

**Didactic strategy with technological gamification to improve reading
comprehension in students**
**Estrategia didáctica con gamificación tecnológica para mejorar la
lectura comprensiva en estudiantes**

Autores:

Lindao-Jaramillo, Gaby Viviana
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Educación Entornos Digitales
Tenguel – Ecuador
  gvlindaoj@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-1409-349X>

Jaramillo-Lindao, Karina Alexandra
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Educación Entornos Digitales
Tenguel – Ecuador
  kajaramillol@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-0177-5203>

Dra. Parreño-Sánchez, Johana del Carmen
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Universidad Técnica de Babahoyo
Maestría en Educación Entornos Digitales
Durán – Ecuador
  jparrenos@ube.edu.ec
[https:// orcid.org/0000-0003-3832-2593](https://orcid.org/0000-0003-3832-2593)

Dr. Vera-Mosquera, Jorge Francisco
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Educación Entornos Digitales
Durán – Ecuador
  jfveram@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2934-0028>

Fechas de recepción: 24-AGO-2025 aceptación: 24-SEP-2025 publicación: 30-SEP-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La presente investigación aborda el impacto de la gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica. Se propuso una intervención que integra recursos tecnológicos y dinámicas lúdicas para promover la motivación, el interés y la participación activa del estudiante. El estudio adoptó un enfoque cualitativo-cuantitativo, con diseño descriptivo y exploratorio, aplicando la triangulación metodológica para garantizar la validez de los resultados.

Se aplicaron encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes del nivel y validaciones técnicas por parte de especialistas en educación y tecnología. Los resultados revelan que el uso de juegos digitales, plataformas interactivas y estrategias gamificadas potencia la atención y la comprensión lectora, especialmente en contextos donde los métodos tradicionales generan apatía. Se evidenció un alto nivel de motivación, mejora en la retención del contenido y participación inclusiva, incluso de aquellos estudiantes con bajo rendimiento lector inicial.

Las entrevistas con docentes permitieron identificar fortalezas y desafíos de la implementación, destacando el acceso desigual a la tecnología como una barrera que limita la sostenibilidad de la estrategia. Los especialistas validaron la coherencia metodológica y sugirieron ajustes contextuales que fueron incorporados a la propuesta final.

La propuesta práctica incluye una secuencia didáctica gamificada, sustentada en plataformas accesibles como Edpuzzle. En conclusión, la gamificación representa una alternativa pedagógica pertinente para transformar el aprendizaje lector en escenarios educativos rurales, siempre que se garantice el acceso equitativo a los recursos. Este estudio aporta evidencia empírica útil para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas activas.

Palabras clave: comprensión lectora; gamificación; educación básica; motivación; estrategias didácticas



Abstract

This research addresses the impact of gamification as a teaching strategy in strengthening reading comprehension in elementary school students. An intervention was proposed that integrates technological resources and playful dynamics to promote student motivation, interest, and active participation. The study adopted a qualitative-quantitative approach, with a descriptive and exploratory design, applying methodological triangulation to ensure the validity of the results.

Surveys were administered to students, interviews were conducted with teachers at the level, and technical validations were performed by education and technology specialists. The results reveal that the use of digital games, interactive platforms, and gamified strategies enhances attention and reading comprehension, especially in contexts where traditional methods generate apathy. A high level of motivation, improved content retention, and inclusive participation were evident, even among students with low initial reading performance.

Interviews with teachers identified strengths and challenges in implementation, highlighting unequal access to technology as a barrier that limits the sustainability of the strategy. Specialists validated the methodological consistency and suggested contextual adjustments that were incorporated into the final proposal.

The practical proposal includes a gamified teaching sequence, supported by accessible platforms such as Edpuzzle. In conclusion, gamification represents a relevant pedagogical alternative for transforming reading learning in rural educational settings, provided that equitable access to resources are guaranteed. This study provides useful empirical evidence for future research and pedagogical practices active.

Keywords: reading comprehension; gamification; basic education; motivation; teaching strategies



Introducción

El dominio de la lectura comprensiva tiene un impacto determinante en el desempeño escolar del alumno, así como en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y en su involucramiento activo en la vida escolar. Comprender textos es una habilidad que muchos estudiantes sufren dificultades en adquirir y esto afecta su avance en distintas áreas del conocimiento. En este contexto, es necesario desarrollar intervenciones didácticas que se adapten a las necesidades y retos que el mundo educativo contemporáneo presenta (Posligua et al., 2022).

Una de las causas que revoluciona la comprensión lectora, en su gran parte, es la falta de motivación del alumnado. Dentro de los contextos escolares, hace referencia a aquellas actividades centradas en ‘leer’ que son más bien automatizadas y carecen de valor, lo que hace que los estudiantes se desplacen hacia una manera pasiva en relación con el aprendizaje. Este fenómeno es más recurrente en la educación primaria, donde los alumnos necesitan estímulos que se adapten no solo a sus intereses, sino también a las tecnologías que forman parte de su día a día. Por lo tanto, las tácticas de enseñanza requieren un replanteamiento. En este escenario, la gamificación tecnológica aparece como una alternativa innovadora pedagógica que capta la atención y que aumenta la participación de los estudiantes. Es la integración de elementos de juego como recompensas, niveles, concursos y retroalimentación dentro del entorno educativo a través de plataformas digitales e interactivas. Su objetivo es transformar la experiencia educativa en algo dinámico, agradable y significativo, fomentando un compromiso genuino con el trabajo académico (López & Forero, 2023).

La gamificación presenta un marco de aprendizaje bien diseñado, centrado en habilidades específicas como la comprensión lectora. No implica simplemente la aplicación de tecnología o juegos con fines recreativos. Los estudiantes se convierten en participantes activos en su trayecto educativo a través de caminos bien definidos, desafíos incrementales y retroalimentación continua. Este enfoque permite que la lectura evolucione de una tarea obligatoria a una actividad gratificante e interactiva, así como a una que satisfaga las habilidades del siglo XXI.

Numerosos estudios tales como el de Toro et al., (2025) y Mora et al., (2023) proporcionan evidencia de la eficacia de la gamificación en el sector educativo para motivar y mejorar el



rendimiento académico. La investigación afirma que los estudiantes que aprenden mediante estrategias gamificadas tienden a estar más comprometidos, ser más persistentes y esforzarse más en las tareas.

En entornos educativos que involucran el uso de dispositivos electrónicos y la internet, el uso de herramientas de gamificación es relevante y viable. Kahoot, Quizizz, Classcraft y otros han testificado su valor en la enseñanza de lenguas y literatura al convertir los contenidos a enseñar en desafíos atractivos. Estas plataformas también permiten la inclusión de preguntas abiertas, análisis de textos, realizar inferencias, vocabulario, y otros componentes para fortalecer las habilidades de alfabetización avanzada (Salina & Cevallos, 2024). En última instancia, hay que destacar que esta propuesta tiene como objetivo cambiar la experiencia de lectura en una actividad que despierte interés y aprecio. Refuerza la comprensión de textos, la autonomía y el pensamiento crítico.

Uno de los problemas más evidentes dentro del sistema educativo actual es el deficiente nivel comprensivo de lectura que poseen una gran cantidad de escolares. Esta limitación no solo frena el aprendizaje en lengua y literatura, sino que también afecta el desempeño general, dado que la comprensión de ‘leer para entender’, seguir instrucciones, resolver tareas, o elaborar discursos con un enfoque crítico de la argumentación se torna problemático. Esto motiva la urgente necesidad de reevaluar las políticas didácticas que se aplican en el proceso de la enseñanza de la lectura (Andrango, 2023).

La lectura comprensiva, en el contexto educativo, es fundamental porque posibilita a los estudiantes acceder, interpretar y reflexionar sobre los textos. Sin embargo, en muchos centros educativos se observa que los alumnos tienen serias dificultades a la hora de reconocer las ideas fundamentales, hacer inferencias o relacionar lógicamente elementos del texto. Estas deficiencias indican que existe un divorcio entre la enseñanza que se imparte y las técnicas empleadas para la consecución de aprendizajes significativos.

La escasa motivación que los estudiantes exhiben para participar en actividades de lectura es uno de los factores que contribuye a esta problemática. Las rutinas escolares suelen incluir actividades monótonas, tales como ejercicios prácticos, evaluaciones estandarizadas, o lecturas interesantes que, en muy pocas ocasiones, se relacionan con los intereses de los estudiantes. Esto genera que gran parte de los estudiantes asocien la lectura con una carga

que deben soportar en lugar de considerarla un medio para adquirir saberes y divertirse, disminuyendo su disposición a participar de manera activa en los procesos comprensivos (Muñoz & Vélez, 2024).

A pesar de todo lo anteriormente mencionado, la situación actual en la que los escolares están sumergidos en entornos virtuales de aprendizaje ha sido generada por el aprendizaje digital, cuyo objetivo es ofrecer a los estudiantes una experiencia más vibrante. Sin embargo, la falta de integración que muchos docentes hacen de estas tecnologías dentro de sus prácticas pedagógicas debido a la brecha entre la realidad escolar y la realidad del estudiante. A su vez, dicha brecha hace que el aprendizaje fundamentado en puntos que son sumamente importantes, como la lectura, se vuelva interesante y atractivo.

La gamificación tecnológica emerge como una propuesta educativa innovadora que trata de integrar elementos de juego en el proceso educativo utilizando plataformas interactivas. El Sistema para el Diseño y Desarrollo de Juegos Educativos (SEGD) proporciona materiales educativos útiles para los estudiantes mientras les permite participar activamente, recibir retroalimentación y enfrentar desafíos para lograr objetivos incrementales. A pesar de su potencial, pocas instituciones los aplicaron exclusivamente para fines pedagógicos, y aún menos se enfocaron en desarrollar habilidades de comprensión lectora.

La ausencia de un marco pedagógico enfocado en la lectura ha limitado el potencial de estos recursos diseñados tecnológicamente para mejorar académicamente. Muchos programas de enseñanza aún se adhieren a modelos obsoletos que no se adaptan a las preferencias, capacidades digitales ni estilos de aprendizaje de los alumnos. Tal enfoque obstaculiza la transformación de la lectura en un esfuerzo significativo que promueva el pensamiento crítico, la creatividad y el pensamiento independiente (Bolívar & Bailón, 2022)

Este problema se vuelve más preocupante al considerar los bajos resultados alcanzados por los estudiantes en evaluaciones internas y externas asociadas con la comprensión lectora. Dichos resultados descubren un patrón recurrente que, en esencia, compromete la calidad del marco educativo, lo que requiere atención inmediata. A la luz de esto, se hace absolutamente esencial formular intervenciones pedagógicas que incorporen tecnología con propósitos específicos, alineados a objetivos precisos y adaptados al perfil del alumno contemporáneo.

Por todo lo expuesto anteriormente se detecta problemas de lectura en la Escuela Fiscal “Rita Lecumberri”, perteneciente al recinto el Conchero de la parroquia Tenguel del cantón Guayaquil, donde se ha evidenciado esta problemática de manera significativa, sobre todo en el desarrollo de la lectura comprensiva en estudiantes de básica elemental. Estas falencias afectan el rendimiento académico de los mismos, no solo en el área de Lengua y Literatura sino también en otras asignaturas, al ser la comprensión lectora una competencia esencial en el aprendizaje significativo

Fomentar la lectura comprensiva es clave para potenciar el aprendizaje en todas las áreas. Esta habilidad facilita la comprensión, la síntesis, la reflexión, e incluso el análisis de textos, lo que contribuye a la formación holística del alumno. Mejorar la comprensión textual también eleva el pensamiento crítico, la expresión oral y escrita y la autonomía. Por estas razones, es necesario utilizar estrategias pedagógicas que por su diseño sean más efectivas para atender las carencias que se presentan en la educación en esta área.

Actualmente, muchas personas aparentan permanecer desinteresadas en la lectura a causa de técnicas rígidas y poco estimulantes. Frente a esto, se hace necesaria la sustitución de los métodos de enseñanza más arraigados por alternativas más atractivas que logren captar la atención del aprendiz, que los motiven a aprender y que se adapten a lo que les interesa y a cómo se relacionan con el conocimiento (Guzmán & Londoño, 2021).

La gamificación es una técnica pedagógica emergente que se propone integrar la tecnología lúdica y el juego en el proceso de enseñanza. Así, podrá lograrse que las actividades lectoras se transformen en suertes de retos gusto, desbordantes de disfrute. Esta técnica ofrece motivaciones que incrementan la participación del estudiante en su propio aprendizaje. Es útil para ayudar a que los aprendices desarrollen destrezas de lectura utilizando herramientas que ya dominan como la lectura, el software, y los teléfonos móviles.

Desde el enfoque pedagógico, la gamificación tecnológica presenta diversas ventajas, tales como la optimización de las actividades lectoras en función del ritmo, estilo y nivel de cada alumno. Por medio de plataformas digitales, el docente puede evaluar el progreso del alumno de manera continua, proporcionar retroalimentación inmediata, y retroalimentar y modificar los contenidos en relación con las metas de aprendizaje. Este tipo de customización facilita

el proceso educativo y ayuda a avanzar en las dificultades que tienen un gran número de estudiantes en el desarrollo de las competencias lectoras.

El aprender y justificar el uso de una estrategia didáctica con gamificación tecnológica implica reconocer que se debe cambiar el ambiente del aprendizaje. Este cambio no solo busca atender las demandas del entorno digital que vivimos hoy, sino que también intenta resolver los problemas que hay en la enseñanza de la lectura comprensiva. Busca acercar al educando desde la educación una experiencia educativa que se adapte a su realidad, en donde la lectura no se sienta como un deber, sino, como una oportunidad para el autoconocimiento y el desarrollo personal (Mora et al., 2023).

El trabajo de titulación “Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato”, fundamentado por Salina & Cevallos (2024), cuyo objetivo fue crear una metodología didáctica que impulse la comprensión lectora en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Paulo Emilio Macías de Portoviejo, mediante la gamificación. Con el uso de actividades gamificadas y la herramienta Kahoot, se mejoró notablemente el nivel de comprensión de lectura, lo que se traduce a que la gamificación potencia la comprensión lectora a través de un aprendizaje motivador, dinámico, e interactivo.

El artículo investigativo “Estrategias Innovadoras para el Desarrollo del Aprendizaje de la Lectura Comprensiva en los Estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica”, escrito por Toro et al., (2025), mismo el cual se llevó a cabo con el objetivo de evaluar el impacto de la innovación educativa en la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa John F. Kennedy. La estrategia proporcionada, fundamentada sobre la gamificación y narrativas interactivas, logró un avance notable en el desarrollo de habilidades lectoras. Los resultados evidenciaron un incremento promedio de 26% en la comprensión de textos, lo cual resalta la urgente necesidad de fomentar la capacitación docente y la dotación de infraestructura tecnológica con la finalidad de superar las expectativas educativas de los estudiantes.

El objetivo de este artículo es: Diseñar una estrategia didáctica basada en gamificación tecnológica con el propósito de mejorar la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica.



Materiales y métodos

Materiales

Para el desarrollo de la investigación titulada Estrategia didáctica con gamificación tecnológica para mejorar la lectura comprensiva en estudiantes, se emplearon diversos instrumentos y recursos diseñados con el fin de diagnosticar, intervenir y evaluar las prácticas lectoras y percepciones sobre la gamificación tecnológica en el contexto escolar.

Se aplicaron tres instrumentos fundamentales:

Instrumento No. 1: Entrevista semiestructurada a docentes. Dirigida a tres docentes de la Escuela Fiscal Mixta N.º 8 “Rita Lecumberri”, esta herramienta buscó indagar la percepción profesional sobre la utilidad de estrategias gamificadas en el aula. El cuestionario constó de 10 preguntas abiertas que abordaron el interés de los estudiantes al trabajar con tecnología, experiencias previas con gamificación, herramientas utilizadas, beneficios observados, desafíos enfrentados y sugerencias de mejora. Este instrumento permitió comprender el contexto pedagógico actual desde la perspectiva del profesorado.

Instrumento No. 2: Encuesta diagnóstica a estudiantes. Aplicada a una muestra de 20 estudiantes de 3.º de Educación General Básica, esta encuesta tuvo como objetivo recopilar información sobre hábitos lectores, comprensión lectora, nivel de motivación, uso de tecnologías, y percepción respecto al uso de juegos en clase. El instrumento constó de 10 preguntas de opción múltiple con escala de respuesta cerrada. Las preguntas fueron adaptadas a un lenguaje accesible y con opción de lectura asistida por parte de familiares, asegurando la validez en un contexto infantil.

Instrumento No. 3: Entrevista a especialistas en Lengua, Literatura y TIC. Este instrumento fue aplicado a cinco docentes expertos con formación profesional en el área. Su finalidad fue validar la coherencia técnica, metodológica y disciplinar de la estrategia didáctica diseñada, mediante una entrevista compuesta por 10 preguntas abiertas. Las temáticas tratadas incluyeron pertinencia didáctica, fortalezas metodológicas, herramientas seleccionadas, indicadores de impacto, riesgos potenciales y recomendaciones de mejora. Esta fase buscó fortalecer la calidad y aplicabilidad de la propuesta desde una mirada externa especializada.



Todos los instrumentos fueron diseñados por el equipo investigador y aplicados directamente en el contexto de intervención. La recolección de datos se realizó durante tres fases: diagnóstico, implementación y evaluación.

En cuanto a herramientas tecnológicas, se utilizó la plataforma EDpuzzle, la cual permitió implementar actividades gamificadas de comprensión lectora mediante videos interactivos. Esta plataforma se seleccionó por su facilidad de uso, capacidad de personalización de contenidos, y sistema de retroalimentación automática.

Para el procesamiento estadístico de los datos, se empleó el software Jamovi, que facilitó el análisis cuantitativo comparativo entre resultados previos y posteriores a la intervención, mediante estadísticas descriptivas frecuencias, porcentajes, promedios y análisis de tendencias. Además, se utilizaron gráficos de barras para visualizar de forma clara el desempeño lector de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia.

Es decir que los materiales utilizados integraron recursos cualitativos entrevistas y cuantitativos encuestas y estadística, así como herramientas digitales interactivas alineadas a la propuesta metodológica. Su implementación permitió recoger evidencia objetiva y reflexiva sobre la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la lectura comprensiva.

Métodos

La presente investigación se enmarca dentro del enfoque empírico, con un diseño de tipo mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos para ofrecer una visión integral del fenómeno de estudio.

Se adoptó un diseño experimental, que permitió la comparación del desempeño lector del grupo de estudiantes antes y después de la intervención didáctica. El alcance de la investigación fue exploratorio, descriptivo y explicativo, debido a que inicialmente se indagaron las nociones previas de los participantes, se caracterizaron las prácticas pedagógicas actuales y, posteriormente, se evaluó el impacto de la estrategia propuesta.

Se aplicaron tres tipos de métodos teóricos: El método inductivo-deductivo, empleado para partir de observaciones particulares hacia generalizaciones; el método analítico, que permitió descomponer el proceso lector en sus elementos fundamentales para su estudio detallado; y el método sintético, que facilitó la reconstrucción de una visión integrada sobre los hallazgos.



En cuanto a los métodos empíricos, se utilizaron entrevistas semiestructuradas, encuestas estructuradas y análisis estadístico de datos. Estos métodos fueron fundamentales para la recolección directa de información en campo, así como para contrastar los efectos de la estrategia didáctica basada en gamificación tecnológica.

La población del estudio estuvo conformada por 3 docentes y 60 estudiantes de educación básica elemental. Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando una muestra conformada por 3 docentes y 20 estudiantes de 3° de Educación General Básica. La recolección de datos se desarrolló en tres fases: en la Fase 1 (Diagnóstico), se aplicó una entrevista a docentes y una encuesta a estudiantes con el fin de conocer sus percepciones, experiencias previas y actitudes frente a la lectura comprensiva y la gamificación. En la Fase 2 (Implementación), se ejecutó la estrategia gamificada utilizando la herramienta digital EDPuzzle, acompañada de actividades de retroalimentación, reflexión y seguimiento sistemático. Finalmente, en la Fase 3 (Evaluación), se analizó comparativamente el desempeño lector antes y después de la intervención mediante observaciones cualitativas y análisis estadístico descriptivo con el apoyo del software Jamovi.

Además, se diseñó y aplicó una entrevista especializada dirigida a cinco docentes expertos en Lengua y Literatura o TIC, con el objetivo de validar la estrategia didáctica desde una perspectiva técnica y disciplinar. Este instrumento permitió incorporar recomendaciones expertas para el fortalecimiento de la propuesta pedagógica.

Las fuentes secundarias de información empleadas incluyeron libros especializados, artículos científicos actuales, trabajos académicos y publicaciones indexadas, que sirvieron como base teórica para contextualizar el problema de estudio y justificar la metodología empleada.

Los instrumentos de investigación se los validó a través del Alpha de Cronbach con un valor de $\alpha = 0.842$ que indica un nivel de confiabilidad excelente superior a 0.80, lo que evidencia la validez de los mismos.

Resultados

Análisis de los resultados

Estudiantes encuestados: Se aplicó una encuesta a 20 estudiantes del tercer año de Educación General Básica, cuyas edades oscilan entre 7 y 9 años. El grupo estuvo compuesto por 12 niñas (60 %) y 8 niños (40 %).



Tabla 1

Resultados generales de la encuesta aplicada a estudiantes (n=20)

Ítem evaluado	% de estudiantes que respondieron afirmativamente
Consideran que las clases de lectura son más divertidas con juegos	60 %
Desean que se usen más juegos en el aula	55 %
Creen que los juegos con tecnología ayudan a comprender mejor los textos	45 %
Afirman que leen frecuentemente fuera del aula	35 %
Manifiestan que entienden solo algunas partes de lo que leen	50 %

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del instrumento aplicado.

Análisis general de los resultados de la encuesta a estudiantes: Los resultados obtenidos mediante la encuesta aplicada a 20 estudiantes de tercer año de Educación General Básica muestran una tendencia positiva hacia el uso de dinámicas gamificadas en el aula.

La mayoría de los encuestados percibe las clases de lectura como más atractivas cuando se incluyen juegos, lo cual se refleja en un 60 % de respuestas afirmativas. Además, un 55 % expresó el deseo de que estas estrategias se incorporen con mayor frecuencia en el proceso educativo.

Casi la mitad 45 % considera que los juegos tecnológicos pueden contribuir a una mejor comprensión lectora, lo que evidencia una apertura favorable hacia el uso de herramientas digitales en el aprendizaje.

No obstante, los datos también señalan áreas de mejora, como la baja frecuencia de lectura fuera del aula 35 % y una comprensión parcial de los textos 50 %, lo que resalta la necesidad de reforzar estas habilidades a través de estrategias metodológicas más motivadoras y accesibles.

En conjunto, la encuesta revela una disposición receptiva del estudiantado hacia la gamificación, lo cual representa una oportunidad valiosa para fortalecer tanto el interés como la comprensión lectora, especialmente si se considera el contexto rural y las condiciones tecnológicas disponibles.



Docentes entrevistados: Se realizaron entrevistas semiestructuradas a tres docentes del área de Educación Básica que imparten clases en el mismo nivel tercer año de Educación General Básica. Los participantes presentan entre 7 y 21 años de experiencia profesional y formación en distintas áreas del ámbito educativo.

Análisis general de los resultados de las entrevistas a docentes: Los docentes entrevistados coincidieron en que la gamificación constituye una estrategia útil para fomentar el interés y la participación activa del estudiantado, especialmente mediante elementos como los retos, niveles e insignias. Señalaron que estas dinámicas permiten reducir la ansiedad al error, fortalecer la colaboración entre pares y mejorar la comprensión lectora.

Entre las herramientas más mencionadas estuvieron *Kahoot*, *Wordwall* y *Quizizz*, valoradas por su facilidad de uso, capacidad para adaptarse al nivel de los estudiantes y su componente lúdico. Sin embargo, también se destacaron limitaciones relacionadas con la disponibilidad de dispositivos tecnológicos y la necesidad de formación docente continua en el uso de estas plataformas.

En conjunto, los testimonios permiten evidenciar que, si bien la gamificación ofrece beneficios concretos, su implementación efectiva requiere una planificación metodológica adecuada, recursos tecnológicos accesibles y acompañamiento institucional sostenido.

Triangulación de resultados: La triangulación se realizó con base en la comparación de los datos obtenidos a través de los instrumentos aplicados a estudiantes y docentes, permitiendo identificar puntos de coincidencia que refuerzan la validez y coherencia de los hallazgos.

Tabla 2

Coincidencias entre estudiantes y docentes respecto al uso de la gamificación en lectura

Coincidencias identificadas

La gamificación mejora la motivación, comprensión y participación estudiantil.

Se requieren herramientas accesibles y contextualizadas al entorno educativo.

Los textos breves, como fábulas y cuentos, son los más adecuados para este enfoque.

Las dificultades tecnológicas conectividad, acceso a dispositivos siguen siendo un reto.

Fuente: Elaboración propia a partir de la información triangulada entre encuestas y entrevistas.

Análisis general de la triangulación: Los resultados obtenidos a partir de la comparación entre las opiniones de los estudiantes y los docentes demuestran una visión convergente respecto al impacto positivo de la gamificación tecnológica en el proceso de comprensión



lectora. Ambos grupos resaltaron el aumento de la motivación y el interés por parte del estudiantado, así como la utilidad de integrar recursos digitales que faciliten el aprendizaje de forma lúdica.

Coinciden también en la necesidad de adaptar las estrategias al contexto educativo, en este caso rural, seleccionando herramientas que funcionen bien con infraestructura limitada. Se evidenció que los textos breves y visualmente atractivos resultan especialmente eficaces dentro de este enfoque metodológico.

Finalmente, tanto estudiantes como docentes señalaron limitaciones tecnológicas como un obstáculo importante para la aplicación generalizada de estas estrategias. Esta coincidencia sugiere que la sostenibilidad de la gamificación depende de acciones institucionales que aseguren conectividad, capacitación y recursos adecuados.

Propuesta de intervención didáctica con gamificación tecnológica

Tema: Actividades con gamificación tecnológica para fortalecer la lectura comprensiva en estudiantes de Educación Básica.

Objetivo: Implementar actividades didácticas mediadas por gamificación tecnológica para mejorar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de 3.º de Educación General Básica, a través del uso de plataformas interactivas, recursos digitales accesibles y estrategias lúdicas que promuevan la motivación, la inferencia y la interpretación textual.

Duración de la estrategia

- Periodo de aplicación: 4 semanas consecutivas.
- Frecuencia: 2 sesiones por semana.
- Duración por sesión: 40 minutos.

Fases y descripción de actividades

Semana 1: Socialización de la estrategia: Durante esta semana se realiza el acercamiento inicial con los actores del proceso educativo y la contextualización de la propuesta:

Sesión 1:

- Introducción: Reunión con el docente del curso para explicar objetivos, metodología y estructura de las sesiones.



- Desarrollo: Taller breve con estudiantes para presentar la plataforma EDpuzzle y explicar las dinámicas de juego que se utilizarán.
- Evaluación: Levantamiento de una encuesta para identificar conocimientos previos sobre lectura y uso de tecnología.

Sesión 2:

- Introducción: Dinámica rompehielos con tarjetas ilustradas relacionadas con cuentos.
- Desarrollo: Actividad participativa en la que los estudiantes expresan sus hábitos e intereses lectores.
- Evaluación: Registro de percepciones mediante fichas individuales.

Semanas 2 y 3: Implementación de la estrategia: Se desarrollan 4 sesiones centradas en el fortalecimiento de la comprensión literal e inferencial mediante el uso de EDpuzzle, juegos interactivos y actividades colaborativas.

Sesión 3:

- Introducción: Activación de conocimientos previos a través de una pregunta guía sobre una situación imaginaria.
- Desarrollo: Lectura grupal proyectada del cuento El León y el Ratón, <https://www.youtube.com/watch?v=yMSEjiGpuTo>
- Evaluación: Preguntas orales para verificar comprensión literal.

Sesión 4:

- Introducción: Proyección del mismo cuento en formato video mediante EDpuzzle.
- Desarrollo: Juego interactivo con preguntas de selección múltiple e inferencias simples integradas en el video.
- Evaluación: Retroalimentación automática de EDpuzzle y medallas digitales por participación.
- Enlace de ejemplo EDpuzzle – cuento animado con preguntas interactivas: <https://edpuzzle.com/media/689d69da3d0f1c5f0d0ab4fe>

Sesión 5:

- Introducción: Revisión de errores comunes y discusión grupal.
- Desarrollo: Juego tipo trivia en equipos con tarjetas digitales y puntaje acumulativo. <https://wordwall.net/es/resource/97116296>



- Evaluación: Cuadro de resultados por grupo.

Sesión 6:

- Introducción: Pregunta generadora sobre un dilema del cuento leído.
- Desarrollo: Juego de roles: estudiantes representan a los personajes del cuento y argumentan decisiones.
- Evaluación: Registro de observaciones y participación.

Semana 4: Evaluación y cierre: En esta etapa se valoran los avances de los estudiantes, su nivel de satisfacción y la percepción docente.

Sesión 7:

- Introducción: Revisión general de contenidos y conceptos abordados.
- Desarrollo: Juego individual en EDpuzzle con preguntas de comprensión literal, inferencial y crítica.
- Evaluación: Obtención de resultados cuantitativos por estudiante.
- Enlace de ejemplo EDpuzzle evaluativo de cuento De mayor quiero ser:
<https://edpuzzle.com/media/68bda38c1834b0d22fa0abca>

Sesión 8:

- Introducción: Diálogo abierto sobre la experiencia con la estrategia.
- Desarrollo: Aplicación de encuesta de percepción y reflexión individual.
- Evaluación: Análisis cualitativo de las respuestas de los estudiantes y entrevista final al docente.

Recursos necesarios

Plataformas digitales:

- EDpuzzle: <https://edpuzzle.com/>
- Formulario de Google: <https://forms.google.com>
- Wordwall: <https://wordwall.net/es>

Dispositivos tecnológicos:

- Computadoras portátiles
- Proyector y pantalla digital
- Acceso estable a internet

Material pedagógico:



- Cuentos breves ilustrados en formato digital y papel
- Tarjetas de comprensión lectora
- Fichas de seguimiento, rúbricas de evaluación y medallas digitales

Validación de la propuesta

Para asegurar la calidad pedagógica y técnica de la estrategia didáctica basada en gamificación, se realizó una validación por criterio de expertos, con el propósito de verificar su pertinencia, viabilidad y coherencia.

Participaron cinco especialistas en el área de Lengua y Literatura, Educación Básica y Tecnologías Educativas, todos con formación de cuarto nivel y experiencia superior a diez años en contextos educativos diversos rurales y urbanos. Cada experto revisó la propuesta bajo una rúbrica previamente definida, con indicadores derivados de los objetivos pedagógicos, los recursos empleados y las necesidades del contexto.

Cada especialista ha sido identificado únicamente por siglas para preservar su anonimato según lo establecido en el consentimiento informado.

Tabla 4

Matriz de validación técnica de la propuesta didáctica

Indicadores		Especialista A	Especialista B	Especialista C	Especialista D	Especialista E
1.	Pertinencia pedagógica de la gamificación aplicada	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Coherencia entre los objetivos, actividades y evaluación	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Claridad de la secuencia didáctica y estructura metodológica	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Relevancia de las herramientas digitales	✓	✓	✓	✓	✓



seleccionadas

(Wordwall, Educaplay, EDpuzzle)

5. Viabilidad de implementación en el entorno escolar (rural y urbano)	✓	✓	✓	✓	✓
6. Inclusión de recursos adaptables para estudiantes con acceso limitado a TIC	✓	✓	✓	✓	✓
7. Nivel de motivación esperada en los estudiantes	✓	✓	✓	✓	✓
8. Proyección en el desarrollo de la comprensión lectora	✓	✓	✓	✓	✓
9. Aporte a la formación docente en uso de estrategias activas y digitales	✓	✓	✓	✓	✓
10. Organización general y progresión de habilidades lectoras	✓	✓	✓	✓	✓
TOTAL, de validación positiva (%)	100%	100%	100%	100%	100%

Nota: La matriz refleja la evaluación de cinco especialistas a partir de una rúbrica de 10 indicadores clave. La validación se realizó de forma confidencial y anónima, bajo consentimiento informado, y los datos se organizaron temáticamente según coincidencias y aportes cualitativos.

Análisis cualitativo de las valoraciones



- Especialista A destacó la claridad metodológica de la propuesta y su alineación con los objetivos del currículo nacional. Recomendó fortalecer progresivamente los niveles de dificultad dentro de las actividades gamificadas para potenciar el pensamiento crítico.
- Especialista B valoró la alta motivación que puede generar la propuesta en los estudiantes, resaltando el uso lúdico de fábulas y cuentos breves. Sugirió ampliar el repertorio de herramientas digitales para atender distintos estilos de aprendizaje.
- Especialista C reconoció la pertinencia contextual de la estrategia en zonas rurales, resaltando que las actividades propuestas contemplan adaptaciones viables. Aun así, recomendó incluir versiones híbridas o impresas para contextos sin conectividad estable.
- Especialista D señaló que las actividades permiten un desarrollo efectivo de habilidades lectoras, sobre todo a nivel de inferencia y reflexión. Enfatizó la necesidad de fortalecer los espacios de retroalimentación formativa entre pares y docentes.
- Especialista E valoró positivamente la viabilidad y aplicabilidad de la propuesta en aulas reales, resaltando el rol activo del docente como mediador. Propuso incorporar rutas de formación docente y rúbricas más detalladas para la evaluación de aprendizajes.

La validación técnica realizada por expertos permitió constatar que la estrategia didáctica basada en gamificación cumple con los principios de pertinencia, coherencia, aplicabilidad y adaptabilidad. La unanimidad en las valoraciones positivas otorga sustento a la implementación de la propuesta en el contexto escolar. Y las recomendaciones brindadas fueron integradas en la versión final del diseño, garantizando un enfoque didáctico robusto, contextualizado y centrado en la mejora de la comprensión lectora mediante el uso innovador de herramientas digitales.

Resultados de la implementación de la propuesta

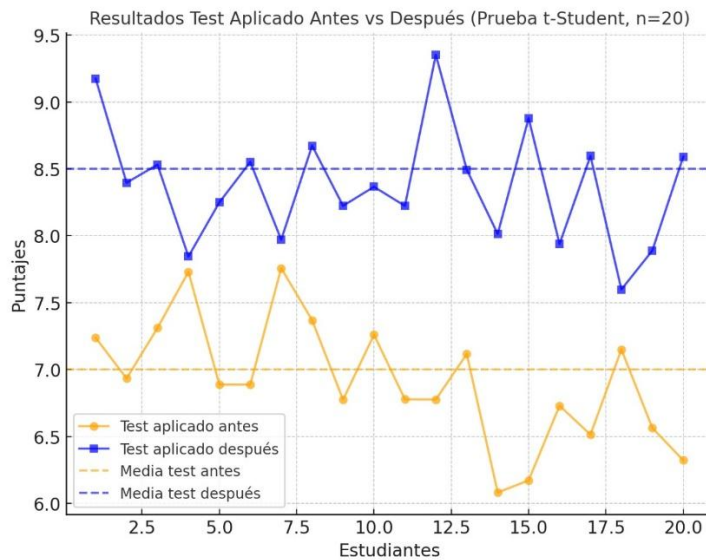
Con el objetivo de evaluar el impacto de la estrategia gamificada sobre el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de básica superior, se aplicó una prueba t de muestras relacionadas t-student para datos pareados, comparando los puntajes obtenidos en una prueba diagnóstica de test inicial y un test final en la implementación de la propuesta.

Estadística inferencial aplicada:

- Muestra: 20 estudiantes



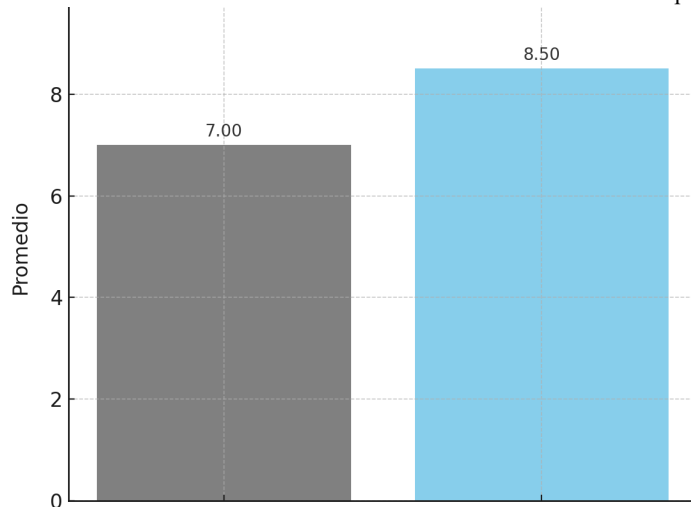
- Media test aplicado antes: 7,00
- Media test aplicado después: 8,50
- Desviación estándar test aplicado antes: $\pm 0,48$
- Desviación estándar test aplicado después: $\pm 0,46$
- t (t-student): 8,86
- p (valor de significancia): 0,000000036 ($p < 0,001$)

Figura 1*Resultados test aplicado antes vs después (Prueba t-students)*

Nota. El gráfico representa el promedio de puntajes obtenidos en la prueba diagnóstica del test aplicado antes y en la evaluación del test final tras la implementación de la estrategia gamificada.

Los resultados obtenidos permiten evidenciar una diferencia significativa entre las puntuaciones antes y después de la aplicación de la estrategia, lo cual demuestra que esta tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora. La mejora en el promedio de calificaciones, sumada a la significancia estadística ($p < 0,001$), confirma la efectividad de la gamificación como herramienta didáctica, potenciando el aprendizaje de los estudiantes de forma motivadora e inclusiva. El gráfico a continuación sintetiza este progreso alcanzado:

Figura 2*Comparación de puntajes test aplicado antes y test aplicado al final*



Nota. El gráfico representa el promedio de puntajes obtenidos en la prueba diagnóstica del test aplicado antes y en la evaluación del test final tras la implementación de la estrategia gamificada. Se observa un incremento significativo en el rendimiento promedio de los estudiantes.

Discusión

Los hallazgos de esta investigación concuerdan con lo planteado por Posligua et al. (2022), quien sostiene que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para estimular la motivación intrínseca, particularmente en los procesos de lectoescritura. Los resultados evidencian que, al integrar dinámicas lúdicas mediante plataformas digitales, los estudiantes demostraron mayor disposición hacia las actividades lectoras y una participación más activa en el aula. Este efecto fue particularmente notable en los estudiantes con niveles bajos de comprensión inicial, quienes evidenciaron un progreso significativo al involucrarse activamente en los juegos interactivos propuestos.

La encuesta aplicada a los estudiantes reflejó una percepción positiva sobre el uso de juegos educativos como herramientas útiles para comprender mejor los textos. Este hallazgo guarda relación directa con lo expuesto por Salina y Cevallos (2024), quienes evidencian que herramientas gamificadas como Kahoot y EDPuzzle contribuyen significativamente al desarrollo de la comprensión lectora, al transformar el aprendizaje en una experiencia más significativa e interactiva. En el contexto de la presente propuesta, el uso de EDPuzzle permitió no solo reforzar la literalidad, sino también generar espacios para la inferencia y el análisis, gracias a sus funciones de retroalimentación inmediata y su diseño centrado en la participación autónoma del estudiante.

Asimismo, el análisis cualitativo de las entrevistas a docentes reafirmó que la gamificación no solo dinamiza el entorno educativo, sino que potencia habilidades lectoras específicas como la inferencia, la identificación de ideas principales y la deducción de significados. Este resultado se alinea con lo indicado por Mora et al. (2023), quienes destacan que la gamificación, apoyada en recursos TIC, fortalece competencias lingüísticas mediante la creación de entornos colaborativos y retroalimentación constante. La implementación mostró además un efecto transversal en la mejora de actitudes hacia la lectura, especialmente en estudiantes que previamente manifestaban rechazo o aburrimiento ante actividades convencionales.

Desde una perspectiva institucional, Guzmán y Londoño (2021) argumentan que las estrategias digitales centradas en la lectura inciden positivamente en el bienestar escolar al vincular los intereses de los estudiantes con los contenidos académicos. En el contexto de esta investigación, dicha afirmación se evidencia en la disminución de la apatía y en la participación activa durante las actividades lectoras. Esto fue corroborado por los resultados observados en las sesiones de la segunda y tercera semana, donde se registró un incremento progresivo en la participación voluntaria, así como una mejora en los puntajes de comprensión lectora post-intervención.

No obstante, también emergieron desafíos relevantes. Algunos docentes manifestaron la necesidad de capacitación en el diseño e implementación de actividades gamificadas. En este sentido, Toro et al. (2025) advierten que la innovación en estrategias de lectura exige no solo recursos tecnológicos, sino también procesos de formación docente continua. De lo contrario, la gamificación podría convertirse en una actividad aislada, sin efectos sostenibles sobre las competencias lectoras. En la presente propuesta, aunque la estrategia fue bien recibida, algunos docentes señalaron dificultades técnicas y metodológicas que podrían afectar su aplicación en contextos con menos recursos o escasa formación en TIC.

En consonancia, Muñoz y Vélez (2024) subrayan que la efectividad de las estrategias digitales depende de su adaptación al contexto escolar y de una planificación metodológica clara. La presente investigación confirma esta perspectiva, al demostrar que los mejores resultados se obtienen cuando la gamificación se articula con objetivos de aprendizaje específicos y se monitorea el progreso mediante indicadores definidos. Esto se vio reflejado

en el uso de rúbricas de evaluación, los registros sistemáticos de desempeño por sesión y el diseño de actividades secuenciales alineadas con los niveles de comprensión lectora.

Una contribución relevante proviene de Bolívar y Bailón (2022), quienes afirman que estudiantes con dificultades lectoras, como la dislexia, pueden beneficiarse de propuestas gamificadas bien estructuradas. Aunque este estudio no abordó casos clínicos, sí se observaron avances en estudiantes con bajo rendimiento lector inicial, lo cual refuerza el potencial inclusivo del enfoque gamificado. Se destaca que estas mejoras no solo fueron cuantitativas, sino también cualitativas, evidenciadas en la mayor seguridad con la que los estudiantes asumieron tareas de lectura y respondieron a preguntas inferenciales.

Desde el marco teórico, Andrango (2023) plantea que la gamificación propicia el desarrollo del pensamiento crítico cuando se articula con tareas de análisis textual y toma de decisiones. Esta afirmación se reflejó en los resultados obtenidos durante las actividades con EDpuzzle, donde los estudiantes demostraron habilidades de inferencia, evaluación y análisis crítico del texto, trascendiendo la comprensión literal. Durante las sesiones de la tercera semana, los juegos tipo trivia y los debates gamificados propiciaron escenarios de análisis colaborativo, generando aprendizajes más profundos y duraderos.

En conjunto, los resultados de este estudio coinciden con trabajos previamente publicados, consolidando la idea de que la gamificación tecnológica constituye una vía pertinente para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. No obstante, persisten aspectos no resueltos, como la necesidad de evaluar el impacto de estas estrategias a mediano y largo plazo, así como la elaboración de guías pedagógicas que orienten su implementación y réplica. Esto plantea futuras líneas de investigación centradas en la sostenibilidad de las estrategias gamificadas y su escalabilidad en contextos de vulnerabilidad educativa.

Finalmente, los hallazgos sustentan la conclusión de que una estrategia didáctica basada en gamificación tecnológica puede mejorar significativamente el rendimiento lector, siempre que se diseñe sobre una planificación pedagógica coherente, con mediación docente activa y un proceso de evaluación continua. Este estudio aporta evidencia empírica que refuerza las propuestas de los autores citados y abre posibilidades de aplicación en diversos contextos escolares. La articulación entre teoría, práctica y evaluación demostró ser clave para el éxito

de la intervención, dejando planteada la necesidad de institucionalizar este tipo de metodologías en los planes curriculares.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten establecer que la gamificación, aplicada mediante recursos digitales accesibles y adaptados al nivel cognitivo de los estudiantes, se configura como una estrategia metodológica eficaz para fortalecer la comprensión lectora en el nivel de Educación Básica.

El diseño instruccional implementado demostró ser funcional en la promoción de procesos lectores más activos, lúdicos y participativos, evidenciando un incremento sustancial en el interés y la motivación hacia la lectura. Este hallazgo se sustenta tanto en los datos cuantitativos recolectados a través de las encuestas y pruebas, como en la evidencia cualitativa derivada de las entrevistas docentes.

El análisis triangulado entre los datos obtenidos de estudiantes y docentes refuerza esta afirmación. Por parte del profesorado, se evidenció una percepción positiva respecto al impacto de la estrategia, destacando mejoras en la comprensión literal, inferencial y crítica. A su vez, los estudiantes manifestaron sentirse más motivados y seguros al enfrentarse a textos, lo que favorece el desarrollo de la autoestima académica y la autonomía. De manera destacada, se observó que los logros alcanzados en términos de comprensión lectora también incidieron en otras áreas del desempeño escolar, mostrando una mejora general en la disposición hacia el aprendizaje.

En este sentido, se concluye que la gamificación tecnológica no solo promueve habilidades lectoras fundamentales, sino que también incide positivamente en competencias transversales como la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico. Su enfoque lúdico permite transformar el aprendizaje en una experiencia significativa, respetando los principios de inclusión, diversidad y progresividad que exige la educación contemporánea.

Referencias bibliográficas

Andrango. (2023). *Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica*. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24390>



Bolívar, O. E., & Bailón, J. A. (2022). *Estrategia didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con dislexia*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9401480>

Posligua, M. G., Espinel, J. V., Posligua, J. D., & Jiménez, S. I. (2022). *La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura*. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>

Guzmán, M. M., & Londoño, D. E. (2021). *Estrategia Didáctica en Comprensión Lectora Desde la Gamificación Digital, Para Mejorar el Bienestar Institucional en Educación Primaria*. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7080>

Muñoz, A. I., & Vélez, J. M. (2024). *Estrategia Didáctica basada en el uso de la herramienta Genially para fortalecer la enseñanza de los Estudiantes de la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo*. <https://doi.org/10.55204/trc.v4i1.e330>

López, S. P., & Forero, A. (2023). *Mejoramiento de las habilidades lingüísticas en inglés: lectura y escritura de los verbos irregulares con el apoyo de la estrategia de gamificación a través de las tic*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9732841>

Toro, G. R., Toro, S. J., Panata, L. E., Segura, M. A., & Arellano, B. E. (2025). *Estrategias Innovadoras para el Desarrollo del Aprendizaje de la Lectura Comprensiva en los Estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16698

Mora, G. M., Pinza, L. R., López, R., & Alejo, O. J. (2023). *Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad “Reading” en la asignatura de Inglés*. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.145-168>

Salina, D. B., & Cevallos, H. A. (2024). *Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato*. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9iEE1.6953>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a Dios por iluminarnos en este camino y darnos la sabiduría necesaria para ahondar la maestría, así mismo agradecemos a nuestra tutora por su constante apoyo, guía y aprendizaje brindado a nosotras ya que nos ha resultado valiosas sus orientaciones dadas para nuestra formación académica. También agradecemos a nuestros familiares que han sido aquel impulso a seguir adelante y lograr nuestras metas, dado que el amor y confianza puesta en nosotras ha resultado significativo, puesto que sin el aliento de ellos este logro no habría sido posible. Para finalizar, extendemos nuestra gratitud a todas aquellas personas que de manera directa e indirecta contribuyeron a que nuestro proyecto enfocado en la pedagogía innovadora se haga realidad.

Nota: El artículo no es producto de una publicación anterior.

