

**GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES LECTORAS EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**GAMIFICATION AND THE DEVELOPMENT OF READING SKILLS IN STUDENTS IN THE SEVENTH YEAR OF BASIC EDUCATION**

**Autores:** <sup>1</sup>Lourdes Del Rocío Costa Ramírez y <sup>2</sup>Pedro Gabriel Marcano Molano.

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-8791-1748>

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5266-6793>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [lourdes.costaramirez9946@upse.edu.ec](mailto:lourdes.costaramirez9946@upse.edu.ec)

<sup>2</sup>E-mail de contacto: [pmarcano@upse.edu.ec](mailto:pmarcano@upse.edu.ec)

Afiliación: <sup>1</sup><sup>2</sup>Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

Artículo recibido: 7 de Septiembre del 2025

Artículo revisado: 17 de Septiembre del 2025

Artículo aprobado: 28 de Septiembre del 2025

<sup>1</sup>Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Informática Educativa de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador) con 10 años de experiencia laboral. Maestrante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

<sup>2</sup>Licenciado en Psicología, Universidad de la Habana, (Cuba), Máster en Educación por la Universidade Federal Rural de Rio de Janeiro, (Brasil) con 15 años de experiencia en docencia universitaria.

### **Resumen**

La comprensión lectora es fundamental para el desarrollo personal, social e intelectual, pero en nuestro contexto un sector de la población presenta niveles de lectura limitados, afectando el progreso social y educativo. Este estudio evaluó el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de séptimo año de educación básica de la Escuela "11 de diciembre" en la Libertad, Ecuador en el año 2024. Se empleó un diseño cuasi-experimental con un grupo experimental, que utilizó plataformas digitales gamificadas (Padlet, Wordwall, H5P), y un grupo de control con métodos tradicionales. Las estrategias incluyeron desafíos, recompensas y actividades creativas como creación de historias y lectura dramatizada. Los resultados mostraron mejoras significativas en el grupo experimental en niveles de comprensión lectora (literal, inferencial, crítico), fluidez, vocabulario, motivación e interés por la lectura, así como habilidades blandas como el trabajo en equipo y la creatividad. Estos hallazgos subrayan la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica innovadora, capaz de personalizar y optimizar el aprendizaje. Sin embargo, se identificaron retos como brechas tecnológicas y resistencia al cambio, destacando la necesidad de infraestructura y capacitación docente. Este enfoque representa una alternativa viable para mejorar el

desempeño académico y preparar a los estudiantes para desafíos futuros.

**Palabras claves:** Gamificación, Habilidades lectoras, Estudiantes.

### **Abstract**

Reading comprehension is fundamental for personal, social and intellectual development, but in our context a sector of the population has limited reading levels, affecting social and educational progress. This study evaluated the impact of gamification on the development of reading skills in seventh grade students of basic education at the "11 de diciembre" School in La Libertad, Ecuador in the year 2024. A quasi-experimental design was used with an experimental group, which used gamified digital platforms (Padlet, Wordwall, H5P), and a control group with traditional methods. Strategies included challenges, rewards and creative activities such as story creation and dramatized reading. Results showed significant improvements in the experimental group in levels of reading comprehension (literal, inferential, critical), fluency, vocabulary, motivation and interest in reading, as well as soft skills such as teamwork and creativity. These findings underscore the effectiveness of gamification as an innovative pedagogical tool, capable of personalizing and optimizing learning. However, challenges such as technological gaps and resistance to change

were identified, highlighting the need for infrastructure and teacher training. This approach represents a viable alternative to improve academic performance and prepare students for future challenges.

**Keywords: Gamification, Reading skills, Students.**

### **Sumário**

A compreensão da leitura é fundamental para o desenvolvimento pessoal, social e intelectual, mas em nosso contexto um setor da população tem níveis de leitura limitados, o que afeta o progresso social e educacional. Este estudo avaliou o impacto da gamificação no desenvolvimento de habilidades de leitura em alunos do sétimo ano da educação básica na Escola “11 de diciembre” em La Libertad, Equador, no ano de 2024. Um projeto quase experimental foi empregado com um grupo experimental, que usou plataformas digitais gamificadas (Padlet, Wordwall, H5P), e um grupo de controle com métodos tradicionais. As estratégias incluíram desafios, recompensas e atividades criativas, como a criação de histórias e a leitura dramatizada. Os resultados mostraram melhorias significativas no grupo experimental nos níveis de compreensão de leitura (literal, inferencial, crítica), fluência, vocabulário, motivação e interesse pela leitura, além de habilidades sociais, como trabalho em equipe e criatividade. Essas descobertas destacam a eficácia da gamificação como uma ferramenta pedagógica inovadora, capaz de personalizar e otimizar o aprendizado. No entanto, foram identificados desafios como lacunas tecnológicas e resistência à mudança, destacando a necessidade de infraestrutura e treinamento de professores. Esta abordagem representa uma alternativa viável para melhorar o desempenho acadêmico e preparar os alunos para os desafios futuros.

**Palavras-chave: Gamificação, Habilidades de leitura, Alunos.**

### **Introducción**

La lectura permite tener un mejor desarrollo de habilidades como la integración, administración, evaluación y reflexión sobre la forma escrita. Provee de herramientas que

permiten tener un desarrollo personal, social e intelectual, pero de acuerdo con estadísticas y evaluaciones una parte de la población carece de estas habilidades, es decir el nivel de lectura apenas permite hacer inferencias simples y entender de manera superficial el contenido del texto. La falta de comprensión lectora supone un problema grave ya que impide el desarrollo de una sociedad justa y crítica. Durante el desarrollo del proyecto se utilizó la gamificación para promover el desarrollo de técnicas que ayuden a mejorar la comprensión lectora en los usuarios. El uso de la gamificación tiene la finalidad de generar motivación e inmersión, así como hacer uso de narraciones populares de nuestro país, ya que al ser parte de nuestra cultura permite empatizar con las historias (González, 2022). Investigaciones previas han demostrado que la gamificación puede ser efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento académico en la lectura. Por ejemplo, Hamari et al. (2016) encontraron que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas mostraron un mayor interés y mejor rendimiento en la lectura en comparación con aquellos que participaron en métodos tradicionales. Del mismo modo, un estudio de Kapp (2012) destacó que los elementos de juego, como los puntos, niveles y recompensas, pueden aumentar significativamente el compromiso de los estudiantes con las actividades de lectura.

En los últimos años, la gamificación ha emergido como una metodología prometedora para abordar este reto. Según Deterding et al. (2011), la gamificación se define como "el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos" (p.10). Este enfoque busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al incorporar mecánicas de juego en actividades educativas. En la última década, los

objetos virtuales de aprendizaje (OVA) se han convertido en una herramienta para el fortalecimiento de los procesos de comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico. Sin embargo, no todos los maestros poseen los espacios y recursos para generar estrategias didácticas que la fortalezcan por medio de los OVA (Santamaría y Díaz, 2021). La escritura narrativa permite a los estudiantes contar historias, desarrollando su creatividad y capacidad de estructurar relatos coherentes (Harris et al., 2006). Este modelo es crucial para mejorar la fluidez verbal y la habilidad de organizar ideas de manera lógica. Integrar elementos de gamificación, como la creación de historias colaborativas o la resolución de misiones narrativas, puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y dinámico.

La escritura expositiva se centra en explicar o informar sobre un tema específico. Este modelo ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades para investigar, sintetizar información y presentar argumentos de manera clara y concisa (Graham y Perin, 2007). La gamificación puede incluir desafíos como la creación de informes sobre temas específicos o la participación en juegos de trivia basados en textos expositivos. La escritura persuasiva tiene como objetivo convencer al lector sobre un punto de vista particular. Este modelo es esencial para desarrollar habilidades críticas y argumentativas en los estudiantes (Hillocks, 2011). Mediante la gamificación, se pueden diseñar debates simulados, campañas de persuasión o juegos de rol donde los estudiantes deben defender sus puntos de vista, haciendo el aprendizaje más interactivo y relevante. El dominio ortográfico es fundamental para cualquier tipo de escritura. La ortografía correcta no solo mejora la claridad y comprensión del texto, sino que también refleja un cuidado y precisión en la comunicación

escrita (Graham et al., 2012). En el contexto de la gamificación, se pueden diseñar actividades como concursos de ortografía, juegos de corrección de textos y desafíos de escritura donde los errores ortográficos penalizan el avance en el juego. Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea divertido, sino que también refuerzan la importancia de una buena ortografía. La evaluación de competencias lectoras es esencial para medir el progreso de los estudiantes y determinar la efectividad de los programas de desarrollo académico. La evaluación de competencias en la gamificación y el desarrollo de habilidades lectoras es un proceso integral que permite medir la eficacia del programa y garantizar que los objetivos educativos se cumplan. Al implementar un enfoque sistemático para la evaluación, se puede mejorar continuamente el programa y asegurar que los estudiantes obtengan el máximo beneficio de las estrategias gamificadas en su desarrollo lector.

Las plataformas tecnológicas, como Moodle, han facilitado la integración de la gamificación, aunque persisten desafíos relacionados con la brecha tecnológica en áreas rurales. Sin embargo, la flexibilidad de la gamificación permite su adaptación a distintos contextos, mejorando tanto el rendimiento académico como el desarrollo de habilidades blandas. El estudio subraya la importancia de una implementación bien fundamentada y adaptada a las particularidades de cada entorno educativo, mostrando que la gamificación tiene el potencial de cerrar brechas educativas y preparar mejor a los estudiantes para desafíos futuros (Olarte y Torres, 2024). Se emplearon dos instrumentos principales para evaluar las habilidades lectoras: una prueba estandarizada de comprensión lectora y un cuestionario de motivación hacia la lectura. Además, se realizaron observaciones en el aula y entrevistas

con los profesores para obtener información cualitativa sobre el impacto de la gamificación.

El uso de juegos digitales educativos, es decir, implementar juegos digitales que estén diseñados para mejorar las habilidades lectoras. Estos juegos pueden incluir actividades de lectura interactivas, ejercicios de comprensión de textos y desafíos de vocabulario. Por ejemplo: Aplicaciones como "Classcraft" o "Duolingo" para vocabulario, que permiten a los estudiantes aprender de manera lúdica y recibir retroalimentación inmediata. Los juegos digitales pueden aumentar el interés y la participación en la lectura, al tiempo que proporcionan un entorno de aprendizaje dinámico. En cuanto a las competencias y desafíos de lectura, se debe organizar competencias de lectura donde los estudiantes compitan en equipos o individualmente para completar desafíos relacionados con la lectura, como identificar errores en un texto o crear resúmenes. Por ejemplo: "Maratones de lectura" o "Desafíos de comprensión de textos" en los que los estudiantes compiten por premios o reconocimiento. Este tipo de estrategias permite fomentar un ambiente competitivo y colaborativo que puede mejorar la comprensión lectora y el trabajo en equipo.

La creación de historias creativas permite que los estudiantes creen sus propias historias interactivas utilizando plataformas digitales. Los estudiantes pueden desarrollar tramas, personajes y escenarios, integrando elementos de lectura y escritura. Por ejemplo: Herramientas como "Storybird" o "Plotagon", que permiten a los estudiantes escribir y visualizar sus propias historias. Desarrolla habilidades creativas y narrativas, mientras que los estudiantes aplican sus conocimientos de lectura y escritura de manera práctica. En cuanto a la Lectura en voz alta y actuaciones, se

debe de incorporar actividades donde los estudiantes lean en voz alta y participen en dramatizaciones basadas en textos leídos. Esto puede incluir lecturas dramatizadas y juegos de rol relacionados con la trama de los textos. Por ejemplo: "Lectura de teatro" o "Dramatización de capítulos" de libros y textos literarios.

El principal beneficio se centra en la mejora la fluidez lectora y la comprensión al hacer que los estudiantes se involucren activamente en el contenido.

Por otro lado, los programas de desarrollo de habilidades lectoras son un enfoque sistemático para mejorar las habilidades de los estudiantes. Estos programas pueden incluir actividades como: Trivia de lecturas, escape room literario, tablero de logros, creación de historias interactivas, lecturas dramatizadas y actuaciones. Los programas deben adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes y a su nivel de competencia lectora. Finalmente, la evaluación de competencias lectoras es esencial para medir el progreso de los estudiantes y determinar la efectividad de los programas de desarrollo académico. La evaluación de competencias en la gamificación y el desarrollo de habilidades lectoras es un proceso integral que permite medir la eficacia del programa y garantizar que los objetivos educativos se cumplan. Al implementar un enfoque sistemático para la evaluación, se puede mejorar continuamente el programa y asegurar que los estudiantes obtengan el máximo beneficio de las estrategias gamificadas en su desarrollo lector. Este marco proporciona una base sólida para comprender la importancia de la lectura en la educación y la comunicación, así como para identificar estrategias y enfoques efectivos para abordar la problemática en la Escuela de Educación Básica "11 De Diciembre". El conocimiento de estos conceptos ayudará a diseñar un programa de

desarrollo de competencias basado en la gamificación efectiva y poder evaluar su impacto en los estudiantes.

### **Materiales y Métodos**

El diseño fue de tipo cuasi-experimental, con un grupo experimental y un grupo de control. Se empleó una intervención basada en la gamificación en el grupo experimental, mientras que el grupo de control recibió una enseñanza tradicional sin elementos de gamificación. Este diseño permitió comparar los efectos de la gamificación en el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes. El grupo experimental, los estudiantes del grupo experimental utilizaron varias plataformas digitales como: Padlet, H5p.com, Wordwall, Canva, entre otros como parte de sus actividades de lectura. Se plantearon desafíos, recompensas y niveles basados en el desempeño de los estudiantes en tareas lectoras. Por otro lado, los estudiantes del grupo de control recibieron las mismas lecturas y tareas, pero sin la intervención de gamificación. Su enseñanza será más tradicional, con la lectura de textos y ejercicios evaluativos. Se trabajó con una muestra intencional de 32 estudiantes de séptimo año de educación básica de nuestra institución educativa de nivel medio. Los programas de desarrollo de habilidades lectoras son un enfoque sistemático para mejorar las habilidades de los estudiantes. Estos programas pueden incluir actividades como: Trivia de lecturas, escape room literario, tablero de logros, creación de historias interactivas, lecturas dramatizadas y actuaciones. Los programas deben adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes y su nivel de competencia lectora.

### **Resultados y Discusión**

A continuación, se presentan los resultados de la investigación:



**Figura 1.** Resultados del fin de proyecto

El gráfico presenta los resultados de la evolución del desempeño de los estudiantes que utilizaron las plataformas digitales a partir de una rúbrica de evaluación al final del proyecto, destacando las áreas evaluadas y su respectiva proporción en el desarrollo de habilidades lectoras. A continuación, se describen los elementos más significativos:

- Mejora en las habilidades lectoras (34%), este es el aspecto más destacado, representando la mayor proporción en la rúbrica. Indica que el proyecto tuvo un impacto significativo en el desarrollo integral de habilidades relacionadas con la lectura, como la comprensión, fluidez y aplicación del conocimiento lector.
- Motivación e interés por la lectura (28%), la segunda mayor contribución sugiere que las estrategias implementadas, como la gamificación, estimularon notablemente el interés y la motivación de los estudiantes hacia la lectura. Esto evidencia la efectividad de los métodos interactivos y lúdicos.
- Vocabulario y expresión escrita (19%), este componente también tiene un peso importante. Muestra que el proyecto facilitó el fortalecimiento del vocabulario y las habilidades de redacción, esenciales para el desempeño académico y la comunicación escrita.
- Fluidez lectora (13%), aunque tiene un menor peso comparativo, la fluidez lectora

fue una habilidad beneficiada, lo que resalta la importancia de actividades que fomenten la lectura continua y segura.

- Comprensión lectora (6%), este elemento, aunque con menor proporción, sigue siendo relevante. Su baja contribución podría indicar que se requiere un enfoque más específico para profundizar en esta habilidad.

En general, el gráfico resalta que el proyecto tuvo mayor éxito en el desarrollo general de habilidades lectoras y en la motivación por la lectura, aunque áreas como la comprensión lectora necesitan mayor atención.

### **Conclusiones**

Al finalizar el proyecto, los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "11 De diciembre" mejoraron significativamente su gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras. Esto se traducirá en una comunicación escrita más efectiva y en un mejor desempeño académico, lo que a su vez aumentará sus oportunidades futuras. Los hallazgos de este estudio destacan el impacto positivo de la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de educación básica. Los participantes del grupo experimental demostraron avances significativos en áreas clave como la comprensión lectora, la fluidez, el vocabulario y la expresión escrita. Además, se observó un incremento notable en su motivación e interés hacia la lectura, lo que refuerza la efectividad de esta metodología como una herramienta pedagógica innovadora. Los resultados permitieron comprobar que la implementación de estrategias gamificadas pueden ser una herramienta eficaz para mejorar la comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico. Esto subraya la relevancia de personalizar las herramientas educativas para satisfacer las necesidades

específicas de los estudiantes, asegurando así un aprendizaje más completo. Además, estas estrategias no solo impactaron positivamente en las habilidades lectoras, sino también en el desarrollo de habilidades blandas como el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico. El uso de la tecnología en una educación tradicional enfrenta desafíos como:

- Resistencia al cambio: Docentes y estudiantes acostumbrados a métodos tradicionales pueden tener dificultades para adaptarse.
- Brecha tecnológica: Falta de acceso a dispositivos o conectividad en comunidades desfavorecidas.
- Capacitación insuficiente: Docentes que no están preparados para integrar herramientas tecnológicas de manera efectiva.
- Distracciones: Uso inadecuado de dispositivos que reduce la atención en el aprendizaje.
- Falta de infraestructura: Escuelas sin recursos tecnológicos adecuados para implementar estas herramientas.

Abordar estos retos requiere planificación, formación y recursos. Estas competencias son fundamentales tanto para su crecimiento personal como académico tales cuales se mejoraron significativamente lo siguiente:

- Mejora en las habilidades lectoras.
- Comprensión lectora.
- Fluidez lectora.
- Vocabulario y expresión escrita.
- Aumento de la motivación y el interés por la lectura.
- Actitud hacia la lectura.
- Desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo.
- Rendimiento académico.

Finalmente, al comparar este enfoque con los métodos tradicionales de enseñanza, se destaca que los estudiantes que participaron en el grupo experimental obtuvieron mejores resultados en todas las áreas evaluadas. Esto reafirma la ventaja de incorporar metodologías innovadoras en el ámbito educativo para potenciar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

### **Referencias Bibliográficas**

- Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Juegos, motivación y aprendizaje: Un modelo de investigación y práctica. *Simulación y Juegos*, 33(4), 441–467.
- Amador, A. (2022). Gamificación en la educación para mejorar la comprensión lectora (Tesis de maestría, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla). <https://hdl.handle.net/20.500.12371/16838>
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). Una taxonomía para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación: Una revisión de la taxonomía de objetivos educativos de Bloom. Longman.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la alegría: Definiendo la “gamificación”. En *Actas de la 15ª Conferencia Académica Internacional MindTrek: Visualizando entornos mediáticos futuros* 9–15.
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación*. John Wiley & Sons.
- López, S. (2023). Evaluación del e-learning mediante gamificación: Estrategia complementaria al modelo presencial. Caso en el grupo de 5.º, escuela primaria Valle de Bravo. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(27).  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672023000200173&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672023000200173&script=sci_arttext)
- Malvasi, V., & Recio, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *Alteridad. Revista de Educación*, 17(1), 50–63.  
[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1390-86422022000100050](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86422022000100050)
- Santamaría, P., & Díaz, W. (2021). Efecto de la estrategia de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la IE Juan Luis Londoño de la Cuesta del municipio de Mosquera-Cundinamarca.
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe (Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación).
- Vaya, J. (2003). Lo que los videojuegos tienen para enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. *Computadoras en las Escuelas*, 20(3–4), 203–223.



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Lourdes Del Rocío Costa Ramírez y Pedro Gabriel Marcano Molano.

