

**Gamificación para la enseñanza de la lectura en educación básica media en la Unidad Educativa
"Martha Bucaram de Roldós"****Gamification for teaching Reading in middle basic education at the "Martha Bucaram de Roldós" Educational Unit***Rebeca Estefania Zambrano Narváez & Estrella Gloria Ferrín Delgado***CIENCIA, TECNOLOGÍA Y
SOCIEDAD****Julio - diciembre, V°7 - N°2; 2026****Recibido:** 27-08-2026**Aceptado:** 02-09-2026**Publicado:** 04-09-2026**PAIS**

- Ecuador, Bahía de Caráquez
- Ecuador, Bahía de Caráquez

INSTITUCION

- Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
- Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

CORREO:

- ✉ szszstefanie92@gmail.com
- ✉ estrella.ferrin@uleam.edu.ec

ORCID:

-  <https://orcid.org/0000-0001-5815-0747>
-  <https://orcid.org/0000-0003-1255-5364>

FORMATO DE CITA APA.

Zambrano, R. & Ferrín, E. (2026). Gamificación para la enseñanza de la lectura en educación básica media en la Unidad Educativa "Martha Bucaram de Roldós". *Revista G-ner@ndo*, V°7 (N°2). Pág. 3592 – 3611.

Resumen

En el contexto educativo actual, marcado por la innovación pedagógica y el uso de metodologías activas, la gamificación emerge como una estrategia didáctica capaz de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje. El presente estudio tuvo como objetivo analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades lectoras en los estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa "Martha Bucaram de Roldós". La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, utilizando métodos cuantitativos y cualitativos. Además de la investigación descriptiva, no experimental. Se aplicaron encuestas y entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes. La población fue de 68 personas entre estudiantes y docentes de la educación básica media de la Unidad Educativa "Martha Bucaram de Roldós". La muestra se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico, por conveniencia, es decir, 22 estudiantes y 2 docentes de la educación básica media. A ellos se le aplicaron los instrumentos antes mencionados al momento de realizar la investigación de campo. El análisis de los datos se realizó a través de estadística descriptiva y análisis de contenido, empleando el software SPSS en la versión 26. La viabilidad del estudio se sustenta en el apoyo de las autoridades y del cuerpo docente de la institución, como en la disponibilidad de espacios adecuados para desarrollar la investigación. Los resultados permitieron determinar el grado de efectividad de la gamificación en la enseñanza de la lectura y generar recomendaciones pedagógicas innovadoras, contribuyendo al fortalecimiento de la motivación, la comprensión lectora y el rendimiento académico en el contexto escolar.

Palabras clave: innovación, gamificación, habilidades lectoras.**Abstract**

In the current educational context, characterized by pedagogical innovation and the use of active methodologies, gamification emerges as a didactic strategy capable of transforming teaching-learning processes. The present study aims to analyze the impact of gamification on the development of reading skills in middle basic education students at the "Martha Bucaram de Roldós" Educational Unit. The research will be conducted under a mixed-method approach, using both quantitative and qualitative methods. In addition, the study follows a descriptive, non-experimental design. Surveys and semi-structured interviews will be applied to students and teachers. The population will consist of 68 individuals, including students and teachers from middle basic education at the "Martha Bucaram de Roldós" Educational Unit. The sample will be selected through non-probabilistic convenience sampling, comprising 30 students and 2 teachers from middle basic education. These participants will be administered the aforementioned instruments during the field research phase. Data analysis will be carried out using descriptive statistics and content analysis, employing the SPSS software version 26. The feasibility of the study is supported by the cooperation of the institutional authorities and the teaching staff, as well as the availability of appropriate spaces to conduct the research. The results will make it possible to determine the degree of effectiveness of gamification in reading instruction and to generate innovative pedagogical recommendations, contributing to the strengthening of motivation, reading comprehension, and academic performance within the school context.

Keywords: innovation, gamification, reading skills.

Introducción

La comprensión lectora constituye uno de los principales desafíos educativos en América Latina en la última década. Los resultados más recientes del Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes PISA (2024), coordinado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, evidencian que más del 50 % de los estudiantes de la región no alcanza el nivel mínimo de competencia en lectura, lo que implica dificultades para identificar ideas principales, establecer inferencias básicas y reflexionar críticamente sobre los textos. La UNESCO (2023) ha calificado esta situación como preocupante, y la organización señala que las brechas estructurales en los sistemas de educación de América Latina se ampliaron debido a la pérdida de conocimientos después de la pandemia.

El Banco Interamericano de Desarrollo BID (2023) ha indicado que, en el contexto regional, la falta de progreso en la lectura no solo pone en riesgo el rendimiento académico inmediato, sino también el trayecto educativo y la integración social futura, sobre todo en situaciones de vulnerabilidad. La literatura más reciente concuerda en que los problemas de lectura no se deben solamente a factores cognitivos, sino también variables metodológicas y motivacionales relacionadas con métodos pedagógicos tradicionales, que no siempre consiguen crear un compromiso activo por parte del estudiante.

Desde el ángulo de la investigación, Sandoval & Saromo (2026) publicaron un análisis bibliométrico latinoamericano que evidenció un desarrollo constante en las investigaciones sobre comprensión lectora, especialmente en Perú, México, Colombia y Chile. No obstante, el mismo estudio enfatiza que es necesario introducir nuevos métodos pedagógicos e incorporar herramientas digitales que promuevan procesos interactivos y motivadores dentro del aula.

La realidad regional no es ajena a la problemática en el contexto ecuatoriano.

Baño (2024) realizó estudios recientes en entidades de educación básica que demuestran niveles bajos de comprensión lectora, particularmente en habilidades críticas e inferenciales. Una investigación hecha a estudiantes de educación básica superior concluye que una porción considerable tiene problemas para entender textos y conectarlos con las situaciones cotidianas.

En la misma línea de investigación, Martínez (2025) ha descubierto una conexión directa entre el bajo nivel lector y el rendimiento académico general. Este autor indica que los estudiantes con dificultades en comprensión tienden a tener un rendimiento deficiente en materias como Ciencias Naturales o Sociales, donde la lectura comprensiva es esencial para un aprendizaje significativo.

Este panorama muestra que la capacidad de comprensión lectora sigue siendo un componente fundamental en el progreso educativo de los alumnos de educación básica media. La recurrencia de bajos resultados, tanto en evaluaciones globales como en análisis locales, indica que es necesario poner en práctica estrategias pedagógicas novedosas. Estas no solo deben reforzar los procesos cognitivos relacionados con la lectura, sino también aumentar la motivación y el compromiso del estudiante con el texto.

En este sentido, la búsqueda de metodologías activas que integren recursos tecnológicos y dinámicas participativas se configura como una línea pertinente de intervención dentro del contexto educativo ecuatoriano.

La enseñanza de la lectura es un elemento fundamental en el desarrollo académico de los estudiantes, siendo base para el aprendizaje en todas las áreas

Según afirma Llangari (2022), muchos estudiantes enfrentan dificultades debido al poco o nulo trabajo realizado en sus años anteriores para solventar esta carencia, afectando negativamente su rendimiento escolar, ya que el nivel de comprensión lectora sería deficiente y no se complementaría para el desarrollo de la destreza.

En esta línea, es fundamental investigar nuevas técnicas que sean capaces de incrementar la motivación e interés de los estudiantes en lo que se refiere a la lectura.

La gamificación, de acuerdo a Solano et al. (2024), se considera una estrategia educativa novedosa debido a que posibilita la incorporación de elementos propios de los juegos, como niveles de progreso, retos, recompensas y competencias, en el proceso educativo. Esta perspectiva no solo estimula a los estudiantes, sino que además puede convertir las tareas de lectura en vivencias más dinámica, interactivas y cautivadoras, promoviendo la implicación activa y el compromiso con el aprendizaje.

Nugra (2022), señala que, por los enormes beneficios que la implementación de actividades pedagógicas con componentes lúdicos brinda, es esencial que como docentes pensemos en lo importante que es incluir la lúdica en nuestros métodos educativos.

Las estrategias pedagógicas que mezclan el juego con el aprendizaje no solo estimulan la motivación y el interés de los estudiantes, sino que además promueven en u participación activa, la creatividad y el progreso de competencias socioemocionales y cognitivas.

Como manifiesta Castillo (2023), uno de los desafíos que ha tenido la educación, es sin duda alguna la evolución a la que se le ha negado hacer por varios años. Ha evolucionado la ciencia, la tecnología, las industrias, incluso las redes sociales que se han vuelto un canal de comunicación muy importante en estos días.

Este estudio permitirá comprender cómo la aplicación de estrategias gamificadas pueden influir en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes de dicha Unidad Educativa, sirviendo de base para la implementación de enfoques pedagógicos más efectivos en otras instituciones educativas, promoviendo una educación más inclusiva, motivadora y acorde con los intereses y capacidades de las nuevas generaciones.

El objetivo de este estudio es analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades de lectura en los estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa 'Martha Bucaram de Roldós'.

Fundamentos teóricos

Lectura y comprensión lectora

Según Llangari (2022), la lectura se define como un proceso cognitivo, lingüístico y sociocultural mediante el cual el individuo construye significado a partir de la interacción activa con un texto escrito. No se restringe a la decodificación de símbolos gráficos, sino que supone la incorporación de saberes anteriores, el desarrollo de inferencias y un análisis crítico del contenido en relación con el contexto.

Desde este punto de vista, la comprensión lectora es una competencia compleja que involucra habilidades como el análisis, la síntesis y la evaluación. Esta debe concebirse como un proceso dinámico de construcción que permite al estudiante emplear, interpretar y reflexionar acerca de la información suministrada en diferentes contextos.

Estudios recientes, como la de Ato et al. (2021), están de acuerdo en que la comprensión lectora está formada por diferentes niveles que se encuentran interconectados. El nivel literal permite reconocer datos explícitos; el nivel inferencial requiere deducir ideas implícitas y establecer conexiones entre conceptos; por último, el nivel crítico demanda evaluar el contenido, compararlo con otros conocimientos y emitir juicios fundamentados.

El estudio señala que los niveles de análisis y reflexión académica en estudiantes de educación básica están limitados debido a las dificultades más grandes que se encuentran en los niveles crítico e inferencial.

En el contexto ecuatoriano, según lo expuesto por Illicachi (2025), el desarrollo lector en educación básica debe abordarse desde un enfoque sociocultural, promoviendo prácticas

que articulen lectura, interacción y construcción colectiva del conocimiento, a su vez, señala que la enseñanza tradicional centrada exclusivamente en ejercicios mecánicos de repetición no garantiza comprensión profunda ni transferencia de aprendizajes, compartiendo lo mencionado por Medina (2025), dando en evidencia que la comprensión lectora guarda una relación directa con la motivación académica y el acompañamiento pedagógico.

Siguiendo esta perspectiva, la comprensión lectora implica una serie de procesos mentales, interrelacionados que posibilitan convertir la información escrita en conocimiento con significado.

Señala Sancho et al. (2025) que, para desarrollar de manera efectiva la comprensión lectora, es necesario incorporar estrategias que refuercen los procesos cognitivos básicos y los superiores, en particular aquellos relacionados con el análisis crítico y la reflexión, dado que estos son determinantes del desempeño escolar en niveles educativos intermedios y altos.

Factores que influyen en la comprensión lectora

La comprensión lectora no es un proceso aislado, sino el resultado de la interacción compleja entre múltiples variables. Tanto cognitivas, lingüísticas, motivacionales, contextuales y pedagógicas. Estas variables determinan en gran medida el éxito o la dificultad con que un estudiante aborda un escrito.

En primer lugar, los factores cognitivos tienen un peso fundamental, desde la fluidez en la decodificación de palabras y la eficiencia en el reconocimiento léxico constituyen precondiciones esenciales para que el lector pueda dedicar recursos cognitivos superiores a la comprensión profunda del texto. En esta línea Rodríguez & Roys (2025) indica que un rendimiento lector deficiente está directamente relacionado con la falta de eficiencia en procesos fundamentales como el procesamiento sintáctico y la memoria de trabajo.

Los factores lingüísticos son decisivos. El dominio de estructura gramaticales complejas, la riqueza del vocabulario y el conocimiento de géneros textuales inciden en la capacidad que tienen los estudiantes para interpretar y entregar información.

Según Alvarado (2022), el nivel de vocabulario receptivo y productivo predice significativamente la capacidad de comprensión de textos narrativos y expositivos en estudiantes de educación secundaria

Los factores motivacionales y afectivos son otra dimensión crítica, esto se explica Franco et al. (2024), manifestando que la motivación facilita la atención sostenida, la autorregulación y el uso voluntario de estrategias cognitivas complejas durante la lectura.

En la educación básica media, el entendimiento de textos esta positivamente correlacionado con la motivación para leer.

Ramos et al. (2023) han afirmado que las metodologías de enseñanza enfocadas en ejercicios mecánicos de lectura, Sin embargo, los métodos que incluyen la enseñanza explícita de estrategias de comprensión, como el uso de organizadores gráficos, la enseñanza de inferencias y el seguimiento del entendimiento, suelen generar avances importantes en los resultados relacionados con la lectura.

Los factores contextuales y socioeconómicos no pueden ser obviados, ya que la disponibilidad de recursos educativos, la práctica de lectura fuera del aula y el apoyo familiar están asociados con mejores resultados de comprensión, según indica un estudio regional reciente por parte de Paola et al. (2024).

Gamificación

La gamificación según Egas et al. (2023), se define como la incorporación de elementos y dinámicas propias del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el propósito de aumentar la motivación, el compromiso y la participación activa de los individuos.

Esta estrategia, en el contexto de la educación, tiene objetivo convertir las prácticas tradicionales de enseñanza en proceso más significativos e interactivos, sin que tenga que ser juegos formales.

De acuerdo con Solano et al. (2024), la gamificación, desde el diseño instruccional, se organiza en tres niveles que están conectados entre sí: dinámicas, mecánicas y componentes. Esta categorización ayuda a entender la manera en que los componentes lúdicos se integran en un ambiente educativo formal y cómo afecta el compromiso y la motivación de los estudiantes.

Las dinámicas sobre el nivel más abstracto del sistema gamificados. Se refieren a los elementos generales que guían la experiencia del usuario, como la narrativa, el sentido de éxito, la cooperación, la competencia o el progreso.

De acuerdo con lo que han dicho Holguín et al. (2025), las mecánicas son los procesos que posibilitan el desarrollo de las dinámicas, incorporan sistemas de retroalimentación inmediata, recompensa, desafíos, niveles, clasificaciones por ranking o puntos. Finalmente, como menciona Villarroel et al. (2021), los componentes son los elementos visibles y concretos que el estudiante percibe directamente, como insignias, avatares, tablas de clasificación, barras de progreso o recompensas simbólicas.

Relación teórica entre gamificación y comprensión lectora

La relación entre gamificación y comprensión lectora puede explicarse desde la convergencia entre procesos motivacionales y cognitivos.

La atención sostenida, la activación de saberes previos, la elaboración de inferencias y el monitoreo metacognitivo son necesarios para la lectura comprensiva; no obstante, estos procesos se debilitan cuando el estudiante está poco motivado. En esta línea, la gamificación funciona como un mediador pedagógico que aumenta el compromiso activo del estudiante,

haciendo más fácil la disposición cognitiva requerida para analizar el texto en mayor profundidad.

Ryan & Deci (2000), confirman que la gamificación produce efectos positivos moderados en el rendimiento académico, especialmente en tareas que requieren procesamiento cognitivo activo, como la resolución de problemas y la comprensión textual. Asimismo, Vélez et al. (2025), exponen que la gamificación favorece la motivación hacia actividades lectoras tradicionalmente percibidas como monótonas. La implementación de dinámicas competitivas y colaborativas incrementó la participación en actividades de lectura crítica y mejoró la interacción entre pares durante el análisis textual

Dichos estudios muestran que el uso planificado de herramientas gamificadas en educación básica incrementa la atención y el involucramiento del estudiante, factores que influyen directamente en la calidad del procesamiento lector.

Desde esta perspectiva, la gamificación puede facilitar el desarrollo de niveles inferenciales y críticos de comprensión lectora al estructurar retos progresivos que exijan análisis, comparación y argumentación. Las mecánicas como misiones narrativas, resolución de enigmas textuales o sistemas de logros vinculados a la interpretación profunda del contenido estimulan habilidades metacognitivas y autorregulación, fundamentales para la comprensión avanzada.

Métodos y Materiales

La investigación siguió un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos, mediante el enfoque cualitativo, se realizó el análisis de contenido para identificar patrones y tendencias con el propósito de obtener una visión integral del uso de la gamificación en la enseñanza de la lectura y en el enfoque cuantitativo, con el fin de determinar los niveles de motivación e interés de los participantes. Se llevó a cabo una revisión documental exhaustiva de la literatura relacionada con la aplicación de la gamificación en el

ámbito educativo, especialmente en el desarrollo de la comprensión lectora. De acuerdo a Cueva et al. (2023) consideran que estos métodos pretenden aprovechar las ventajas de ambos métodos para lograr una comprensión más completa y de un fenómeno o problema investigación.

Para Ramos (2020) considera que la investigación descriptiva pretende describir comportamientos, situaciones, eventos y resultados en detalles sin profundizar en predicciones teóricas o relaciones de causa y efecto. En este sentido permitirá exponer el comportamiento de los estudiantes de educación media básica con relación a la gamificación en la enseñanza de la lectura.

Aucancela & Velasco (2020) definen el diseño de la investigación no experimental, como la no manipulación de variables voluntariamente independiente, el problema sólo se estudia en contexto cotidiano. Por ello, se definieron y analizaron los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta y entrevista referente a los juegos educativos, actividades lúdicas, comprensión de la lectura, motivación y hábitos de lectura en los niños de la educación básica media de la Unidad Educativa Martha Bucaram de Roldós.

Asimismo, se aplicaron encuestas a los estudiantes para conocer su nivel de motivación, percepción e interés hacia las actividades gamificadas en el proceso de lectura. Paralelamente, se realizarán entrevistas semiestructuradas a los docentes, orientadas a explorar su experiencia en la implementación de dichas estrategias, los beneficios observados y los desafíos encontrados durante su aplicación.

El procesamiento estadístico se realizó con el programa SPSS en la versión 26., se realizó la validación de los instrumentos a través del método Delphi (por medio de validación de tres expertos).

La población considerada fue de 68 personas entre estudiantes y docentes de la educación básica media de la Unidad Educativa “Martha Bucaram de Roldós”. La muestra se

seleccionó mediante un muestreo no probabilístico, por conveniencia, es decir, 22 estudiantes y 2 docentes de la educación básica media. A ellos se le aplicó los instrumentos antes mencionados al momento de realizar la investigación de campo, los datos obtenidos a través del instrumento aplicado a los estudiantes. En este sentido, el resumen de procesamiento de casos evidencia que, del total de 22 encuestados, el 100% de ellos fueron válidos.

Tabla 1. *Validación de datos obtenidos*

Casos	N	%
Válidos	22	100,0
Excluido	0	0,00
Total	22	100,0

Nota: elaboración propia, la eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Este procedimiento permite asegurar que los resultados obtenidos se fundamentan en datos completos y comparables, reduciendo posibles sesgos derivados de valores faltantes.

En relación con la fiabilidad del instrumento, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0,701 para un total de 8 ítems. Este resultado indica un nivel de consistencia interna aceptable.

Tabla 2. *Fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,701	8

Nota: elaboración propia.

Análisis de resultados

Estos resultados presentados de manera grafica permite una visualización clara y comprensible de la información recolectada, facilitando la identificación de tendencias, patrones y comportamientos en relación con la percepción de los estudiantes sobre la gamificación en la enseñanza de la lectura, los cuales se presentan a continuación.

Tabla 3. *¿Su docente aplica la técnica de gamificación para realizar actividades de lectura que practica en clases?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	rara vez	7	31,8	31,8	31,8
	a veces	7	31,8	31,8	63,6
	A menudo	2	9,1	9,1	72,7
	Siempre	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota: encuesta aplicada a los estudiantes la educación básica media de la Unidad Educativa Martha Bucaram.

Los resultados evidencian una predominancia de la opción “a veces”, seguida de “rara vez” y un porcentaje menor de “siempre”. Esta distribución muestra que la gamificación no se aplica de manera uniforme en la enseñanza lectora, lo que indica que esta estrategia no se encuentra incluida en un plan pedagógico bien estructurado, sino más bien en intervenciones esporádicas.

En términos pedagógicos, esta intermitencia reduce la capacidad de la gamificación como herramienta didáctica porque su eficacia se basa en gran parte, en que se implemente de manera sistemática, continua y coherente. Además, el bajo porcentaje de “siempre” indica que aún no se consolida como práctica habitual en el aula, lo que podría deberse a factores, con falta de capacitación docente, desconocimiento metodológico o limitaciones pedagógicas.

Tabla 4. *¿Los juegos digitales lo motivan a leer con mayor frecuencia entre clases?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	13,6	13,6	13,6
	rara vez	4	18,2	18,2	31,8
	a veces	8	36,4	36,4	68,2
	muy a menudo	4	18,2	18,2	86,4
	Siempre	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota: encuesta aplicada a los estudiantes la educación básica media de la Unidad Educativa Martha Bucaram.

A pesar de que la categoría “a veces” es la más representativa, se observa una dispersión de respuestas entre “nunca”, “rara vez” y “siempre”, lo cual demuestra una variabilidad considerable con cómo se percibe la motivación. Esto señala que los videojuegos no tienen un impacto uniforme en todos los estudiantes.

La motivación en contextos gamificados está íntimamente relacionada, desde una perspectiva teórica, con elemento como la pertinencia del contenido, el grado de desafío, la retroalimentación inmediata y la personalización de la experiencia. La existencia de respuestas negativas indica que estos componentes no están siendo utilizados completamente.

Este resultado también podría señalar que simplemente incluir recursos digitales no asegura la motivación; en cambio, se requiere un diseño pedagógico deliberado, en el que el juego está en sintonía con las metas de aprendizaje.

Por lo tanto, se hace evidente la necesidad de mejorar las habilidades de los docentes en el uso pedagógico de herramientas digitales.

Tabla 5. *¿Las técnicas de gamificación utilizadas por su docente, le ayudan en sus tareas diarias?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	4,5	4,5	4,5
	rara vez	3	13,6	13,6	18,2
	a veces	7	31,8	31,8	50,0
	Muy a menudo	3	13,6	13,6	63,6
	Siempre	8	36,4	36,4	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Nota: encuesta aplicada a los estudiantes la educación básica media de la Unidad Educativa Martha Bucaram.

La tendencia de respuestas se inclina hacia categorías positivas (“a veces”, “muy a menudo” y “siempre”), lo que permite inferir que los estudiantes reconocen la gamificación como un recurso funcional que facilita el desarrollo de sus actividades académicas.

Este resultado es significativo porque muestra que la gamificación produce efectos beneficiosos en el aprendizaje, incluso cuando no se aplica de manera constante (como se evidencio en la pregunta 1). Esto puede explicarse por su habilidad para convertir actividades tradicionales en experiencias más interactivas, fomentando la participación activa y el compromiso a nivel cognitivo. No obstante, el hecho de que la opción más común sea “a veces” indica que este beneficio todavía no se ha establecido completamente. Por lo tanto, se puede deducir que, si se aplica de manera más sistemática, podría aumentar su eficacia de forma importante, transformándose así en una herramienta esencial para mejorar la comprensión lectora.

Tabla 6. ¿El trabajo en equipo le ayuda a comprender mejor la lectura?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	a veces	2	9,1	9,1	9,1
	muy a menudo	10	45,5	45,5	54,5
	Siempre	7	31,8	31,8	86,4
	Total	3	13,6	13,6	100,0
		22	100,0	100,0	

Nota: encuesta aplicada a los estudiantes la educación básica media de la Unidad Educativa Martha Bucaram.

La predominancia de “a veces” y “muy a menudo” sugiere que el trabajo colaborativo es percibido como una estrategia útil, pero no completamente explotada en el aula.

Combinar dinámicas de gamificación con el trabajo en equipo podría crear un ambiente de aprendizaje más participativo y relevante, mejorando la comprensión y la motivación.

Para que el entendimiento de la lectura sea efectivo, es esencial la interacción social, el intercambio de ideas y la creación compartida del conocimiento; todas estas son características del aprendizaje grupal. No obstante, la falta de predominación de la opción “siempre” señala que esta táctica no se aplica de forma constante o eficaz.

Combinar dinámicas de gamificación con el trabajo en equipo podría crear un ambiente de aprendizaje más participativo y relevante, mejorando la comprensión y la motivación.

Tabla 7. *¿Considera que la gamificación es una estrategia eficaz que le ayuda a comprender mejor su aprendizaje diario de clases?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	22	100,0	100,0	100,0

Nota: encuesta aplicada a los estudiantes la educación básica media de la Unidad Educativa Martha Bucaram.

El 100% de respuestas afirmativas constituye un resultado contundente que evidencia una aceptación total de la gamificación como estrategia eficaz de aprendizaje. Este nivel de consenso es poco común en estudios educativos, lo que resalta la fuerte valoración que los estudiantes otorgan a esta metodología.

No obstante, este resultado debe analizarse en conjunto con la pregunta 1, donde se evidenció una aplicación limitada. Esta contradicción revela una problemática importante: aunque los estudiantes reconocen la efectividad de la gamificación, esta no se implementa con la frecuencia necesaria.

En el caso de la entrevista abierta aplicada a los docentes, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 8. Entrevista realizada a los docentes

Categoría	Docente 1	Docente 2
Motivación estudiantil	Mayor interés y entusiasmo en la lectura	Incremento del interés y participación activa
Participación	Interacción, opinión y trabajo en grupo	Inclusión de estudiantes tímidos y participación
Comprensión lectora	Mejor comprensión del texto	Comprensión a través de actividades dinámicas
Clima de aula	Clases dinámicas y menos rutinarias	Lectura más atractiva y participativa
Dificultades: tiempo	Falta de tiempo para planificar	Limitaciones dentro del programa académico
Dificultades: control	Dificultad para mantener el orden	Exceso de entusiasmo en los estudiantes
Enfoque pedagógico	Necesidad de que el juego cumpla objetivos	Importancia de asegurar la comprensión lectora
Elementos gamificados	Retos, recompensas y trabajo en equipo	Dinámicas grupales, recompensas y dramatización
Estrategias activas	Participación y discusión	Representación y dramatización
Recomendaciones	Objetivos claros y motivación	Creatividad, organización y reconocimiento

Nota: encuesta aplicada a los docentes la educación básica media de la Unidad Educativa Martha Bucaram.

El análisis comparativo de ambas encuestas evidencia una alta coherencia en las percepciones docentes, lo que fortalece la validez de los resultados cualitativos. La coincidencia en aspectos como la motivación, la participación y la mejora en la comprensión lectora permite afirmar que la gamificación es una estrategia pedagógica efectiva desde la perspectiva docente.

Asimismo, la identificación de dificultades comunes, como la falta de tiempo y el control del aula, revela que la implementación de la gamificación no está exenta de desafíos, lo que coincide con los resultados cuantitativos obtenidos en los estudiantes, donde su aplicación no es constante.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la gamificación tiene una incidencia positiva en la motivación, participación y percepción del aprendizaje en la comprensión lectora de los estudiantes. Dichos resultados coinciden con lo expuesto por Alonso et al. (2021), quienes señalan que la gamificación mejora significativamente la motivación y el desempeño académico. En la presente investigación, esta afirmación se ve reflejada en la alta aceptación de la gamificación por parte de los estudiantes, así como en su disposición para participar en actividades de lectura cuando estas incluyen elementos lúdicos.

Asimismo, los resultados concuerdan con el estudio de Rau y Herder (2021), en el que se afirma que las secuencias gamificadas ayudan a desarrollar la capacidad de comprensión lectora, sobre todo en niveles reflexivos e inferencias. En el marco de ese estudio, los estudiantes expresaron que las actividades gamificadas les facilitan la comprensión de los textos y el desarrollo de sus labores académicos. Esto indica un vínculo positivo entre la gamificación y procesos cognitivos complejos.

Por otra parte, los hallazgos de las encuestas a docentes corroboran lo que Barroso et al. (2025) han propuesto, enfatizando la relevancia de incorporar aspectos como desafíos, recompensas y narraciones en el diseño de actividades gamificadas. De acuerdo con los resultados conseguidos, estos componentes fueron reconocidos por los docentes como los más eficaces para optimizar la comprensión de la lectura.

Los estudios realizados coinciden con lo señalado por Imbaquingo et al. (2023), quienes destacan que la gamificación incrementa la motivación y la participación estudiantil, aunque existen limitaciones en estudios que aborden específicamente la comprensión lectora. En este sentido, la presente investigación aporta evidencia empírica que contribuye a reducir esta brecha, al analizar directamente la relación entre gamificación y lectura.

Lo planteado por Anchundia et al. (2025), Peña y Lascano (2022), quienes evidencian que la gamificación incrementa la participación y la motivación en estudiantes ecuatorianos, contrasta con los resultados obtenidos en este trabajo y a su vez, identifica que su aplicación no es sistemática, lo que limita su impacto en el desarrollo de habilidades requeridas.

Por lo consecuente, la gamificación se presenta como una alternativa metodológica que puede contribuir a fortalecer estos niveles, especialmente cuando se implementa mediante actividades que promuevan el análisis, la reflexión y la interacción con el texto. No obstante, en esta investigación se identifica una brecha en la aplicación de metodologías innovadoras, ya que, aunque los estudiantes reconocen su efectividad, su uso en el aula sigue siendo limitado, lo que evidencia la necesidad de fortalecer su integración en la práctica docente.

Conclusiones

La investigación permitió establecer que la gamificación constituye una estrategia didáctica con incidencia positiva en el proceso de enseñanza de la lectura en estudiantes de educación básica media, en tanto favorece la motivación, la participación activa y la disposición hacia el aprendizaje. Dado esto, se logra dar cumplimiento al objetivo propuesto, al evidenciar que la incorporación de elementos lúdicos en el aula no solo transforma la dinámica educativa, sino que también influye en la forma en que los estudiantes interactúan con los contenidos lectores.

Sin embargo, la magnitud de esta incidencia no se observa completamente porque no se aplica de forma regular en el contexto que se estudia. Esta circunstancia restringe su capacidad de transformación, demostrando que su eficacia no solo se basa en la aceptación de los estudiantes, sino también en su correcta incorporación a la planificación pedagógica.

Esto implica reconocer que su impacto está condicionado por la intencionalidad pedagógica y el dominio que el docente tenga sobre su aplicación.

Referencias bibliográficas

- Alonso, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., & Cruz-Campos, J. C. (2021). GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR. REVISIÓN DE EXPERIENCIAS REALIZADAS EN ESPAÑA EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. Universidad de Cádiz, Hachetetepé. Revista científica de educación y comunicación, núm. 23,, 1-21.
- Alvarado, T. N. (2022). Recursos didácticos de comprensión lectora para el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura en estudiantes de 5to año básico de la escuela Manabí. UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ, 18-22.
- Anchundia, L. E., Anchundia, J. A., Alvarado, M. J., & Espinales, D. M. (2025). Gamificación y su influencia en el rendimiento académico de estudiantes de básica superior. Caso de estudio UE Vicente Piedrahita Carbo. Revista Latinoamericana de Calidad Educativa 2(2), 16-24.
- Ato, L. A., Quispe, G. C., & Guillén, J. Y. (2021). Nivel inferencial de la comprensión lectora y su relación con la producción de textos argumentativos. scielo.org, 8-10.
- Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (diciembre de 2023). <https://publications.iadb.org/>. Obtenido de <https://publications.iadb.org/es/publications/spanish/viewer/America-Latina-y-el-Caribe-en-PISA-2022-cuantos-tienen-bajo-desempeno.pdf>
- Baño, F. (2024). Análisis comparativo nacional y regional sobre la competencia lectora en estudiantes ecuatorianos de Educación General Básica, Subniveles Elemental Y Media. Revista científica Uisrael: Universidad Central del Ecuador., 3-18.
- Barroso, J. M., García-Lázaro, I., & Reyes-de-Cózar, S. (2025). Gamification in digital environments and the development of teachers' digital competence: a systematic review. Humanit Soc Sci Commun 12, 1834, 1-12.
- Egas, V. P., Pazmiño-Arcos, W. R., Vinueza-Morán, O. O., & Alfaro-Rodas, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. Pol. Con. (Edición núm. 85) Vol. 8, No 12, 880-885.
- Franco, I. P., Zapata, H. Y., Barberán, J. V., Prado, J. A., & Rodríguez, N. T. (2024). Motivación y Rendimiento Académico. CID - Centro de Investigación y Desarrollo, 31-41.
- Holguín, R. I., Merchán, M. J., & Chichanda, M. A. (2025). Impacto de la gamificación basada en mecánicas adaptativas como estrategia para el fortalecimiento de la motivación intrínseca en entornos de aprendizaje virtual en la educación superior. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay., 5-20.
- Illicachi, R. (2025). Enseñanza de la lectura desde el enfoque sociocultural en la educación básica-rural: una revisión sistemática. una revisión sistemática. Zenodo., 4-6.
- Imbaquingo Guerrero, J. A., Luzuriaga Ruiz, T. L., & Ramírez Collaguazo, P. E. (2023). Gamificación y educación una mirada a los procesos de enseñanza aprendizaje. LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades, 4(2),, 4063–4074.
- Llangari, J. D. (2022). Importancia de la enseñanza de la comprensión lectora en Educación Básica. Ciencia Latina, revista multidisciplinar: Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios UEZAP, 3-4.
- Martinez, L. (2025). "LA COMPRENSIÓN LECTORA Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

DE LOS ESTUDIANTES DE LA BÁSICA ELEMENTAL". UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA, 18-21.

- Medina, C. G. (2025). la comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de 10 mo año basico de la escuela "Jose Vellés González". Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Paola María, C. D., Mónica Ángela, S. C., Martha Beatriz, T. T., & Guillermo Segundo, D. C. (2024). Relación entre hábitos de lectura y comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica en Ecuador . Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON", 4(4), 306-311.
- Peña, J. I., & Lascano, C. M. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. Univercidad Central del Ecuador, 138-153.
- PISA. (2 de Julio de 2024). UNESCO.ORG. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/pisa-2022-el-panorama-de-los-paises-de-america-latina-y-el-caribe>
- Ramos, D. M., Girón, E. H., Ortiz, W. D., & Salazar, T. M. (2023). Comprensión lectora, metacognición y estrategias didácticas: rutas para el aprendizaje en estudiantes de primaria. FORO EDUCACIONAL N°40, 173-180.
- Rau, M. A., & Herder, T. (2021). nder which conditions are physical versus virtual representations effective? Contrasting conceptual and embodied mechanisms of learning. ournal of Educational Psychology, 113(8), 1565–1586.
- Rodríguez, L. C., & Roys, G. A. (2025). Procesos cognitivos básicos orientados a la compresión lectora de textos literarios. Revista UNIMAR 41, 41-63.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. University of Rochester, American Psychologist, 68-78.
- Sancho, M. S., Alvarado, S. L., Alvarado, S. A., & López, Y. C. (2025). El desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Estrategias innovadoras en el aula. Una revisión sistemática. Saberes del Conocimiento, 161-163.
- Sandoval, J. V., & Saromo, H. J. (2026). Producción científica sobre comprensión lectora en primaria en América Latina (2023–2025): estudio bibliométrico con Scopus. Tribunal. Revista en Ciencias de la Educación y Ciencias Jurídicas. , 5-17.
- Solano, M. A., Castillo Zuñiga, V. J., Betsabet Santillàn, D., & Jacome Rodríguez, G. Z. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera.. Universidad y Sociedad 16(1), 137-144.
- UNESCO. (12 de diciembre de 2023). <https://www.unesco.org/>. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-hace-un-llamado-tomar-acciones-en-el-sector-educativo-tras-los-bajos-resultados-de-america>
- Vélez, R. K., Bravo, A. d., Cabezas, M. d., & Fernández, J. M. (2025). EVALUACIÓN DEL IMPACTO DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS EN LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO EN LA COMPRENSIÓN LECTORA. Ciencia y Educación, 403-417.
- Villarroel, R., Santa María, H., Quispe, V., & Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. Revista Innova Educación, 3(1), 6-19.