

La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Media.

Gamification as a pedagogical strategy to improve reading comprehension levels in middle school students.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de las tareas escolares en el bienestar emocional de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. El estudio surgió ante la necesidad de comprender cómo las características de las actividades académicas asignadas fuera del aula pueden repercutir en aspectos emocionales como la motivación, el estrés, la frustración y la participación estudiantil. Metodológicamente, se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, sustentado en el paradigma interpretativo y mediante un diseño fenomenológico que permitió comprender las experiencias y percepciones de los actores educativos. La información se recopiló a través de la observación no participativa y entrevistas semiestructuradas aplicadas a docentes seleccionados como informantes clave. Los resultados evidenciaron que las tareas escolares caracterizadas por actividades repetitivas, limitada contextualización, escasa retroalimentación y sobrecarga académica generan manifestaciones emocionales negativas, entre ellas estrés, frustración y desmotivación. Por el contrario, las actividades creativas, colaborativas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes favorecen la motivación, el compromiso académico y el bienestar emocional. Se concluye que las tareas escolares constituyen un factor relevante dentro de la experiencia educativa, por lo que su planificación debe orientarse hacia estrategias didácticas innovadoras que promuevan un equilibrio entre el aprendizaje académico y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Palabras clave: bienestar estudiantil, educación básica, motivación.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the influence of school homework on the emotional well-being of seventh-grade students in Basic General Education. The study emerged from the need to understand how the characteristics of extracurricular academic activities may affect emotional aspects such as motivation, stress, frustration, and student participation. Methodologically, the research adopted a qualitative approach, based on the interpretive paradigm and a phenomenological design that enabled the understanding of educational actors' experiences and perceptions. Data were collected through non-participant observation and semi-structured interviews conducted with teachers selected as key informants. The findings revealed that homework characterized by repetitive activities, limited contextualization, insufficient feedback, and excessive academic demands generates negative emotional responses, including stress, frustration, and demotivation. In contrast, creative, collaborative, and student-centered activities foster motivation, academic engagement, and emotional well-being. The study concludes that school homework is a relevant factor within the educational experience; therefore, its design should be oriented toward innovative teaching strategies that balance academic learning with students' socio-emotional development.

Keywords: student welfare, basic education, motivation.

EDUCATECH

Recepción: 01/06/2026


Aceptación: 18/06/2026

Publicación: 30/06/2026

AUTOR/ES

 MSc. Veronica Elizabeth Flores Llerena

 MSc. Clara Ortencia Teran Aulestia

 MSc. Luis Enrique Moyolema
 Tenegusniay


 MSc. Roldan Marcatoma Maria
 Manuela

 veronicae.flores@educacion.gob.ec

 ortencia.teran@docentes.educacion.edu.ec


 luis.moyolema@docentes.educacion.edu.ec


 mariam.rolan@docentes.educacion.edu.ec

 Unidad Educativa Joaquin Arias


Unidad Educativa Dra. Luisa Martín


 González


 Escuela Básica Mushuk Pakari

 Unidad Educativa Intercultural
 Bilingue Comunitario "Los Tipines"

 Tungurahua - Ecuador

 Guayas - Ecuador

 Chimborazo - Ecuador

 Chimborazo - Ecuador

CITACIÓN:

Flores, V., Teran, C., Moyolema, L. & Roldan, M. (2026). La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Media. Revista InnovaSciT. 4 (1), p. 1328 – 1343.

INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora constituye una de las competencias fundamentales para el desarrollo académico, cognitivo y social de los estudiantes, ya que posibilita la interpretación, análisis y valoración crítica de la información presente en diversos tipos de textos. Esta habilidad trasciende el ámbito escolar y se convierte en una herramienta indispensable para el aprendizaje permanente, la resolución de problemas y la participación activa en la sociedad del conocimiento. Sin embargo, diversos informes internacionales evidencian que millones de estudiantes presentan dificultades para comprender textos acordes con su nivel educativo, situación que afecta directamente su desempeño académico y limita el desarrollo de competencias superiores de pensamiento (UNESCO, 2023).

A nivel mundial, la crisis de aprendizaje continúa representando uno de los principales desafíos educativos. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), una proporción significativa de niños y adolescentes no alcanza niveles mínimos de comprensión lectora, fenómeno que se agravó después de la pandemia debido a las interrupciones en los procesos educativos. En América Latina y el Caribe, los resultados del Estudio Regional Comparativo y Explicativo evidencian que una gran cantidad de estudiantes presenta dificultades para interpretar información, establecer inferencias y emitir juicios críticos sobre los textos, lo que refleja la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que contribuyan al fortalecimiento de esta competencia (UNESCO-OREALC, 2022).

En el contexto ecuatoriano, el desarrollo de la comprensión lectora constituye una prioridad para el sistema educativo, debido a su estrecha relación con el rendimiento académico y el aprendizaje significativo. El Ministerio de Educación del Ecuador (2021) destaca la importancia de promover prácticas pedagógicas que estimulen el hábito lector y favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas complejas. No obstante, en diferentes instituciones educativas aún persisten dificultades asociadas a la comprensión literal, inferencial y crítica de los textos, situación que limita la capacidad de los estudiantes para construir conocimientos de manera autónoma y reflexiva.

Particularmente, en la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez se ha identificado que los estudiantes de Educación Básica Media presentan limitaciones en los procesos de comprensión lectora, evidenciadas en dificultades para identificar ideas principales, establecer relaciones entre conceptos, realizar inferencias y emitir valoraciones críticas sobre los textos. Esta problemática puede estar asociada a diversos factores, entre ellos la escasa motivación hacia la lectura, el predominio de metodologías tradicionales de enseñanza, la limitada incorporación de recursos tecnológicos y la insuficiente aplicación de estrategias didácticas activas que promuevan la participación estudiantil. Dichas condiciones generan la necesidad de explorar alternativas metodológicas capaces de transformar el proceso de enseñanza-

aprendizaje y responder a las demandas educativas contemporáneas.

En este escenario, la gamificación emerge como una estrategia didáctica innovadora que incorpora elementos propios de los juegos —como retos, recompensas, niveles, insignias y dinámicas colaborativas— en contextos educativos con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Diversas investigaciones recientes han demostrado que la gamificación favorece el aprendizaje significativo, mejora la interacción en el aula y fortalece habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión, el análisis y la resolución de problemas (Zambrano et al., 2020; Rodríguez et al., 2023; Mera et al., 2025). Asimismo, estudios desarrollados en contextos educativos latinoamericanos evidencian que la incorporación de estrategias gamificadas contribuye significativamente al mejoramiento de la comprensión lectora, especialmente en los niveles literal e inferencial, al generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y contextualizadas.

Desde el punto de vista teórico, la presente investigación se sustenta en la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, la cual sostiene que los nuevos conocimientos adquieren sentido cuando se relacionan con los saberes previos del estudiante; la Teoría del Aprendizaje de Robert Gagné, que enfatiza la importancia de la motivación, la atención y la retroalimentación en el proceso educativo; y el Constructivismo, que concibe al estudiante como protagonista activo de la construcción de su conocimiento mediante la interacción con su entorno y con otros individuos. Estas perspectivas teóricas respaldan el uso de la gamificación como una metodología capaz de promover experiencias de aprendizaje participativas, reflexivas y significativas que favorezcan el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Entre los antecedentes investigativos más relevantes se encuentran los estudios de Vázquez González (2021), quien evidenció una relación significativa entre las estrategias cognitivas y metacognitivas y el desarrollo de la comprensión lectora; Rodríguez et al. (2023), quienes demostraron que la gamificación incrementa la motivación y participación estudiantil; y García et al. (2025), cuyos resultados confirmaron mejoras sustanciales en los niveles de comprensión lectora de estudiantes que participaron en actividades gamificadas. Estos antecedentes permiten reconocer el potencial pedagógico de la gamificación y justifican la necesidad de profundizar su aplicación en contextos específicos de Educación Básica Media.

La relevancia de esta investigación radica en su contribución al fortalecimiento de las competencias lectoras mediante estrategias didácticas innovadoras adaptadas a las necesidades del contexto educativo. Desde una perspectiva práctica, los resultados permitirán disponer de herramientas metodológicas orientadas a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura. Asimismo, el estudio aporta evidencia científica sobre la efectividad de la gamificación como recurso pedagógico para potenciar el desempeño académico y fomentar una cultura lectora más activa y participativa.

En este contexto, la investigación tiene como objetivo general diseñar estrategias didácticas basadas en gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez. Se parte de la premisa de que la incorporación sistemática de elementos gamificados en el proceso educativo favorecerá la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades lectoras, contribuyendo significativamente a mejorar los niveles de comprensión literal, inferencial y crítica de los estudiantes.

MÉTODOS MATERIALES

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, debido a que permitió integrar procedimientos cuantitativos y cualitativos con la finalidad de obtener una comprensión más amplia y profunda del fenómeno estudiado. La combinación de ambos enfoques favoreció la recopilación, análisis e interpretación de datos provenientes de diferentes fuentes, posibilitando una visión integral de la problemática relacionada con la comprensión lectora y la aplicación de estrategias didácticas basadas en gamificación en estudiantes de Educación Básica Media. El enfoque cuantitativo facilitó la medición objetiva de los niveles de comprensión lectora y la identificación de tendencias mediante el análisis estadístico de los datos obtenidos, mientras que el enfoque cualitativo permitió comprender las percepciones, experiencias y opiniones de los actores educativos involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación se enmarcó dentro de un paradigma pragmático, el cual reconoce la utilidad de integrar distintos métodos para comprender la realidad educativa desde múltiples perspectivas. Este paradigma permitió seleccionar los procedimientos metodológicos más adecuados para responder al problema de investigación y alcanzar los objetivos propuestos. Asimismo, se caracterizó por considerar tanto los aspectos objetivos como subjetivos de la realidad educativa, favoreciendo la triangulación de información y el fortalecimiento de la validez de los resultados obtenidos.

En cuanto al tipo de investigación, el estudio tuvo un alcance descriptivo y explicativo. Fue descriptivo porque permitió caracterizar las condiciones actuales relacionadas con la comprensión lectora de los estudiantes de Educación Básica Media, identificando fortalezas, debilidades y factores asociados a esta competencia. De igual manera, tuvo un alcance explicativo debido a que buscó comprender las causas y condiciones que influyen en las dificultades lectoras observadas en la población estudiada, así como analizar el potencial de las estrategias didácticas basadas en gamificación para contribuir al fortalecimiento de dichas habilidades. Este nivel de investigación permitió no solo describir la realidad educativa existente, sino también establecer relaciones interpretativas entre las variables objeto de estudio.

Respecto al diseño metodológico, se empleó un diseño no experimental de corte

transversal. Se consideró no experimental porque las variables fueron observadas y analizadas en su contexto natural sin manipulación directa por parte de los investigadores. Asimismo, fue transversal debido a que la información se recopiló en un único momento temporal durante el período académico correspondiente, permitiendo obtener una fotografía precisa de la situación estudiada. Este diseño resultó pertinente para diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y determinar la necesidad de implementar estrategias innovadoras orientadas al mejoramiento de esta competencia.

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez, institución educativa ubicada en la provincia de Los Ríos, Ecuador. El contexto institucional se caracteriza por atender a estudiantes de diversos sectores sociales y económicos, lo que permitió analizar la problemática desde una realidad educativa representativa de la Educación Básica Media. La selección de esta institución respondió a la identificación previa de dificultades relacionadas con la comprensión lectora y a la disposición de sus autoridades para colaborar con el proceso investigativo.

La población de estudio estuvo conformada por estudiantes de Educación Básica Media, docentes del mismo subnivel, personal directivo y profesionales del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE). Debido a las características del estudio y al interés por obtener información relevante de actores directamente vinculados con el proceso educativo, se trabajó con una muestra intencional o no probabilística. En el componente cuantitativo participaron estudiantes pertenecientes al subnivel de Educación Básica Media, quienes fueron evaluados mediante un cuestionario de comprensión lectora. Adicionalmente, docentes de este nivel educativo respondieron encuestas relacionadas con el uso de estrategias didácticas y metodologías activas en el aula. En el componente cualitativo participaron informantes clave seleccionados por su experiencia y conocimiento del contexto institucional, entre ellos un docente, la profesional de psicología del DECE y la directora de la institución educativa.

Para la recolección de información se utilizaron diversas técnicas e instrumentos acordes con la naturaleza mixta de la investigación. Dentro del componente cuantitativo se aplicó la técnica de la encuesta dirigida a docentes, con el propósito de recopilar información sobre las estrategias pedagógicas empleadas para fortalecer la comprensión lectora y la percepción de la gamificación como recurso didáctico. Como instrumento se empleó un cuestionario estructurado compuesto por preguntas cerradas orientadas a obtener datos específicos y susceptibles de análisis estadístico. Asimismo, se aplicó un cuestionario de comprensión lectora a los estudiantes, diseñado para evaluar los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión textual. Este instrumento permitió identificar el desempeño lector de los participantes y establecer las principales dificultades presentes en el proceso de comprensión.

En el componente cualitativo se utilizó la entrevista semiestructurada como técnica

principal de recopilación de datos. Esta técnica permitió obtener información detallada sobre las experiencias, percepciones y opiniones de los participantes respecto a las dificultades lectoras observadas en los estudiantes y las posibles estrategias para su fortalecimiento. Como instrumento se empleó una guía de entrevista previamente elaborada, la cual incluyó preguntas abiertas organizadas en función de los objetivos de investigación. La flexibilidad de este instrumento facilitó la profundización de aspectos relevantes emergentes durante el diálogo con los informantes clave.

La información obtenida mediante los diferentes instrumentos fue sometida a un proceso de análisis riguroso. Los datos cuantitativos fueron organizados, codificados y procesados mediante procedimientos estadísticos descriptivos, utilizando frecuencias, porcentajes y representaciones gráficas que facilitaron la interpretación de los resultados. Por su parte, la información cualitativa fue analizada mediante procedimientos de codificación abierta, axial y selectiva, permitiendo identificar categorías emergentes, establecer relaciones entre conceptos y construir interpretaciones fundamentadas en los discursos de los participantes. Posteriormente, se realizó un proceso de triangulación metodológica y de datos con el propósito de contrastar la información obtenida a través de diferentes técnicas e instrumentos, fortaleciendo la credibilidad y consistencia de los hallazgos.

En relación con los criterios de inclusión, participaron estudiantes matriculados en el subnivel de Educación Básica Media durante el período académico correspondiente, docentes que impartían clases en dicho nivel, así como autoridades y profesionales institucionales vinculados directamente con los procesos educativos y de acompañamiento estudiantil. Se consideró además la disposición voluntaria para participar en el estudio y la autorización institucional respectiva. Por otro lado, fueron excluidos aquellos estudiantes que no contaban con autorización para participar, así como docentes o personal institucional que no mantenían relación directa con el objeto de estudio o que no completaron adecuadamente los instrumentos aplicados.

Las consideraciones éticas constituyeron un aspecto fundamental durante todo el proceso investigativo. La participación de los involucrados fue voluntaria y estuvo basada en el respeto a los principios de autonomía, confidencialidad y anonimato. Los participantes fueron informados sobre los objetivos, alcances y procedimientos de la investigación antes de la aplicación de los instrumentos. Asimismo, se garantizó que la información recopilada sería utilizada exclusivamente con fines académicos y científicos, resguardando la identidad de los participantes y evitando cualquier tipo de afectación personal o institucional. Del mismo modo, se respetaron los principios éticos establecidos para investigaciones educativas, promoviendo el trato digno y la protección de los derechos de todos los involucrados.

Entre las principales limitaciones del estudio se identificó la disponibilidad de tiempo para la aplicación de los instrumentos dentro de la jornada escolar, así como las restricciones

relacionadas con el acceso a recursos tecnológicos que pudieran complementar determinadas actividades de evaluación y análisis. No obstante, estas limitaciones fueron mitigadas mediante una adecuada planificación de las actividades de campo y la coordinación permanente con las autoridades institucionales. A pesar de dichas restricciones, los procedimientos metodológicos empleados permitieron obtener información válida y confiable para el cumplimiento de los objetivos planteados.

La integración de métodos cuantitativos y cualitativos, la aplicación de instrumentos pertinentes y el proceso de triangulación desarrollado contribuyeron significativamente al rigor científico del estudio. Asimismo, la descripción detallada de los procedimientos metodológicos favorece la transparencia, coherencia y replicabilidad de la investigación, permitiendo que futuros estudios puedan utilizar referentes similares para abordar problemáticas relacionadas con la comprensión lectora y la implementación de estrategias didácticas basadas en gamificación en diferentes contextos educativos.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La presente investigación tuvo como propósito diseñar estrategias didácticas basadas en gamificación para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez. Los resultados obtenidos mediante la aplicación de cuestionarios, encuestas y entrevistas permitieron identificar las principales dificultades lectoras, analizar las percepciones docentes sobre las metodologías activas y determinar la pertinencia de incorporar estrategias gamificadas en el proceso educativo. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes organizados de manera secuencial y vinculados con los objetivos específicos planteados.

Tabla 1.

Nivel de comprensión lectora de los estudiantes

Nivel de comprensión	Frecuencia	Porcentaje (%)
Literal	24	48
Inferencial	16	32
Crítico	10	20
Total	50	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados obtenidos en la investigación.

Los resultados evidencian que el mayor porcentaje de estudiantes se ubica en el nivel literal de comprensión lectora (48%), seguido del nivel inferencial (32%) y, finalmente, el nivel crítico (20%). Estos datos permiten identificar que los estudiantes presentan mayor facilidad para reconocer información explícita dentro de los textos, mientras que muestran mayores dificultades cuando deben interpretar significados implícitos o emitir juicios críticos fundamentados.

Estos hallazgos coinciden con los planteamientos de Romero y Zhamungui (2022),

quienes sostienen que el desarrollo de los niveles superiores de comprensión requiere procesos cognitivos complejos que no siempre son fortalecidos mediante metodologías tradicionales. Asimismo, los resultados guardan relación con lo reportado por UNESCO (2022), donde se evidencia que gran parte de los estudiantes latinoamericanos presenta limitaciones en los niveles inferencial y crítico de la lectura. Esta situación justifica la necesidad de incorporar estrategias innovadoras que promuevan una comprensión más profunda y reflexiva.

Tabla 2.

Principales dificultades identificadas en la comprensión lectora

Dificultades identificadas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Escasa motivación lectora	18	36
Dificultad para inferir información	14	28
Escaso análisis crítico	11	22
Limitado vocabulario	7	14
Total	50	100

Fuente: Elaboración propia con base en cuestionarios y entrevistas.

La principal dificultad identificada fue la escasa motivación hacia la lectura, representando el 36% de las respuestas obtenidas. Le siguen las dificultades para realizar inferencias (28%), el limitado desarrollo del pensamiento crítico (22%) y las deficiencias de vocabulario (14%). Estos resultados muestran que las dificultades lectoras no dependen únicamente de aspectos cognitivos, sino también de factores motivacionales que influyen directamente en la disposición del estudiante para interactuar con los textos.

Desde una perspectiva teórica, estos resultados respaldan los planteamientos de Ausubel sobre la importancia de generar experiencias significativas para favorecer el aprendizaje. Del mismo modo, Rodríguez et al. (2023) destacan que la motivación constituye uno de los factores determinantes para mejorar el rendimiento académico. Por ello, la incorporación de elementos gamificados puede convertirse en una alternativa eficaz para incrementar el interés estudiantil y fortalecer progresivamente las competencias lectoras.

Tabla 3.

Percepción docente sobre el uso de la gamificación

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
Muy favorable	9	60
Favorable	4	27
Poco favorable	2	13
Desfavorable	0	0
Total	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Básica Media.

Los resultados muestran que el 87% de los docentes mantiene una percepción favorable

o muy favorable respecto al uso de la gamificación como estrategia didáctica. Esta aceptación evidencia una disposición positiva hacia la implementación de metodologías activas que contribuyan a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar la participación estudiantil.

Los hallazgos coinciden con las investigaciones de Mera et al. (2025), quienes afirman que la gamificación fortalece la motivación y el compromiso académico. De igual forma, García et al. (2025) destacan que las actividades gamificadas generan ambientes de aprendizaje más atractivos y favorecen el desarrollo de competencias cognitivas. La valoración positiva por parte de los docentes constituye un factor clave para garantizar la viabilidad de futuras intervenciones pedagógicas basadas en esta metodología.

Tabla 4.

Beneficios esperados de la gamificación en la comprensión lectora

Beneficio identificado	Frecuencia	Porcentaje (%)
Mayor motivación	20	40
Incremento de participación	12	24
Mejor comprensión textual	10	20
Desarrollo del pensamiento crítico	8	16
Total	50	100

Fuente: Elaboración propia a partir de encuestas y entrevistas.

La motivación aparece como el principal beneficio asociado a la implementación de estrategias gamificadas, alcanzando el 40% de las respuestas obtenidas. También destacan el incremento de la participación estudiantil (24%), la mejora de la comprensión textual (20%) y el fortalecimiento del pensamiento crítico (16%). Estos resultados reflejan que la gamificación es percibida como una herramienta capaz de generar experiencias educativas más atractivas y significativas.

La literatura científica respalda estos hallazgos al señalar que los elementos lúdicos favorecen el compromiso y la persistencia del estudiante frente a las tareas académicas. Zambrano et al. (2020) sostienen que la integración de dinámicas de juego incrementa la participación activa y facilita la construcción del conocimiento. Por consiguiente, la gamificación no solo actúa como un mecanismo de entretenimiento, sino como una estrategia pedagógica orientada al desarrollo integral de habilidades lectoras.

Tabla 5.

Validación de la propuesta por expertos

Criterio evaluado	Valoración promedio (%)
Relevancia educativa	96
Factibilidad	94
Sostenibilidad	92

Impacto esperado	95
Coherencia metodológica	97

Fuente: Validación realizada por expertos académicos.

La evaluación efectuada por expertos demuestra altos niveles de aceptación de la propuesta diseñada. Todos los criterios analizados superan el 90% de valoración positiva, destacándose especialmente la coherencia metodológica (97%) y la relevancia educativa (96%). Estos resultados evidencian que las estrategias propuestas responden adecuadamente a las necesidades identificadas en el contexto de estudio.

La valoración obtenida fortalece la validez de la propuesta y confirma su potencial para ser implementada en contextos educativos similares. Además, respalda los planteamientos del constructivismo y del aprendizaje significativo, al promover estrategias centradas en la participación activa del estudiante. Desde esta perspectiva, la propuesta constituye una alternativa pertinente para fortalecer la comprensión lectora mediante experiencias innovadoras, dinámicas y contextualizadas.

La discusión general de los resultados permite afirmar que las dificultades observadas en la comprensión lectora están estrechamente relacionadas con factores motivacionales y metodológicos. En este sentido, la gamificación emerge como una estrategia innovadora capaz de responder a estas necesidades mediante la incorporación de dinámicas lúdicas que favorecen la participación activa y el aprendizaje significativo. La convergencia entre los resultados empíricos, los antecedentes investigativos y los fundamentos teóricos fortalece la consistencia de los hallazgos obtenidos.

La principal novedad científica de este estudio radica en la integración de estrategias gamificadas específicamente orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Media dentro de un contexto educativo ecuatoriano. Asimismo, la propuesta ofrece aplicaciones prácticas para docentes e instituciones educativas interesadas en implementar metodologías activas que contribuyan a mejorar el rendimiento académico, desarrollar el pensamiento crítico y promover una cultura lectora más dinámica e inclusiva.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que los estudiantes de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez presentan mayores fortalezas en la comprensión lectora de nivel literal que en los niveles inferencial y crítico. Este hallazgo coincide con la problemática identificada en diversos estudios latinoamericanos, donde los estudiantes logran reconocer información explícita dentro de los textos, pero experimentan dificultades cuando deben interpretar significados implícitos, establecer relaciones entre ideas o emitir juicios fundamentados. En este sentido, los resultados obtenidos son consistentes con los reportes de la UNESCO-OREALC (2022), que señalan que

una proporción considerable de estudiantes de la región no alcanza niveles satisfactorios de comprensión profunda, situación que limita el desarrollo de competencias cognitivas superiores y afecta el rendimiento académico en diferentes áreas del conocimiento.

Las dificultades identificadas en los estudiantes reflejan que la comprensión lectora es un proceso complejo que trasciende la simple decodificación de palabras. La predominancia del nivel literal observada en la investigación sugiere que los estudiantes han desarrollado habilidades básicas de identificación de información, pero requieren mayores oportunidades para fortalecer procesos de análisis, inferencia y pensamiento crítico. Estos hallazgos respaldan las afirmaciones de Lujano (2022), quien sostiene que la comprensión lectora implica la capacidad de interpretar, reflexionar y construir significados a partir de los textos mediante procesos cognitivos de mayor complejidad. Por consiguiente, la persistencia de dificultades en los niveles inferencial y crítico evidencia la necesidad de implementar metodologías que promuevan una participación más activa del estudiante durante el proceso lector.

Otro aspecto relevante encontrado en la investigación se relaciona con la escasa motivación hacia la lectura, identificada como uno de los principales factores que afectan el desarrollo de las habilidades lectoras. Este resultado coincide con lo planteado por Rodríguez et al. (2023), quienes afirman que la motivación constituye un elemento determinante en el aprendizaje, ya que influye directamente en el interés, la participación y la permanencia de los estudiantes en las actividades académicas. Cuando los procesos de enseñanza se desarrollan mediante metodologías tradicionales centradas en la repetición y memorización, los estudiantes suelen percibir la lectura como una actividad obligatoria y poco atractiva, disminuyendo su disposición para interactuar de manera significativa con los textos.

Desde esta perspectiva, la gamificación adquiere especial relevancia como estrategia didáctica innovadora capaz de transformar la experiencia educativa. Los resultados obtenidos muestran una percepción altamente favorable por parte de los docentes respecto al uso de elementos lúdicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este hallazgo coincide con los estudios de Mera et al. (2025), quienes concluyen que la incorporación de dinámicas propias del juego favorece la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Asimismo, García et al. (2025) demostraron que la implementación de actividades gamificadas genera mejoras significativas en los niveles de comprensión lectora, especialmente en contextos donde existen limitaciones metodológicas y tecnológicas.

La aceptación docente observada en esta investigación constituye un aspecto relevante para la viabilidad de futuras intervenciones pedagógicas. Diversos autores sostienen que el éxito de las innovaciones educativas depende en gran medida de la disposición del profesorado para adoptar nuevas estrategias metodológicas. En este caso, la valoración positiva de la gamificación evidencia una apertura hacia modelos pedagógicos centrados en el estudiante,

donde el aprendizaje se construye mediante experiencias dinámicas, participativas y contextualizadas. Esta realidad favorece las posibilidades de implementación de propuestas innovadoras orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora.

Los beneficios esperados asociados a la gamificación, particularmente en relación con el incremento de la motivación y la participación estudiantil, encuentran sustento en la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel. Según este enfoque, los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando los nuevos conocimientos se relacionan con experiencias previas y despiertan su interés por aprender. Las actividades gamificadas permiten precisamente establecer conexiones significativas entre los contenidos académicos y los intereses de los estudiantes, favoreciendo la construcción activa del conocimiento. En consecuencia, la gamificación no debe entenderse únicamente como una herramienta recreativa, sino como una estrategia pedagógica que facilita procesos de aprendizaje más profundos y duraderos.

De igual manera, los resultados pueden interpretarse desde la Teoría del Aprendizaje de Robert Gagné, la cual destaca la importancia de la motivación, la atención y la retroalimentación dentro del proceso educativo. Los elementos característicos de la gamificación, como los desafíos progresivos, las recompensas, los niveles de avance y la retroalimentación inmediata, contribuyen a mantener la atención del estudiante y fortalecen su disposición para aprender. En este sentido, la propuesta desarrollada en la investigación responde adecuadamente a los principios teóricos planteados por Gagné, ya que organiza experiencias educativas capaces de estimular procesos cognitivos necesarios para mejorar la comprensión lectora.

Asimismo, los resultados obtenidos encuentran respaldo en los postulados del constructivismo, que conciben al estudiante como protagonista activo de la construcción de su propio conocimiento. Desde esta perspectiva, la gamificación favorece la exploración, la resolución de problemas y la interacción social, elementos fundamentales para el desarrollo de habilidades lectoras complejas. Los estudiantes no se limitan a recibir información de manera pasiva, sino que participan activamente en experiencias que les permiten analizar, interpretar y reflexionar sobre los contenidos abordados. Esta característica representa una ventaja significativa frente a metodologías tradicionales que suelen centrarse exclusivamente en la transmisión de información.

Por otra parte, la validación de la propuesta por parte de expertos académicos fortalece la consistencia científica de la investigación. Los altos niveles de aceptación obtenidos en criterios como relevancia educativa, coherencia metodológica, factibilidad e impacto esperado evidencian que las estrategias diseñadas poseen potencial para ser implementadas en contextos educativos similares. Este resultado adquiere especial importancia debido a que confirma la pertinencia de integrar enfoques innovadores dentro de los procesos de enseñanza de la lectura, contribuyendo a responder a necesidades reales identificadas en el ámbito

escolar.

La principal contribución científica de este estudio radica en la articulación de fundamentos teóricos, evidencias empíricas y estrategias metodológicas orientadas específicamente al fortalecimiento de la comprensión lectora mediante la gamificación en estudiantes de Educación Básica Media. Aunque existen investigaciones previas relacionadas con la gamificación y el aprendizaje, son limitados los estudios que analizan su aplicación directa en el desarrollo de competencias lectoras dentro del contexto educativo ecuatoriano. En consecuencia, la presente investigación aporta evidencia contextualizada que puede servir de referencia para futuras investigaciones y proyectos de innovación educativa.

Finalmente, los resultados permiten proyectar perspectivas favorables para la incorporación de metodologías activas en el fortalecimiento de la comprensión lectora. La evidencia obtenida sugiere que la combinación de estrategias gamificadas, recursos tecnológicos y actividades orientadas al análisis crítico puede contribuir significativamente al desarrollo integral de los estudiantes. Desde una perspectiva práctica, la propuesta ofrece herramientas aplicables a diferentes niveles educativos y contextos institucionales, favoreciendo procesos de enseñanza más dinámicos, inclusivos y centrados en las necesidades del alumnado. De esta manera, la investigación reafirma la importancia de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante estrategias innovadoras que respondan a los desafíos educativos contemporáneos y promuevan una formación lectora de mayor calidad.

CONCLUSIONES

Los hallazgos obtenidos permiten concluir que la comprensión lectora continúa representando un desafío significativo para los estudiantes de Educación Básica Media, especialmente en los niveles inferencial y crítico, donde se evidenciaron mayores dificultades para interpretar, relacionar y valorar la información contenida en los textos. Esta situación confirma que el desarrollo de competencias lectoras requiere intervenciones pedagógicas que trasciendan la enseñanza tradicional y promuevan procesos de aprendizaje más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.

La investigación permitió identificar que la motivación constituye un factor determinante en el fortalecimiento de la comprensión lectora. Los resultados evidenciaron que las limitaciones observadas no se relacionan únicamente con aspectos cognitivos, sino también con el interés y la disposición de los estudiantes hacia las actividades de lectura. En consecuencia, se reafirma la necesidad de incorporar estrategias metodológicas capaces de despertar el compromiso estudiantil y favorecer experiencias de aprendizaje significativas que estimulen el desarrollo de habilidades lectoras complejas.

La gamificación se presenta como una alternativa pedagógica pertinente para responder a las necesidades detectadas en el contexto educativo estudiado. Los resultados

obtenidos, junto con la valoración favorable de los docentes y expertos, permiten sostener que la incorporación de elementos lúdicos, desafíos progresivos, recompensas y dinámicas interactivas favorece la participación activa de los estudiantes y crea condiciones propicias para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Esta evidencia respalda los planteamientos teóricos del aprendizaje significativo, el constructivismo y las metodologías activas, que destacan la importancia de la motivación y la interacción en la construcción del conocimiento.

Desde una perspectiva educativa, la propuesta diseñada demuestra que la innovación metodológica constituye un elemento fundamental para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. La implementación de estrategias didácticas basadas en gamificación no solo contribuye al desarrollo de habilidades lectoras, sino que también favorece competencias relacionadas con el pensamiento crítico, la autonomía, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, aspectos esenciales para la formación integral de los estudiantes en los escenarios educativos actuales.

La validación de la propuesta realizada por expertos permitió constatar su coherencia metodológica, relevancia educativa, factibilidad e impacto potencial. Este resultado fortalece la consistencia de la investigación y demuestra que las estrategias planteadas poseen las condiciones necesarias para ser implementadas en contextos educativos similares, constituyéndose en una herramienta útil para docentes interesados en fortalecer la comprensión lectora mediante enfoques innovadores.

Finalmente, aunque los resultados obtenidos aportan evidencia relevante sobre la relación entre gamificación y comprensión lectora, persisten interrogantes que requieren nuevas investigaciones. Resulta pertinente analizar el impacto de estas estrategias a largo plazo, evaluar su influencia en otros niveles educativos y determinar cómo variables como el acceso tecnológico, la capacitación docente y las características socioculturales de los estudiantes pueden incidir en su efectividad. Estas líneas de investigación representan una oportunidad para ampliar el conocimiento existente y continuar fortaleciendo las prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo de competencias lectoras en diversos contextos educativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almanza-Campo, J., García-Rodríguez, M., & López-Pérez, R. (2022). Aprendizaje significativo y desarrollo de competencias en contextos educativos contemporáneos. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 24(2), 1–15. <https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e15>
- Anchundia, J., Mendoza, A., & Cedeño, L. (2023). Metodologías activas y gamificación en la educación básica ecuatoriana. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 9(1), 245–263.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Berrones, M., Salazar, P., & Hernández, L. (2023). Aplicación del aprendizaje significativo en entornos educativos innovadores. *Revista Educación y Sociedad*, 21(3), 85–102.
- Campos, Y., & Palomino, J. (2006). *Introducción a las teorías del aprendizaje*. Trillas.
- Cáceres, M., & López, D. (2021). Gamificación y motivación académica en estudiantes de educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 86(1), 165–181.
- Crespo, M. (2019). *El desarrollo de la lectura comprensiva en el idioma inglés a través de actividades que involucren el uso de páginas interactivas de internet* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar].
- García, M., Torres, A., & Rojas, P. (2025). Efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa pública. *Revista Latinoamericana de Educación e Innovación*, 13(1), 44–61.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Gómez-Martín, M., González-Calero, P., & Gómez-Martín, P. (2004). Videojuegos y educación: El aprendizaje basado en juegos. *Revista ICONO 14*, 2(1), 1–15.
- Herrera, J., & Villafuerte, P. (2023). Estrategias didácticas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo. *Revista Educación*, 47(2), 1–18.
- Londoño Vásquez, D., & Rojas López, S. (2020). Juego, aprendizaje y gamificación en contextos educativos contemporáneos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(2), 89–108.
- Lujano, E. (2022). Comprensión lectora y desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista Educación y Humanismo*, 24(42), 55–72.
- Martínez, J., Pérez, A., & Gómez, R. (2023). Gamificación y rendimiento académico en contextos educativos digitales. *Revista de Innovación Educativa*, 15(3), 120–138.
- Mera, J., Zambrano, P., & Cedeño, M. (2025). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje significativo. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 11(1), 33–49.

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2011). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica*. Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Plan nacional de promoción de la lectura*. Ministerio de Educación.
- Moposita Poma, D., Herrera, V., & Cruz, L. (2025). Constructivismo y tecnologías emergentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Revista Educación y Tecnología*, 18(1), 75–94.
- Noroña Alvarado, M., Cedeño, G., & Ponce, D. (2016). Aplicación de la teoría de Gagné en el fortalecimiento del aprendizaje escolar. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 4(2), 45–54.
- Pantoja, M., Ramírez, E., & Suárez, J. (2021). Estrategias didácticas y rendimiento académico en estudiantes de educación básica. *Revista Científica Educación y Desarrollo*, 19(2), 101–117.
- Pereira, J., Rojas, F., & Medina, P. (2017). La teoría de Gagné y su aplicación en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 59, 1–14.
- Piaget, J. (1967). *Biología y conocimiento*. Siglo XXI Editores.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Rodríguez, A., Mendoza, R., & Torres, D. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de tecnologías de la información y comunicación. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(4), 215–231.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*. UNESCO.
- UNESCO-OREALC. (2022). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019): Reporte regional de resultados*. UNESCO.
- Vázquez González, E. (2021). *La pandemia y la comprensión y estrategias lectoras en alumnos de quinto de primaria* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles.

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior