejora significativa en las habilidades de interpretación textual de los estudiantes después de la implementación de las actividades gamificadas dentro del aula, lo que refuerza la validez de la estrategia aplicada. La reducción del porcentaje de estudiantes con niveles bajos de comprensión lectora del 35% al 15% constituye un indicador claro del impacto positivo de la intervención, ya que demuestra una mejora sustancial en las habilidades cognitivas básicas relacionadas con la lectura. Este hallazgo coincide con lo planteado por Hamari et al. (2018), quienes señalan que la gamificación puede mejorar el rendimiento académico cuando se implementa de manera estructurada. Sin embargo, a diferencia de estudios previos que reportan mejoras graduales, en esta investigación se evidenció un cambio más acelerado en los niveles de comprensión, lo que sugiere una mayor efectividad de la estrategia aplicada. Esto puede atribuirse a la integración de actividades específicas de lectura, como la inferencia guiada y el análisis crítico mediante plataformas digitales, lo que fortaleció los procesos cognitivos implicados en la comprensión textual.

El análisis correlacional realizado en el estudio permitió identificar una relación positiva y estadísticamente significativa entre la implementación de la gamificación como estrategia didáctica y el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes participantes, evidenciada en un coeficiente de correlación de $r = 0,64$ con un nivel de significancia $p < 0,01$. Este resultado indica una relación moderadamente alta entre ambas variables, lo que confirma que la gamificación no solo influye en la motivación, sino también en el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la lectura. Este hallazgo es consistente con lo reportado por García-Iruela y Hijón-Neira (2021), quienes identificaron relaciones positivas entre gamificación y rendimiento académico, aunque con valores inferiores de correlación. En este sentido, los resultados de la presente investigación pueden considerarse superiores en términos de impacto estadístico, lo que refuerza la validez de la estrategia aplicada. Desde una perspectiva pedagógica, esto implica que la gamificación puede ser considerada una herramienta didáctica eficaz para mejorar la comprensión lectora cuando se implementa de manera estructurada y contextualizada.

En el contexto educativo latinoamericano, los resultados de la presente investigación adquieren una especial relevancia debido a los desafíos persistentes relacionados con el desarrollo de la comprensión lectora en los sistemas educativos de la región. Diversos estudios han señalado que una proporción considerable de estudiantes presenta dificultades para interpretar textos complejos y desarrollar pensamiento crítico, lo que limita su desempeño académico. En

comparación con estos antecedentes, los resultados obtenidos en este estudio evidencian mejoras significativas en un periodo relativamente corto, lo que sugiere que la gamificación puede constituir una estrategia efectiva para enfrentar esta problemática. Este hallazgo coincide con lo planteado por Area y González (2020), quienes destacan la importancia de incorporar metodologías innovadoras en contextos educativos con bajo rendimiento lector. No obstante, los resultados de esta investigación muestran un impacto más concreto y medible, lo que refuerza la pertinencia de su aplicación en contextos similares.

Los resultados obtenidos permiten afirmar que la gamificación constituye una estrategia didáctica efectiva para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica, especialmente cuando se implementa mediante herramientas digitales y actividades estructuradas orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas específicas. La evidencia empírica obtenida en este estudio no solo confirma los beneficios de la gamificación reportados en la literatura científica, sino que también demuestra que su impacto puede ser superior cuando se aplica de manera planificada y contextualizada. En este sentido, los resultados coinciden con López-Belmonte et al. (2021) y Valverde-Berrocoso et al. (2022), quienes destacan la relevancia de la gamificación en la innovación educativa, aunque en esta investigación se evidencia un mayor nivel de impacto en términos de comprensión lectora. Por lo tanto, se concluye que la gamificación no solo representa una tendencia pedagógica, sino una estrategia didáctica efectiva que puede contribuir significativamente a mejorar la calidad del aprendizaje en contextos educativos reales como la Unidad Educativa Natalia Jarrín.

Conclusiones

En respuesta al objetivo de analizar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Natalia Jarrín, se concluye que la incorporación de dinámicas pedagógicas basadas en elementos propios del juego constituye una alternativa metodológica altamente pertinente para fortalecer las habilidades lectoras en los estudiantes dentro de contextos educativos contemporáneos. La evidencia obtenida a lo largo del proceso investigativo demuestra que la implementación de estrategias gamificadas favorece la participación activa de los estudiantes y estimula procesos cognitivos complejos relacionados con la comprensión textual. Los resultados obtenidos en la investigación evidenciaron que antes de la aplicación de la estrategia didáctica existía un número considerable de estudiantes con niveles bajos y medios de comprensión lectora, lo que reflejaba dificultades significativas en procesos cognitivos fundamentales como la interpretación de textos, la identificación de ideas principales, la elaboración de inferencias y la reflexión crítica sobre la información contenida en los textos. Sin embargo, después de la implementación de actividades gamificadas dentro del aula se observó una mejora sustancial

en los niveles de comprensión lectora, lo que demuestra el impacto positivo de esta metodología en el desarrollo de competencias cognitivas relacionadas con la lectura. Esta mejora en los niveles de comprensión textual evidencia que las metodologías innovadoras pueden contribuir significativamente al fortalecimiento del aprendizaje cuando se aplican de manera sistemática y contextualizada dentro del entorno educativo. En consecuencia, los resultados del estudio confirman que la gamificación puede convertirse en una herramienta pedagógica efectiva para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje relacionados con la lectura.

Asimismo, se concluye que la gamificación favorece significativamente el incremento de la motivación y la participación activa de los estudiantes durante las actividades de aprendizaje relacionadas con la lectura comprensiva. Las dinámicas de juego implementadas durante el proceso educativo lograron captar el interés de los estudiantes y estimular su implicación en las tareas académicas, lo que permitió transformar la lectura en una experiencia más atractiva, interactiva y significativa dentro del contexto escolar. Este incremento en la participación estudiantil constituye un factor fundamental para el desarrollo de la comprensión lectora, ya que los estudiantes que participan activamente en las actividades educativas tienden a desarrollar procesos cognitivos más complejos durante la interacción con los textos escritos. La motivación generada por los elementos lúdicos presentes en la gamificación contribuyó a crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo que favoreció la construcción del conocimiento de manera colaborativa entre los estudiantes. Además, las actividades gamificadas permitieron que los estudiantes asumieran un rol más activo dentro del proceso educativo, lo que fortaleció su autonomía en el aprendizaje y su interés por las actividades de lectura. En este sentido, la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica capaz de estimular el interés por la lectura y fortalecer el compromiso de los estudiantes con el proceso educativo.

De igual manera, los resultados obtenidos permiten concluir que la aplicación de estrategias gamificadas dentro del aula contribuye al fortalecimiento de habilidades cognitivas relacionadas con la interpretación, el análisis y la reflexión sobre los textos escritos. Las actividades de lectura diseñadas mediante dinámicas de juego facilitaron la interacción constante entre los estudiantes y los contenidos educativos, lo que favoreció el desarrollo de procesos de comprensión más profundos y significativos. A través de los desafíos de lectura, los sistemas de puntuación, las recompensas simbólicas y las dinámicas colaborativas, los estudiantes fueron capaces de involucrarse activamente en la interpretación de los textos y en la construcción de significados a partir de la información presentada. Este tipo de experiencias educativas promueve el desarrollo de habilidades lectoras complejas que resultan

fundamentales para el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento. Asimismo, las estrategias gamificadas estimularon el desarrollo del pensamiento crítico al incentivar a los estudiantes a analizar la información textual desde diferentes perspectivas. En consecuencia, la gamificación se presenta como una herramienta didáctica que puede contribuir al fortalecimiento del pensamiento crítico y de las capacidades analíticas de los estudiantes dentro del proceso educativo.

Otro aspecto relevante que se deriva de los resultados del estudio es la relación positiva identificada entre la implementación de la gamificación y el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes participantes en la investigación. El análisis comparativo realizado entre los niveles de comprensión lectora antes y después de la intervención pedagógica permitió evidenciar un incremento significativo en el porcentaje de estudiantes que alcanzaron niveles altos de comprensión textual. Este resultado demuestra que la gamificación no solo mejora la motivación y la participación estudiantil, sino que también puede influir directamente en el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la lectura. La aplicación de dinámicas lúdicas dentro del proceso educativo permitió generar experiencias de aprendizaje más interactivas y participativas que facilitaron la comprensión de los contenidos académicos. Además, las actividades gamificadas permitieron que los estudiantes desarrollaran estrategias de aprendizaje más activas y reflexivas durante la lectura de los textos. De esta manera, la gamificación se posiciona como una estrategia metodológica con alto potencial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el ámbito de la comprensión lectora.

También se concluye que la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación resulta especialmente pertinente en contextos educativos donde se evidencian dificultades en el desarrollo de competencias lectoras. La educación contemporánea requiere metodologías didácticas que respondan a las características y necesidades de los estudiantes actuales, quienes se encuentran inmersos en entornos altamente dinámicos, tecnológicos y socialmente interactivos. En este sentido, la incorporación de elementos lúdicos dentro del proceso educativo permite crear ambientes de aprendizaje más atractivos, interactivos y motivadores para los estudiantes. La experiencia educativa desarrollada en la Unidad Educativa Natalia Jarrín demuestra que la gamificación puede convertirse en una herramienta pedagógica eficaz para transformar las prácticas tradicionales de enseñanza y promover metodologías activas centradas en el estudiante. Asimismo, la aplicación de estrategias gamificadas dentro del aula puede contribuir a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de dinámicas pedagógicas innovadoras. Por lo tanto, la integración de estrategias didácticas basadas en la gamificación constituye un elemento clave para fortalecer las habilidades lectoras y mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

Se concluye que la gamificación representa una estrategia didáctica con un alto potencial pedagógico para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica dentro del contexto educativo actual. La incorporación de dinámicas de juego dentro del proceso educativo contribuye a generar ambientes de aprendizaje más motivadores, participativos y orientados al aprendizaje significativo. Asimismo, esta estrategia permite integrar diferentes dimensiones del aprendizaje, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales y sociales que influyen en el desarrollo integral de los estudiantes. La evidencia obtenida en la presente investigación demuestra que las estrategias gamificadas pueden contribuir a mejorar el desempeño académico y a fortalecer las competencias lectoras en el contexto educativo. Además, la aplicación de la gamificación dentro del aula favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores que resultan fundamentales para el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento. En consecuencia, se recomienda promover la implementación de metodologías basadas en la gamificación dentro de los procesos educativos con el propósito de fortalecer las habilidades lectoras, mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes de educación básica.

Bibliografía

- Area, M., & González, C. (2020). De la enseñanza con TIC al aprendizaje digital: Nuevos retos educativos. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 9–28. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25343>
- Bisquerra, R. (2020). *Metodología de la investigación educativa* (6.ª ed.). La Muralla.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2019). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 523–535. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1432311>
- Cabero-Almenara, J., Barroso, J., & Llorente, M. (2022). Gamificación y educación: Tendencias actuales y perspectivas pedagógicas. *Revista de Educación a Distancia*, 22(69), 1–20. <https://doi.org/10.6018/red.463321>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Creswell, W., & Creswell, D. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- García-Iruela, M., & Hijón-Neira, R. (2020). What perception do students have about the use of gamification in education? *Computers in Human Behavior*, 111, 106389. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106389>

- Gee, P. (2017). *Teaching, learning, literacy in our high-risk high-tech world*. Teachers College Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2021). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.ª ed.). McGraw-Hill.
- Kapp, M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Moreno-Guerrero, J., & Parra-González, E. (2021). Gamification in education: Scientific production. *Education Sciences*, 11(9), 1–16. <https://doi.org/10.3390/educsci11090530>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Políticas y lineamientos para el fortalecimiento de la lectura en el sistema educativo ecuatoriano*. <https://educacion.gob.ec>
- Ortiz-Colón, M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamification in education: An overview of research trends. *Educational Research Review*, 27, 100281. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100281>
- Ryan, M., & Deci, L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Graó.
- Valverde-Berrocoso, J., Garrido-Arroyo, M., Burgos-Videla, C., & Morales-Cevallos, M. (2022). Trends in gamification and educational technology research. *Education and Information Technologies*, 27, 1–23. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10717-1>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zimmerman, J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2



UNEMI

UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador





CONSEJO EDITORIAL REVISTA CIENCIA Y EDUCACIÓN

Asunto: Certificado de
aceptación para revisión y
publicación de artículo científico

Oficio N* Cienc-educ2026-030410-C
Ecuador, 3 de Abril del 2026

El Consejo Editorial Revista Ciencia y Educación (CERCE) y la
Comisión de Publicaciones de Ecuatesis (CPE)

CERTIFICAN:

Que el artículo científico denominado: *“Comprensión lectora y estrategias de gamificación en los estudiantes de Quinto de EBG de la Unidad Educativa Natalia Jarrín”*. Siendo:

*Autores: Lic. Mariana Cristina Tuqueres Abalco,
Lic. Narciza de Jesús Morocho Zumba
Mgtr. María Elena Ron Vargas.*

Fue:

Enviado: 1 de Abril del 2026

Comienzo de revisión: 1 de Abril del 2026

Fue presentado, para su revisión, aprobación y publicación por el autor principal ante el Consejo Editorial de la Revista Ciencia y Educación, siendo **ACEPTADO** para su publicación en el número correspondiente con la *Edición Especial III* del 2026. Lo cual consta dentro del sitio web de la revista *Ciencia y Educación*.

Es todo cuanto podemos certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas hacer uso del presente documento.

Atentamente

Duanys Miguel Peña Lopez

Director General

