

**EVALUACIÓN DEL IMPACTO DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS EN LA
MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO EN LA COMPRENSIÓN LECTORA
EVALUATION OF THE IMPACT OF GAMIFIED STRATEGIES ON MOTIVATION AND
PERFORMANCE IN READING COMPREHENSION**

**Autores: ¹Rosanna Katherine Villavicencio Vélez, ²Alexandra del Rocío Zambrano Bravo,
³Maribel del Rocío Paredes Cabezas y ⁴José Manuel Alfonso Fernández.**

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-8902-9014>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-2227-8711>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8449-5404>

¹E-mail de contacto: rkvillavicenciov@ube.edu.ec

²E-mail de contacto: abzambranob@ube.edu.ec

³E-mail de contacto: maribeldparedes@uta.edu.ec

⁴E-mail de contacto: jmalfonsof@ube.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3 4*} Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

Artículo recibido: 7 de Abril del 2025

Artículo revisado: 7 de Abril del 2025

Artículo aprobado: 15 de Abril del 2025

¹Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, graduada de la Universidad Nacional de Educación, (Ecuador)

²Licenciada en Ciencias de la Educación mención Administración Educativa, Universidad Tecnológica Equinoccial Extensión Bahía de Caráquez.

³PhD. en Economía de Empresas y Finanzas, graduado de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, (España).

⁴Licenciado en Psicología, graduado de la Universidad de Oriente, (Cuba). Máster Universitario en Bioética graduado de la Universidad Católica de Valencia, San Vicente Mártir, (España).

Resumen

Este estudio analiza el impacto de las estrategias gamificadas en la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica superior. Se empleó un diseño cuasiexperimental con un grupo experimental, que participó en actividades gamificadas, y un grupo control, que continuó con metodologías tradicionales. La investigación incluyó encuestas, entrevistas y observaciones directas, aplicando técnicas estadísticas para evaluar los resultados. Los hallazgos muestran que la gamificación incrementa la motivación de los estudiantes, fomenta su participación activa y mejora su rendimiento en comprensión lectora. Sin embargo, se identificaron desafíos como la necesidad de mayor capacitación docente en herramientas digitales y la adaptación de la metodología a diferentes estilos de aprendizaje. Como propuesta, se plantea la implementación de actividades gamificadas estructuradas con desafíos, recompensas y narrativas lúdicas, adaptadas al currículo escolar. Se recomienda fortalecer la formación docente y mejorar el acceso a recursos tecnológicos para optimizar la aplicación de estas estrategias en el aula. Este

estudio destaca la gamificación como una alternativa innovadora para potenciar la enseñanza de la lectura y promover un aprendizaje dinámico y significativo.

Palabras clave: Gamificación, Comprensión lectora, Motivación estudiantil, Educación innovadora.

Abstract

This study analyzes the impact of gamified strategies on the motivation and reading comprehension performance of higher education students. A quasi-experimental design was used, with an experimental group participating in gamified activities and a control group following traditional methodologies. The research included surveys, interviews, and direct observations, applying statistical techniques to evaluate the results. The findings show that gamification increases student motivation, encourages active participation, and improves reading comprehension performance. However, challenges were identified, such as the need for further teacher training in digital tools and the adaptation of the methodology to different learning styles. The proposal is to implement structured gamified activities with

challenges, rewards, and playful narratives, adapted to the school curriculum. It is recommended that teacher training be strengthened and access to technological resources be improved to optimize the application of these strategies in the classroom. This study highlights gamification as an innovative alternative to enhance reading instruction and promote dynamic and meaningful learning.

Keywords: **Gamification, Reading comprehension, Student motivation, Innovative education.**

Sumário

Este estudo analisa o impacto de estratégias gamificadas na motivação e no desempenho em compreensão leitora de estudantes do ensino básico superior. Foi utilizado um desenho quase experimental com um grupo experimental, que participou de atividades gamificadas, e um grupo controle, que deu continuidade às metodologias tradicionais. A pesquisa incluiu levantamentos, entrevistas e observações diretas, aplicando técnicas estatísticas para avaliar os resultados. Os resultados mostram que a gamificação aumenta a motivação dos alunos, incentiva a sua participação ativa e melhora o seu desempenho na compreensão da leitura. No entanto, foram identificados desafios como a necessidade de maior formação dos professores em ferramentas digitais e a adaptação da metodologia aos diferentes estilos de aprendizagem. Como proposta, propõe-se a implementação de atividades gamificadas estruturadas com desafios, recompensas e narrativas lúdicas, adaptadas ao currículo escolar. Recomenda-se fortalecer a formação de professores e melhorar o acesso aos recursos tecnológicos para otimizar a aplicação dessas estratégias em sala de aula. Este estudo destaca a gamificação como uma alternativa inovadora para aprimorar o ensino da leitura e promover uma aprendizagem dinâmica e significativa.

Palavras-chave: **Gamificação, Compreensão leitora, Motivação estudantil, Educação inovadora.**

Introducción

En Ecuador, el sistema educativo ha implementado diversas estrategias para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en distintas áreas del conocimiento, entre ellas, la comprensión lectora. El desarrollo de esta habilidad es fundamental, ya que permite a los estudiantes procesar, interpretar y utilizar la información de manera efectiva, lo cual influye directamente en su rendimiento académico y en su capacidad para aprender en otras materias. En este contexto, una de las estrategias innovadoras que ha ganado relevancia en los últimos años es la gamificación, una metodología que emplea elementos propios de los juegos en entornos educativos con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. El propósito de evaluar el impacto de estrategias Gamificadas en la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora en estudiantes de la Escuela de Educación Básica Federico González Suárez es analizar cómo estas dinámicas pueden transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al incluir actividades lúdicas, competencias entre estudiantes y sistemas de recompensas, se busca crear un ambiente de aprendizaje más atractivo que incentive el desarrollo de habilidades lectoras (Zambrano et al., 2024).

La comprensión lectora es una competencia esencial que influye en todas las áreas del aprendizaje, y su desarrollo en la educación básica superior es clave para el éxito académico y profesional de los estudiantes. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan dificultades para mantener la motivación en las actividades de lectura, lo que afecta su rendimiento en esta área. La gamificación, al integrar elementos de juego como desafíos, niveles y recompensas, tiene el potencial de generar un mayor interés y participación de los estudiantes en actividades

lectoras, lo que a su vez puede mejorar su desempeño. Por tanto, la implementación de estrategias Gamificadas en la enseñanza de la comprensión lectora representa una oportunidad significativa para transformar el aprendizaje en un proceso más dinámico e interactivo. Este enfoque no solo motiva a los estudiantes a participar activamente en las actividades, sino que también promueve el desarrollo de habilidades críticas necesarias para el éxito académico y futuro profesional. La evaluación del impacto de estas estrategias permitirá identificar su efectividad y establecer mejoras para futuras aplicaciones educativas (Rebolledo et al., 2020).

En el contexto educativo actual, la comprensión lectora es una habilidad fundamental que afecta no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo personal y social de los estudiantes. Sin embargo, en muchas instituciones educativas se observa un rendimiento insatisfactorio en esta área, reflejado en los resultados de evaluaciones estandarizadas y en la falta de interés y motivación por parte de los estudiantes hacia las actividades de lectura. Esta problemática señala una necesidad crítica de explorar nuevas estrategias que puedan captar la atención y mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes. La gamificación, definida como la aplicación de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, se ha propuesto como una solución potencial para aumentar la motivación y la participación en el aprendizaje. Investigaciones previas han sugerido que la gamificación puede mejorar la motivación intrínseca y extrínseca en ambientes educativos, promoviendo un mayor compromiso y una actitud positiva hacia el aprendizaje. Sin embargo, su impacto específico en la comprensión lectora aún no ha sido ampliamente estudiado, lo que genera un vacío

en la literatura existente y una oportunidad para investigar más a fondo.

Además, la implementación de estrategias Gamificadas en la enseñanza de la lectura plantea varios desafíos, incluyendo la adecuada integración de estos elementos en los currículos existentes y la evaluación de su efectividad en diferentes grupos demográficos. La resistencia al cambio por parte de educadores tradicionalistas y la variabilidad en la recepción de estas estrategias por parte de los estudiantes son factores que complican aún más la adopción de la gamificación en la educación. Estas consideraciones subrayan la importancia de una evaluación rigurosa y contextualizada del impacto de la gamificación en la comprensión lectora. Por lo tanto, esta investigación se propone evaluar de manera empírica el impacto de las estrategias Gamificadas en la motivación y el rendimiento en comprensión lectora de los estudiantes de secundaria. Mediante el análisis de datos recogidos antes y después de la implementación de actividades Gamificadas, este estudio busca proporcionar evidencia concreta que pueda guiar futuras decisiones pedagógicas y contribuir a la mejora de la enseñanza de la lectura en contextos educativos (González et al., 2023).

El tema de la investigación "Evaluación del impacto de estrategias Gamificadas en la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora" se enfoca específicamente en el contexto de estudiantes de educación básica superior, que comprende los niveles de octavo, noveno y décimo grado. Esta precisión del tema permite delimitar el alcance de la investigación y abordar la problemática de manera contextualizada. La investigación se centrará en analizar cómo la aplicación de estrategias Gamificadas puede influir en la motivación y en el rendimiento de los estudiantes en actividades

de comprensión lectora, una habilidad esencial para el desarrollo académico de los estudiantes (Erazo et al., 2024).

La gamificación, entendida como el uso de dinámicas de juego en entornos educativos, ha ganado relevancia en los últimos años debido a su capacidad para aumentar el interés y el compromiso de los estudiantes, lo que, a su vez, impacta de manera positiva en su rendimiento académico. La implementación de estas estrategias busca promover un aprendizaje activo y lúdico, que motive a los estudiantes a participar de manera más efectiva en actividades de comprensión lectora.

La investigación tiene como objetivo principal evaluar el impacto de las estrategias Gamificadas en la motivación y el rendimiento en comprensión lectora de los estudiantes de secundaria, proporcionando a los estudiantes un entorno más dinámico y motivador que favorezca el desarrollo de esta habilidad fundamental. Para determinar el impacto de las estrategias Gamificadas en el ámbito educativo, es fundamental analizar su influencia en la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora de los estudiantes de secundaria. En este sentido, la pregunta de investigación que guía este estudio es: ¿Cómo impactan las estrategias Gamificadas en la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora de los estudiantes de secundaria?

Desarrollo

En la educación actual, comprender lo que se lee es fundamental para que los estudiantes puedan aprender con éxito y desarrollarse en distintos ámbitos de su vida. Sin embargo, muchas veces se enfrentan a dificultades para entender los textos, lo que afecta su rendimiento académico. Para abordar este problema, la gamificación se ha convertido en una estrategia

innovadora. Esta consiste en aplicar elementos de los juegos, como recompensas, desafíos y niveles, en actividades educativas con el objetivo de hacerlas más atractivas y motivadoras. Por ello es necesario realizar un marco teórico, para analizar los antecedentes y conceptos que respaldan el uso de la gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora en estudiantes de básica superior, destacando sus beneficios y su impacto en el proceso de aprendizaje.

Mestanza et al. (2025) sostienen que:

"En años recientes, la investigación en torno a la gamificación ha adquirido importancia debido a su potencial para optimizar diversos aspectos del aprendizaje, tales como la motivación intrínseca, la comprensión conceptual y el desempeño académico de los alumnos. La literatura evidencia que la implementación de la gamificación en la instrucción de lenguajes propicia una mayor implicación emocional y cognitiva de los alumnos, promoviendo así su desarrollo en áreas esenciales del aprendizaje. Mediante plataformas digitales como Duolingo, los alumnos pueden acceder a un aprendizaje personalizado acorde a sus requerimientos y niveles de habilidad, lo que incrementa su implicación en las tareas académicas y optimiza su rendimiento en el área de estudio. Las investigaciones anteriores han corroborado que las experiencias Gamificadas fomentan una mayor implicación en el aula, contribuyendo a superar obstáculos de aprendizaje y a robustecer la asimilación de conceptos lingüísticos complejos" (p. 6833).

La gamificación es una estrategia metodológica que integra elementos característicos de los juegos en entornos educativos con el objetivo de mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Su aplicación incluye el uso de avatares, insignias, puntos,

niveles, tablas de clasificación y misiones, lo que permite fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico. Además, al generar un entorno dinámico e interactivo, la gamificación facilita la autonomía del estudiante y promueve la interacción social dentro del aula (Castillo-Mora et al., 2022). Este enfoque no solo transforma la manera en que los estudiantes interactúan con los contenidos educativos, sino que también responde a las necesidades de un aprendizaje más personalizado y atractivo. Al incorporar elementos lúdicos, se genera un ambiente de aprendizaje que incentiva la exploración y el esfuerzo continuo, reduciendo la percepción del error como un fracaso y favoreciendo una mentalidad de crecimiento.

La gamificación en el aula ha demostrado generar beneficios como el aumento de la motivación y el compromiso, la inmersión en el aprendizaje y una mayor socialización entre los estudiantes. Además, su aplicación en el ámbito educativo y empresarial ha evidenciado mejoras en la participación, la concentración y los cambios de comportamiento, siempre que su implementación esté bien planificada y justificada. Asimismo, el uso de TIC permite crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y actualizado" (Gallardo y Gértrudix, 2021, p. 203). El impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje radica en su capacidad para captar el interés de los estudiantes, transformando los procesos educativos en experiencias interactivas y significativas. La motivación que genera no solo incrementa la participación, sino que también favorece la retención del conocimiento y el desarrollo de habilidades clave como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Sin embargo, su efectividad depende de una adecuada estructuración pedagógica, evitando que la

dinámica del juego opaque los objetivos de aprendizaje.

Carrión et al. (2023) consideran que la gamificación en la educación es una estrategia innovadora que busca superar los métodos de enseñanza tradicionales mediante la incorporación de dinámicas de juego en las actividades docentes. Su aplicación se ha expandido a distintos niveles educativos, desde la Educación Primaria hasta la Educación Superior, abarcando diversas áreas del conocimiento. Además, los autores destacan que en la actualidad existen múltiples estudios que analizan el impacto de la gamificación en la comprensión lectora, lo que evidencia su creciente relevancia en el ámbito educativo.

Mendoza et al. (2021) explican que la motivación lectora es un factor clave en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, ya que influye en su interés y disposición para leer de manera activa. No se trata solo de una tarea escolar, sino de una actividad que debe despertar curiosidad, generar placer y fortalecer habilidades de comprensión y pensamiento crítico. Además, los autores señalan que el gusto por la lectura depende de diversos factores, como la adecuación de los textos a los intereses de los alumnos y la manera en que se presentan dentro del aula. En este sentido, destacan la importancia de que docentes y escuelas implementen estrategias que conviertan la lectura en una experiencia enriquecedora, ayudando a los estudiantes a superar barreras y a encontrar significado en los textos. Asimismo, enfatizan que la motivación lectora no solo se vincula con la decodificación de palabras, sino también con aspectos emocionales, sociales y culturales, lo que permite a los lectores desarrollar empatía, creatividad y una visión crítica del mundo.

Padilla (2023), señala que diversos factores influyen en el interés por la lectura entre los estudiantes. Según este autor, cuando los niños crecen en un ambiente familiar y social en el que la lectura es una práctica cotidiana, es más probable que desarrollen una actitud positiva hacia ella, ya que tienden a imitar a padres, hermanos o cuidadores que leen regularmente. Además, destaca que el entorno escolar es determinante, pues las instituciones que promueven una cultura de la lectura mediante bibliotecas accesibles y actividades recreativas logran que los estudiantes valoren este hábito. Asimismo, Padilla enfatiza la importancia de que los docentes utilicen estrategias dinámicas y seleccionen textos relevantes, capaces de conectar con la vida cotidiana de los alumnos, transformando la lectura en una experiencia significativa y motivadora.

Rua et al. (2023) destacan que la motivación para la lectura es un proceso individual influenciado por factores internos y externos. Mientras que aspectos como los intereses personales, las emociones y las expectativas juegan un rol fundamental en el deseo de leer, también influyen elementos externos como la metodología de enseñanza, la calidad de los materiales y el entorno de aprendizaje. Los autores subrayan la importancia de vincular los textos con las experiencias e intereses de los estudiantes, ya que cuando estos encuentran lecturas significativas, es más probable que desarrollen una actitud positiva hacia la lectura. Además, un ambiente de aprendizaje que fomente la autonomía y valore el esfuerzo sin generar presión contribuye a fortalecer la confianza de los estudiantes en sus habilidades lectoras y a convertir la lectura en una experiencia enriquecedora y personalizada.

La gamificación es una herramienta poderosa para aumentar la motivación lectora. Incorporar

elementos de juego en las actividades de lectura, como desafíos, recompensas y niveles, puede hacer que los estudiantes se sientan más comprometidos con el proceso lector. Además, la gamificación fomenta la competencia saludable entre los estudiantes, lo que puede incentivar a aquellos que necesitan un estímulo adicional para involucrarse en la lectura (Molina et al., 2024). Esta estrategia no solo hace que los estudiantes se comprometan más con el proceso, sino que también fomenta una competencia saludable entre ellos, lo que puede ser especialmente útil para aquellos que requieren un incentivo extra para involucrarse en la lectura.

Pérez y Navarro (2022) afirman que "gamificar no va de aplicar la tecnología a modelos tradicionales; consiste en crear nuevos modelos para llegar a motivar a la gente, y hacerles lograr metas que ni siquiera sabían que podían alcanzar" (p. 7-8). La gamificación, según los autores, debería ir más allá de lo convencional y ofrecer a los estudiantes oportunidades para alcanzar metas que tal vez ni siquiera sabían que eran posibles. Este enfoque sugiere que la gamificación tiene el potencial de transformar la forma en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje, estimulando su motivación intrínseca y su desarrollo personal.

Eras et al. (2025) destacan que la gamificación en la educación aporta importantes beneficios al rendimiento académico, ya que la incorporación de elementos de juego en las actividades pedagógicas puede incrementar la participación y mejorar la retención de contenidos. Los estudiantes tienden a involucrarse más activamente cuando las dinámicas de aprendizaje resultan atractivas y entretenidas. Además, los autores señalan que la gamificación no solo potencia el aprendizaje individual, sino que también favorece el

desarrollo de habilidades cooperativas y el trabajo en equipo, promoviendo una interacción social más efectiva y la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes.

La teoría encontrada, resalta la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora que va más allá de la simple integración tecnológica, ya que al incorporar elementos lúdicos como desafíos, recompensas y niveles, se potencia la motivación intrínseca de los estudiantes, facilitando la retención de contenidos y la comprensión de conceptos complejos; asimismo, su aplicación en diversos niveles y áreas educativas promueve un aprendizaje dinámico y personalizado, mejora la interacción social y fortalece el trabajo en equipo, siempre y cuando se diseñe e implemente de manera cuidadosa para evitar que la búsqueda de recompensas se anteponga al objetivo educativo fundamental.

Materiales y Métodos

La presente investigación empleó un enfoque metodológico mixto, integrando métodos teóricos, empíricos y estadísticos con el objetivo de evaluar el impacto de las estrategias Gamificadas en la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora. Para fundamentar el estudio, se desarrolló un marco conceptual basado en teorías educativas y motivacionales que respaldan el uso de la gamificación en entornos de aprendizaje. Se recurrió a la revisión de literatura previa, comparando estudios anteriores para validar el diseño de la investigación y asegurar la coherencia teórica de la propuesta.

Se adoptó un diseño cuasiexperimental con dos grupos de estudio: un grupo experimental, que participó en actividades Gamificadas, y un grupo control, que continuó con metodologías tradicionales. La población del estudio estuvo

conformada por 123 estudiantes de educación básica superior (octavo, noveno y décimo grado). Para seleccionar la muestra, se empleó un muestreo estratificado proporcionado, asegurando la representación adecuada de estudiantes de cada grado. Se aplicó una fórmula de muestreo estratificado con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Basado en el tamaño de la población, el tamaño de la muestra será de 29 estudiantes, distribuidos de manera proporcional entre los grados de octavo, noveno y décimo. Además, participaron 7 docentes de Lengua y Literatura, quienes aportaron información cualitativa sobre la implementación de las estrategias Gamificadas.

Para garantizar una evaluación integral del impacto de la gamificación, se emplearon diversas técnicas de recolección de datos. Se llevó a cabo una encuesta dirigida a los estudiantes y una entrevista realizada a los docentes para conocer sus percepciones sobre la efectividad de la gamificación en la motivación y el rendimiento lector. Además, se llevó a cabo una observación directa la cual se dividió en dos grupos. En el análisis de los datos recolectados, se utilizaron técnicas de estadística descriptiva e inferencial. Se calcularon medidas como la media, la mediana y la desviación estándar para caracterizar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Asimismo, se emplearon pruebas de hipótesis y análisis de varianza (ANOVA) para determinar la significancia de los resultados y evaluar la relación entre la gamificación y la comprensión lectora.

El estudio se desarrolló en cuatro etapas principales. En la fase de diagnóstico, se aplicaron pruebas iniciales para establecer una línea base sobre la comprensión lectora y motivación de los estudiantes. Luego, se

diseñaron actividades Gamificadas alineadas con los objetivos de la investigación, incluyendo desafíos, recompensas y elementos interactivos. Posteriormente, se implementó la intervención Gamificada en el grupo experimental, mientras que el grupo control continuó con metodología tradicional. Finalmente, se analizaron los resultados mediante técnicas estadísticas para determinar la efectividad de la gamificación en la motivación y comprensión lectora.

La propuesta de intervención se basa en la aplicación de estrategias Gamificadas diseñadas para fortalecer la motivación y mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Se desarrolló un conjunto de actividades interactivas que incluyen desafíos, recompensas y narrativa lúdica, con el fin de fomentar la participación activa y el aprendizaje

significativo. Durante la propuesta de intervención, el grupo experimental participó en sesiones estructuradas donde se implementaron plataformas digitales, juegos educativos y mecánicas de gamificación adaptadas al contenido curricular. Se llevó a cabo un monitoreo continuo de los avances y dificultades de los estudiantes, permitiendo ajustes en la estrategia según sus necesidades. Al finalizar el proceso, se compararon los resultados con los del grupo control para medir la efectividad de la propuesta de intervención y determinar su impacto en la comprensión lectora y la motivación de los participantes.

Resultados y Discusión

Observación directa en el aula.

Resultados de la observación directa basada en los 7 docentes evaluados, utilizando la escala de alto, medio y bajo según cada criterio.

Tabla 1. Resultados de la observación en clase.

Criterios de observación		Alto	Medio	Bajo
Planificación y preparación	Presenta materiales adecuados	6	1	0
	Explica reglas y objetivos con claridad.	5	2	0
	Actividad alineada con comprensión lectora	6	1	0
Desarrollo de la actividad Gamificada	Participación activa de estudiantes	5	2	0
	Motivación del docente hacia los estudiantes.	6	1	0
	Trabajo en equipo y colaboración	5	2	0
Estrategias y recursos utilizados	Uso de herramientas digitales	4	2	1
	Implementación de retos y competencias	6	1	0
	Empleo de recompensas simbólicas	5	2	0
Impacto en los estudiantes	Interés y entusiasmo en la actividad.	6	1	0
	Mayor concentración y compromiso	5	2	0
	Evidencia de comprensión del texto	5	2	0
Dificultades y aspectos a mejorar	Problemas técnicos/logísticos	2	3	2
	Dificultad en la comprensión de instrucciones.	1	4	2
	Necesidad de ajustes en la metodología	2	3	2

Fuente: Elaboración propia.

El análisis de los datos presentados en la tabla revela una valoración predominantemente alta en los distintos criterios observados durante la clase con actividad gamificada. En el eje de Planificación y preparación, destaca que los docentes presentan materiales adecuados y alinean la actividad con la comprensión lectora (6 en “alto”), mostrando una planificación

intencionada. En el Desarrollo de la actividad gamificada, se observa una fuerte motivación del docente (6 en “alto”) y una participación activa de los estudiantes (5 en “alto”), aunque se identifican algunas áreas de mejora como el trabajo en equipo (2 en “medio”). En cuanto a las Estrategias y recursos utilizados, sobresale el uso de retos y competencias (6 en “alto”), así

como el empleo de herramientas digitales (5 en “alto”), lo que denota un diseño instruccional innovador y pertinente. En el Impacto en los estudiantes, se aprecia interés y entusiasmo (5 en “alto”) y un nivel aceptable de concentración y comprensión del texto (5 y 4 en “alto” respectivamente). Sin embargo, las Dificultades y aspectos a mejorar revelan limitaciones en el ámbito técnico/logístico y la necesidad de

ajustar la metodología, donde se reportan valores medios y bajos más altos, particularmente en la comprensión de instrucciones (4 en “medio” y 1 en “bajo”). En resumen, los datos reflejan una implementación eficaz de la gamificación, aunque se evidencian aspectos puntuales que deben ser optimizados para mejorar la experiencia y el aprendizaje de los estudiantes.

Encuesta a estudiantes.

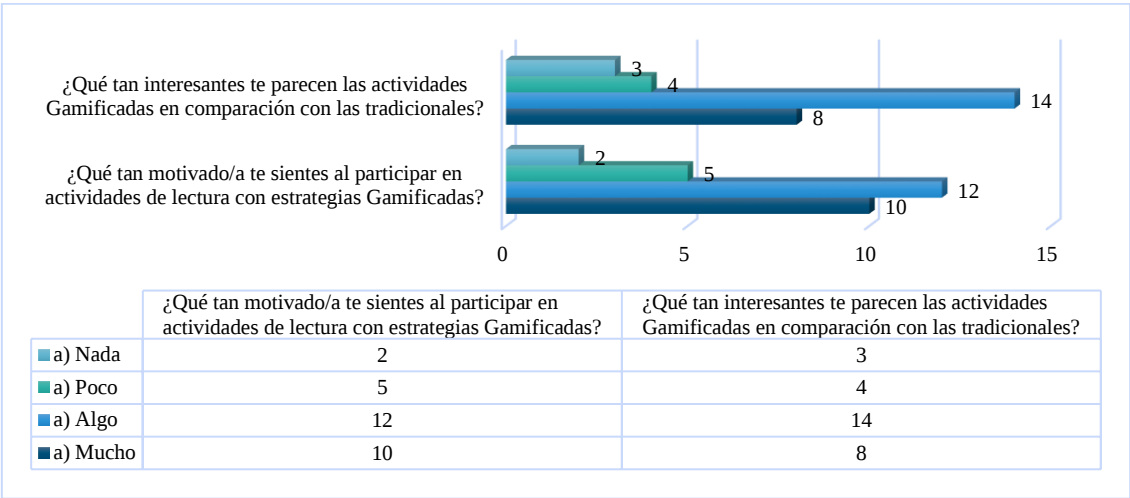


Gráfico 1. Motivación y actitud hacia la lectura.
Fuente: Elaboración propia.

El análisis del Gráfico 1 evidencia una percepción positiva de los estudiantes hacia las actividades gamificadas en comparación con las tradicionales, tanto en términos de interés como de motivación. En cuanto al nivel de interés, 14 estudiantes consideran que las actividades gamificadas son “algo” más interesantes que las tradicionales, mientras que 8 las consideran “mucho” más interesantes. Solo 4 las perciben “poco” interesantes y 3 indicaron que no les parecen interesantes en absoluto, lo cual representa un porcentaje bajo frente a las percepciones favorables. En relación con la motivación al participar en actividades de lectura con estrategias gamificadas, 12 estudiantes reportaron sentirse “algo” motivados y 10 manifestaron sentirse “muy”

motivados, reflejando así un alto grado de implicación emocional y cognitiva. En contraste, solo 5 estudiantes se sienten “poco” motivados y apenas 2 indicaron no sentirse motivados. Estos resultados sugieren que la gamificación tiene un impacto significativo en la disposición de los estudiantes hacia la lectura, al fomentar una actitud más positiva, participativa y comprometida, lo cual respalda su implementación como una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer el aprendizaje y el gusto por la lectura en contextos educativos.

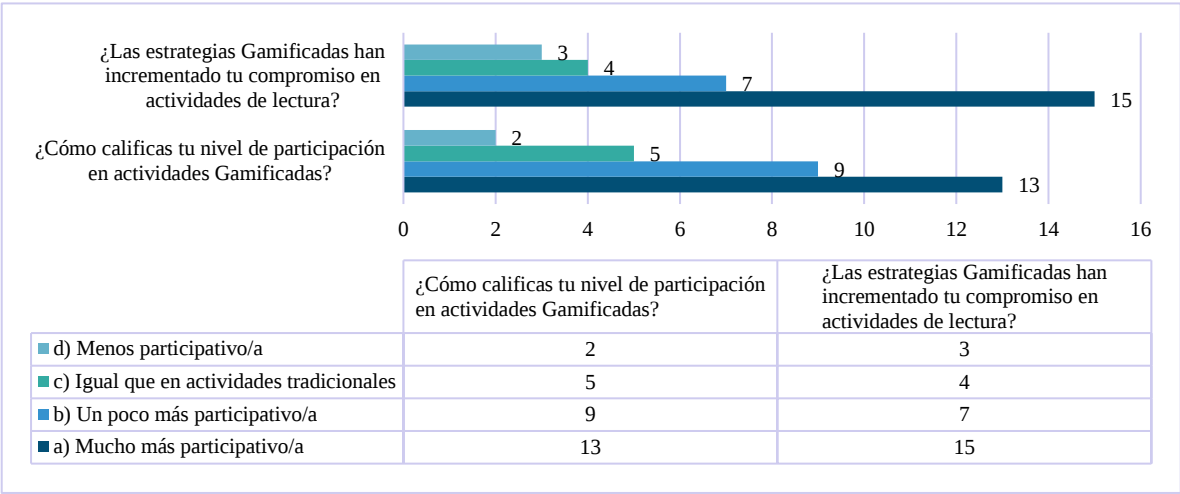


Gráfico 2. Participación y compromiso.

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la encuesta evidencian que la gamificación ha generado un impacto mayoritariamente positivo en la participación y el compromiso de los estudiantes en actividades de lectura. Un 44.83 % manifestó sentirse mucho más participativo y un 31.03 % indicó una participación moderadamente mayor, lo que refleja una clara mejora respecto a las metodologías tradicionales. Solo un 6.90 % señaló una disminución en su participación. En cuanto al compromiso, el 51.72 % de los

estudiantes afirmó que este aumentó significativamente con la gamificación y un 24.14 % reportó una mejora moderada, mientras que un 13.79 % no percibió cambios y un 10.34 % indicó que su compromiso no mejoró. Estos datos sugieren que la inclusión de dinámicas lúdicas en la enseñanza favorece la implicación estudiantil, aunque algunos casos podrían requerir estrategias adicionales para maximizar su efectividad.

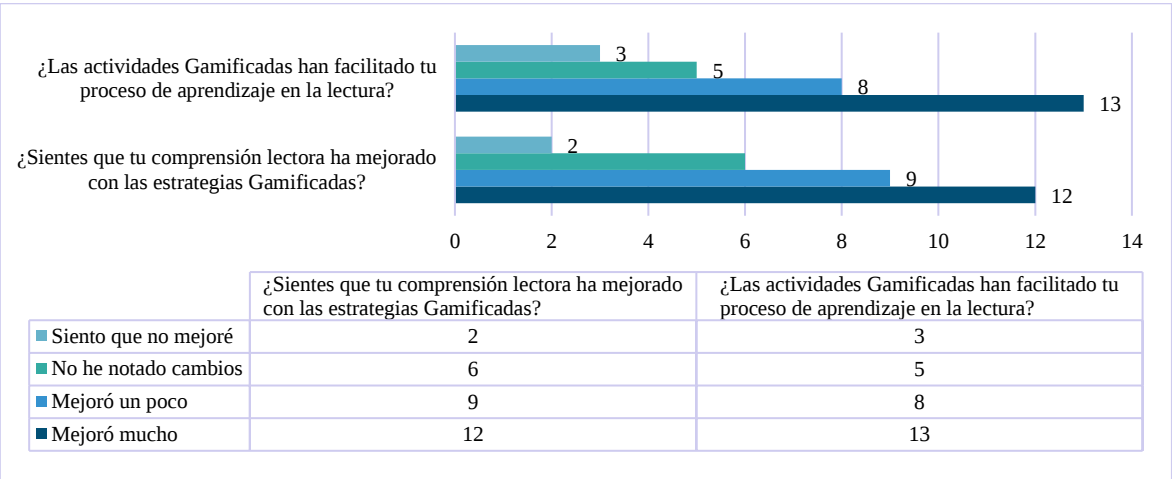


Gráfico 3. Impacto en la comprensión lectora

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la encuesta reflejan una percepción positiva de las estrategias gamificadas en el proceso de aprendizaje de la

lectura. Una mayoría significativa de los estudiantes considera que su comprensión lectora ha mejorado gracias a estas estrategias,

con un 41.38% indicando que mejoró mucho y un 31.03% que mejoró un poco. Solo un pequeño porcentaje, un 6.9%, señala que no experimentó mejoras, mientras que un 20.69% no ha notado cambios. Estos datos sugieren que la gamificación ha tenido un impacto favorable en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes, promoviendo un mayor interés y posiblemente facilitando la retención de información.

De manera similar, en cuanto a la percepción sobre la facilitación del aprendizaje en la lectura, los resultados muestran que un 44.83% de los encuestados considera que las actividades gamificadas han sido de gran ayuda, mientras que un 27.59% cree que han contribuido en cierta medida. En contraste, un 10.34% de los estudiantes siente que no han notado ninguna mejora, y un 17.24% cree que no ha habido cambios en su aprendizaje. Esto indica que, en general, los estudiantes perciben que la gamificación tiene un efecto positivo en su proceso de aprendizaje, aunque algunos aún no ven una diferencia sustancial en comparación con los métodos tradicionales.

Resultados de la entrevista a docentes.

1. Percepción general sobre la gamificación

Los docentes tienen una percepción mayormente positiva sobre la gamificación. La mayoría de ellos considera que facilita la enseñanza de la comprensión lectora al aumentar la motivación y participación de los estudiantes. Sin embargo, algunos docentes resaltan que no todos los alumnos responden igual y que debe usarse como complemento a otras metodologías.

2. Impacto en los estudiantes

El impacto en la motivación y participación es evidente, ya que la mayoría de los docentes notó un aumento en el compromiso de los estudiantes

con la lectura. Sin embargo, algunos señalaron que ciertos alumnos solo se motivaban por los incentivos, lo que sugiere la necesidad de estrategias adicionales para fomentar un interés genuino por la lectura. En cuanto a la comprensión lectora, aunque varios docentes observaron mejoras en las habilidades de lectura, también reconocieron que no todos los estudiantes lograron avances significativos, lo que indica que la gamificación no es una solución única y debe combinarse con enfoques personalizados.

3. Desafíos y necesidades para una mejor implementación

Entre los principales desafíos, los docentes mencionaron la falta de recursos tecnológicos, la resistencia al cambio y la gestión del tiempo en el aula. Esto sugiere que, para una implementación efectiva, se requiere mayor capacitación docente, herramientas accesibles y estrategias que equilibren la gamificación con el currículo académico.

4. Recomendación y mejoras

La mayoría de los docentes recomienda la gamificación como estrategia educativa, pero enfatizan que debe integrarse con otros métodos de enseñanza y ajustarse a las necesidades de los estudiantes. Proponen mejorar el equilibrio entre competencia y colaboración, adaptar las actividades a diferentes niveles de lectura y asegurar que los contenidos Gamificados estén alineados con el currículo escolar. Los resultados de la entrevista a docentes confirman que la gamificación es una herramienta valiosa para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en la comprensión lectora. Sin embargo, para maximizar su efectividad, es crucial abordar los desafíos identificados y proporcionar los recursos y apoyos necesarios para su implementación.

Modelación de la propuesta

Las estrategias propuestas tienen como objetivo principal fortalecer la motivación y mejorar el rendimiento en la comprensión lectora a través de métodos innovadores. Para lograrlo, se han diseñado actividades que combinan la gamificación con el aprendizaje colaborativo e inclusivo, haciendo que la lectura sea una experiencia más dinámica y atractiva.

PROPUESTA: "Ruta Lectora hacia tu Futuro"

Se organiza de manera estructurada actividades gamificadas y vocacionales para fortalecer la

Tabla 2. Estrategia de Implementación.

Semana	Sesión	Actividad	Objetivo	Recursos Necesarios
1	1	Dinámica "Conoce tu Perfil Lector"	Identificar hábitos y preferencias de lectura.	Cuestionarios, hojas de trabajo, marcadores.
	2	Taller "El Árbol de Habilidades"	Reflexionar sobre fortalezas y metas personales.	Cartulinas, marcadores, plantillas de árbol.
	3	Desafío lector con textos breves	Diagnosticar habilidades iniciales en lectura.	Textos seleccionados, fichas de evaluación.
2	1	Introducción al Proyecto Vocacional	Iniciar la investigación sobre intereses.	Textos informativos, acceso a internet.
	2	Taller "Mi Escudo Personal"	Representar intereses y valores vocacionales.	Cartulinas, marcadores, plantillas de escudo.
	3	Dinámica grupal "La Carrera del Conocimiento"	Fomentar el trabajo en equipo y comprensión.	Tableros de juego, tarjetas de preguntas.
3-6	1-3	Alternancia de actividades: Feria de Carreras Técnicas, visitas a empresas e instituciones, simulaciones de toma de decisiones.	Profundizar en habilidades lectoras y vocacionales mediante actividades prácticas.	Recursos de investigación, materiales para stands, guías de visita.

Fuente: Elaboración propia.

La evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental para medir el impacto de las estrategias implementadas. En el caso de la gamificación se requiere un enfoque que valore tanto la participación como el

Tabla 3. Criterios de evaluación

Criterio	Descripción
Participación Activa	Grado de involucramiento en las actividades y discusiones.
Comprensión Lectora	Capacidad para analizar, interpretar y responder a los textos.
Reflexión personal	Nivel de autoconocimiento y análisis sobre intereses y valores.
Uso de recursos	Manejo adecuado y creativo de los materiales proporcionados.
Interés y motivación	Actitud positiva y entusiasmo en el desarrollo de la propuesta.

Fuente: Elaboración propia.

Validación por Expertos

La validación de expertos es un proceso clave para garantizar la pertinencia, claridad y aplicabilidad de la propuesta "Ruta Lectora

motivación y mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Cada sesión combina estrategias dinámicas y reflexivas, permitiendo un aprendizaje progresivo. Al inicio, se trabaja en el autoconocimiento y la exploración de intereses profesionales, sentando las bases para actividades más avanzadas, como proyectos de investigación y visitas a instituciones. De esta manera, los estudiantes no solo mejoran sus habilidades lectoras, sino que también empiezan a visualizar con mayor claridad sus opciones y metas a futuro (Ortiz et al., 2024).

desarrollo de competencias esenciales para el ámbito profesional y académico. Para ello, se han definido cinco criterios clave de evaluación para asegurar una medición objetiva del desempeño de los estudiantes:

hacia tu Futuro", en el desarrollo de la comprensión lectora y la orientación vocacional de los estudiantes. Para ello, se contará con la participación de al menos tres expertos, entre

ellos docentes especializados en Lengua y Literatura, psicopedagogos o especialistas en educación, así como profesionales con experiencia en metodologías activas y

gamificación, quienes evaluarán la propuesta en función de su viabilidad, impacto y alineación con los objetivos educativos.

Tabla 4. Resultados de la validación a expertos.

Criterio	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Promedio	Nivel de aprobación	Comentario general
Pertinencia	4.5	5	4.8	4.75	Alta	La propuesta es relevante y adecuada para fomentar la comprensión lectora.
Claridad	4.6	4.8	4.7	4.7	Alta	La metodología es clara y estructurada, con instrucciones comprensibles.
Aplicabilidad	4.8	5	4.9	4.9	Muy alta	Su implementación es viable en diferentes entornos educativos con adaptaciones mínimas.
Innovación	4.8	5	4.7	4.85	Muy alta	Proponga un enfoque atractivo y dinámico que fomente la motivación lectora.
Coherencia	4.6	4.9	4.8	4.75	Alta	Existe una relación clara entre los objetivos planteados y las estrategias propuestas.
Impacto	4.8	5	4.9	4.9	Muy alta	Se proyecta como una estrategia efectiva para mejorar la motivación y comprensión lectora de los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la validación por parte de los expertos reflejan una evaluación altamente positiva de la propuesta "Ruta Lectora hacia tu Futuro", destacando su pertinencia, claridad, aplicabilidad, innovación, coherencia e impacto. La pertinencia obtuvo un puntaje promedio de 4.75, lo que indica que la propuesta es adecuada para fomentar la comprensión lectora en los estudiantes. La claridad alcanzó un 4.7, confirmando que la metodología es comprensible y estructurada, facilitando su implementación. En cuanto a la aplicabilidad, el puntaje promedio fue de 4.9, lo que señala que el proyecto puede adaptarse a diversos contextos educativos con mínimas modificaciones. La innovación también fue altamente valorada con un 4.85, destacando el enfoque dinámico y motivador que promueve la propuesta.

La coherencia obtuvo un 4.75, lo que sugiere que hay una alineación clara entre los objetivos y las estrategias implementadas, asegurando una progresión lógica en el aprendizaje. Finalmente, el impacto alcanzó el puntaje más

alto, con 4.9, lo que evidencia el potencial de la propuesta para mejorar significativamente la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes. En general, los expertos coinciden en que "Ruta Lectora hacia tu Futuro" es una estrategia innovadora y efectiva, con una estructura clara y bien definida, que puede ser implementada con éxito en el aula. Se sugiere mantener su enfoque dinámico y realizar ajustes mínimos para optimizar su desarrollo.

Discusión

Los resultados obtenidos en la investigación reflejan el impacto positivo de la gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora en estudiantes de básica superior. La observación directa en el aula evidenció que la mayoría de los docentes aplicaron estrategias gamificadas con éxito, logrando una alta participación y motivación en los estudiantes. Estos hallazgos están en concordancia con los planteamientos de Mestanza et al. (2025), quienes afirman que la gamificación optimiza aspectos clave del aprendizaje, como la motivación intrínseca y el desempeño académico. La integración de

plataformas digitales y dinámicas lúdicas, según estos autores, fomenta un mayor compromiso de los alumnos con el proceso de aprendizaje.

En la planificación y preparación de las actividades gamificadas, se observó que los docentes en su mayoría presentaron materiales adecuados y explicaron con claridad los objetivos, lo que coincide con lo expuesto por Castillo-Mora et al. (2022), quienes destacan que una correcta estructuración de las actividades gamificadas permite mejorar la participación y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, la alineación de estas actividades con la comprensión lectora fue efectiva en la mayoría de los casos, lo que sugiere que la gamificación puede ser una estrategia viable para fortalecer esta competencia.

Durante el desarrollo de las actividades, la participación activa de los estudiantes fue alta, lo que reafirma lo señalado por Carrión et al. (2023), quienes sostienen que la gamificación genera mayor implicación en el aula al incorporar dinámicas que promueven la interacción y el trabajo en equipo. Asimismo, la motivación del docente tuvo un papel clave en el compromiso de los estudiantes, lo que refuerza la idea de que la gamificación debe ir más allá de la tecnología e incluir una adecuada orientación pedagógica, como lo sugieren Pérez y Navarro (2022).

El uso de herramientas digitales fue variable entre los docentes, lo que señala la necesidad de mayor capacitación y acceso a recursos tecnológicos, como indican Gallardo y Gértrudix (2021). No obstante, la implementación de retos, competencias y recompensas simbólicas fue bien recibida por los estudiantes, confirmando lo señalado por

Molina et al. (2024), quienes destacan que estas estrategias generan un ambiente de aprendizaje más estimulante y motivador. En cuanto al impacto en los estudiantes, se observó un aumento en el interés y entusiasmo por la lectura, así como una mayor concentración y compromiso. Estos resultados respaldan la afirmación de Mendoza et al. (2021) sobre la importancia de generar experiencias de lectura enriquecedoras que despierten la curiosidad y el placer por leer. Además, la gamificación permitió que los estudiantes percibieran el proceso de aprendizaje de manera más dinámica y menos monótona, favoreciendo una mentalidad de crecimiento, como sugieren Rua et al. (2023).

Sin embargo, se identificaron algunas dificultades, como problemas técnicos, comprensión de instrucciones y la necesidad de ajustes metodológicos. Estas barreras coinciden con lo señalado por Eras et al. (2025), quienes advierten que, aunque la gamificación mejora la retención de contenidos y la interacción social, su efectividad depende de una implementación adecuada. Además, Padilla (2023) enfatiza que el contexto escolar y familiar también influye en el interés por la lectura, por lo que es necesario complementar la gamificación con otras estrategias que fortalezcan el hábito lector. Los resultados de la encuesta a estudiantes refuerzan estos hallazgos, ya que la mayoría percibe la gamificación como una estrategia que aumenta su motivación y compromiso con la lectura. No obstante, algunos alumnos manifestaron que no notaron mejoras significativas, lo que indica que es necesario adaptar la metodología a diferentes estilos y niveles de aprendizaje, como sugieren Pérez y Navarro (2022).

La percepción de los docentes en las entrevistas fue mayormente positiva, aunque algunos señalaron que la gamificación debe usarse como

un complemento y no como una solución única. Esto concuerda con la visión de Carrión et al. (2023), quienes sostienen que la gamificación es una estrategia innovadora, pero debe integrarse con otros enfoques pedagógicos para maximizar su efectividad.

En conclusión, la gamificación ha demostrado ser una herramienta valiosa para mejorar la motivación y la comprensión lectora de los estudiantes. No obstante, su éxito depende de una adecuada planificación, capacitación docente y adaptación a las necesidades específicas de los alumnos. Para futuras implementaciones, se recomienda abordar los desafíos identificados y fortalecer el uso de tecnologías y metodologías complementarias para garantizar un aprendizaje significativo y sostenible.

Conclusiones

La gamificación como estrategia para la enseñanza de la comprensión lectora ha generado un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los resultados reflejan que la mayoría de los alumnos percibieron las actividades gamificadas como más atractivas e interactivas que las metodologías tradicionales, lo que favoreció su participación activa en el aula. Este enfoque permitió generar un ambiente de aprendizaje dinámico, en el que los estudiantes mostraron mayor entusiasmo e interés por la lectura. Sin embargo, se identificó que no todos los alumnos reaccionan de la misma manera a estas estrategias, lo que indica la importancia de combinar la gamificación con otras metodologías para atender diversas necesidades y estilos de aprendizaje.

El éxito de la gamificación depende de una adecuada planificación docente y del acceso a recursos tecnológicos. La observación en aula

evidenció que los docentes que estructuraron correctamente sus actividades y brindaron explicaciones claras lograron un mayor nivel de comprensión y compromiso por parte de los estudiantes. No obstante, el uso de herramientas digitales mostró una variabilidad significativa, lo que sugiere que algunos docentes enfrentaron dificultades en su implementación. Estos hallazgos resaltan la necesidad de una mayor capacitación y provisión de recursos tecnológicos que permitan a los docentes integrar la gamificación de manera más efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si bien la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva, presenta desafíos que requieren ajustes metodológicos. Entre las principales dificultades identificadas se encuentran problemas técnicos, confusión en la comprensión de instrucciones y la necesidad de equilibrar la competencia con la colaboración. Además, algunos estudiantes no percibieron mejoras significativas en su comprensión lectora, lo que evidencia la necesidad de adaptar las estrategias gamificadas a distintos niveles de habilidad. Para maximizar su efectividad, es crucial que la gamificación se implemente de manera estructurada, con objetivos claros y complementada con otras estrategias pedagógicas que refuercen el aprendizaje significativo.

Referencias bibliográficas

- Carrión, R., Fernández, D., Ureña, V., Angamarca, M., & Aguilar, T. (2023). Gamificación como estrategia didáctica en el rendimiento académico de ecuaciones de primer grado con una incógnita. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9497-9515.
- Castillo Mora, J., Escobar Murillo, G., de los Ángeles Barragán Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701.

- Eras, P., Hinojosa, Y., Capa, M., Gutama, M., & Coaboy, G. (2025). La Gamificación como Herramienta Pedagógica: Efectos en la Motivación y el Rendimiento Académico en la Educación Primaria. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 1659-1684.
- Erazo, E., y Joseph, T. (2024). La gamificación para fortalecer la enseñanza de la Biología: Gamification to strengthen the learning of biology. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 458-473.
- Gallardo, P., & Gertrudix Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (28), 203-227.
- González, P., Soto, G., Julca, K., y González, A. (2023). Uso de textos digitales para la comprensión lectora en la educación secundaria. *Revista de Climatología Edición Especial Ciencias Sociales*, 23, 644.
- Mendoza, E., y Tasigchana, M. (2021). Motivación a la lectura en niños de edades tempranas. *Revista científica retos de la ciencia*, 5(12), 42-51.
- Mestanza, G., Chacha, B., Macias, E., Chong, M., Ávila, R., Cárdenas, M., & Cedeño, M. (2025). Gamificación en la enseñanza de Lenguaje: Evaluación de su impacto en la motivación, comprensión conceptual y rendimiento académico de los estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 6830-6849.
- Ortiz, M., y Rodríguez, D. (2024). La Gamificación en la Educación Básica primaria en Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 11376-11401.
- Padilla, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830.
- Pérez López, J. y Navarro Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (59).
- Rebolledo, V., Gutiérrez, F., Soto, C., Rodríguez, M., y Palma, D. (2020). Tecnologías para la comprensión lectora: estado actual y nuevos desarrollos. *Revista digital universitaria*, 21(6).
- Rebolledo, V., Gutiérrez, F., Soto, C., Rodríguez, M., y Palma, D. (2020). Tecnologías para la comprensión lectora: estado actual y nuevos desarrollos. *Revista digital universitaria*, 21(6).
- Rúa, C., Muñoz, P., y Ospina, A. (2023). Flipped Classroom como Estrategia Pedagógica para la motivación a la lectura en los estudiantes del Quinto Grado del Colegio Americano de Barranquilla. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 8964-8980.
- Zambrano, M., Chica, F., y Chávez, A. (2024). Estrategia de gamificación que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación superior en línea. *Revista Científica Sinapsis*, 25



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © ¹Rosanna Katherine Villavicencio Vélez, Alexandra del Rocío Zambrano Bravo, Maribel del Rocío Paredes Cabezas y José Manuel Alfonso Fernández.

