

## Mejora de la Comprensión Lectora Mediante Estrategias de Gamificación en Entornos Educativos Digitales

Improvement of Reading Comprehension Through Gamification Strategies in Digital Educational Environments

 Hugo Enrique Troya-Félix<sup>1\*</sup>,  Dunia Camila Egas-Samaniego<sup>2</sup>,  
 Coraima Micaela Valdiviezo-Arellano<sup>3</sup>,  Verónica Elizabeth Abata-Paucar<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universidad del Pacífico, Ecuador

<sup>2</sup> C&E Consultorías y Proyectos Educativos, Ecuador

<sup>3</sup> Universidad De las Fuerzas Armadas ESPE, Ecuador

<sup>4</sup> Institución Educativa Escuela Bogotá, Ecuador

**Recibido:** 10 de noviembre de 2025. **Aceptado:** 16 de enero de 2026. **Publicado en línea:** 19 de enero de 2026

\*Autor de correspondencia: hugo.troya@upacifico.edu.ec

### Resumen

**Justificación:** La comprensión lectora es una competencia esencial para el aprendizaje y la participación activa en los distintos ámbitos educativos. Sin embargo, un porcentaje significativo de estudiantes de educación básica presenta dificultades para comprender adecuadamente los textos. Por lo que se requieren estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el desarrollo de la comprensión lectora de manera significativa y sostenida. **Objetivo:** Por ello, se planteó como objetivo fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica Media mediante la implementación de estrategias de gamificación digital. **Metodología:** El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, con un diseño de investigación acción-pedagógica. Participaron 32 estudiantes del séptimo grado, evaluados mediante Pre-Test y Post-Test de comprensión lectora. **Resultados:** Se observaron mejoras en todos los niveles de comprensión lectora, siendo más destacadas en los niveles inferencial y crítico. El análisis del diario de campo evidenció mayor motivación, participación activa, uso de estrategias de comprensión y desarrollo progresivo de la reflexión crítica y la argumentación. **Conclusión:** La gamificación digital incide positivamente en la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo grado, contribuyendo al desarrollo de habilidades cognitivas complejas y promoviendo un aprendizaje activo, motivador y colaborativo.

**Palabras clave:** actividades interactivas, estrategias educativas, habilidades cognitivas, recursos digitales.

### Abstract

**Justification:** Reading comprehension is an essential competence for learning and for active participation in different educational contexts. However, a significant percentage of basic education students experience difficulties in adequately understanding texts. Therefore, innovative pedagogical strategies are required to promote the development of reading comprehension in a meaningful and sustained manner. **Objective:** Therefore, the study aimed to strengthen the reading comprehension of students in lower secondary education through the implementation of digital gamification strategies. **Methodology:** The study was conducted using a mixed-methods approach with an action-research design. Thirty-two students participated, evaluated through pre-test and post-test reading comprehension assessments. **Results:** Improvements were observed across all levels of reading comprehension, with the most notable gains inferential and critical levels. Analysis of the field diary revealed increased motivation, active participation, use of comprehension strategies, and progressive development of critical reflection and reasoning. **Conclusion:** Digital gamification positively impacts students' reading comprehension, contributing to the development of complex cognitive skills and fostering active, engaging, and collaborative learning.

**Keywords:** interactive activities, educational strategies, cognitive skills, digital resources.

**Cita:** Troya-Félix, H. E., Egas-Samaniego, D. C., Valdiviezo-Arellano, C. M., & Abata-Paucar, V. E. (2026). Mejora de la Comprensión Lectora Mediante Estrategias de Gamificación en Entornos Educativos Digitales. *Erevna Research Reports*, 4(1), e2026005. <https://doi.org/10.70171/544mq256>





## INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora constituye un eje transversal en los procesos educativos, dado que sostiene el acceso al conocimiento, la construcción de significados y la participación activa del estudiante en los distintos ámbitos de aprendizaje (Kendeou et al., 2016). En los niveles de educación básica, esta habilidad adquiere especial relevancia, ya que actúa como un mediador entre los contenidos curriculares y las capacidades cognitivas necesarias para interpretarlos, analizarlos y transferirlos a situaciones diversas (Asencio et al., 2023). En contextos educativos actuales, marcados por la creciente presencia de entornos digitales, las prácticas de lectura enfrentan transformaciones que inciden tanto en la forma como en la profundidad con la que los estudiantes interactúan con los textos.

En este escenario, los cambios en los modos de enseñanza y aprendizaje han generado desafíos asociados a la atención, la motivación y la comprensión de la información escrita (Díaz et al., 2024). La exposición constante a estímulos digitales, la fragmentación de los contenidos y la inmediatez en el acceso a la información influyen en los hábitos lectores de los estudiantes, lo que demanda estrategias pedagógicas que respondan a estas dinámicas sin desvincularse de los objetivos formativos (Miranda et al., 2023). La escuela, en tanto espacio de mediación cultural y cognitiva, se enfrenta a la necesidad de articular prácticas que favorezcan una comprensión lectora sostenida y funcional, alineada con los contextos tecnológicos actuales.

En respuesta a estas transformaciones, la gamificación ha emergido como un enfoque pedagógico que integra elementos propios del juego en contextos educativos, con el propósito de dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Desde esta perspectiva, la gamificación digital se presenta como una estrategia que incorpora dinámicas, mecánicas y narrativas lúdicas en entornos digitales, orientadas a favorecer la participación activa del estudiante. Su aplicación en el ámbito educativo ha sido asociada con procesos de mayor involucramiento, persistencia en las tareas y disposición hacia el aprendizaje, aspectos que resultan pertinentes cuando se abordan habilidades complejas como la comprensión lectora (Hong et al., 2024).

La comprensión lectora, por su parte, se concibe como un proceso cognitivo que implica la interacción entre el lector, el texto y el contexto, y que va más allá de la decodificación de palabras (Kendeou et al., 2016). Involucra la capacidad de inferir, interpretar, evaluar y relacionar la información textual con conocimientos previos y experiencias personales (Montaña et al., 2017). Al finalizar la educación básica, se espera que los estudiantes hayan desarrollado estas habilidades de manera progresiva, de modo que puedan enfrentarse a textos de mayor complejidad y diversidad discursiva. No obstante, el fortalecimiento de esta competencia continúa siendo un desafío pedagógico, especialmente en contextos donde las prácticas tradicionales de enseñanza resultan poco articuladas con las dinámicas digitales actuales (Laroya, 2025).

Estudios recientes han abordado la relación entre gamificación y comprensión lectora en contextos educativos, señalando que la incorporación de estrategias lúdicas puede favorecer procesos de interacción más significativos con los textos (Hidalgo et al., 2025; Pilaguano et al., 2024). Asimismo, se reporta que el uso de dinámicas de juego en actividades lectoras contribuye a incrementar la participación del estudiante y a generar entornos de aprendizaje más activos y sostenidos, lo que repercute en el desempeño académico y en las formas de interacción dentro del aula (Caisa et al., 2025; Vélez et al., 2025). Otras experiencias muestran que la gamificación digital puede facilitar la construcción de significados, al promover la resolución de retos, la toma de decisiones y la

retroalimentación constante durante el proceso lector, favoreciendo aprendizajes más estables y funcionales (Julita, 2024; Ladino et al., 2025).

Asimismo, investigaciones desarrolladas en distintos niveles de educación básica evidencian que la gamificación aplicada a la lectura favorece la motivación intrínseca y el compromiso con las tareas académicas, así como la participación colaborativa entre los estudiantes. Los resultados de estos estudios indican que los estudiantes tienden a involucrarse de manera más constante en actividades lectoras cuando estas se presentan mediante entornos interactivos y estructurados a partir de dinámicas lúdicas (Chica et al., 2025; Jones et al., 2023). En este sentido, la comprensión lectora no se aborda únicamente como una habilidad técnica, sino como una práctica situada, influenciada por el diseño pedagógico y el contexto de aprendizaje.

No obstante, la literatura también advierte que la ausencia de estrategias innovadoras en el abordaje de la lectura puede derivar en prácticas poco significativas para los estudiantes, especialmente en entornos digitales donde la atención se dispersa con facilidad (Gimenez-Fernandez et al., 2021). Cuando la enseñanza de la comprensión lectora no se articula con metodologías acordes al contexto, se corre el riesgo de limitar la interacción con los textos y de reducir la participación activa del estudiante (Guerrero & Saráuz, 2022).

En el contexto latinoamericano, y particularmente en Ecuador, los resultados de evaluaciones estandarizadas han evidenciado niveles de desempeño lector que plantean interrogantes sobre las estrategias utilizadas en los procesos de enseñanza de la lectura. Los datos disponibles muestran que una proporción significativa (4 de cada 5) de estudiantes presenta dificultades para alcanzar niveles de comprensión lectora acordes a las exigencias curriculares, especialmente en los últimos años de la Educación General Básica. Esta situación adquiere mayor relevancia en séptimo grado, donde se observa una disminución en los niveles de desempeño en lectura en comparación con promedios regionales, lo que sugiere la necesidad de analizar enfoques pedagógicos que puedan incidir positivamente en esta competencia (Mesías-López et al., 2024).

A partir de lo expuesto, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la gamificación digital incide en la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica Media? En coherencia con esta pregunta, el objetivo general del estudio es fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo grado de educación general básica media mediante la implementación de estrategias de gamificación digitales.

## METODOLOGÍA

### Diseño de Investigación

El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto. La investigación fue de tipo descriptivo y de alcance aplicado, orientada al análisis de la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica Media. El modelo metodológico adoptado fue la Investigación Acción-Pedagógica, aplicada en el aula (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

La investigación se estructuró en tres fases. La primera fase consistió en la aplicación del Pre-Test, que permitió establecer el diagnóstico inicial del nivel de comprensión lectora de los estudiantes. La segunda fase correspondió a la intervención, durante la cual se implementaron las estrategias de



gamificación digital planificadas previamente. Finalmente, la tercera fase incluyó la aplicación del Post-Test para evaluar los avances en la comprensión lectora, así como la sistematización de los datos recopilados durante todo el proceso.

## **Participantes**

Los participantes del estudio fueron 32 estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica Media de una institución educativa, integrados por 20 niñas y 12 niños, con edades comprendidas entre 11 y 12 años. Se trabajó con la totalidad del curso, por lo que no se realizó muestreo.

## **Instrumentos**

Para la recolección de información se utilizaron instrumentos cuantitativos y cualitativos. Entre los cuantitativos se encuentran el Pre-Test y el Post-Test de comprensión lectora, cada uno conformado por quince preguntas distribuidas en tres niveles: literal, inferencial y crítico. La evaluación se fundamentó en dos textos narrativos breves, adaptados al nivel de lectura de los estudiantes de séptimo grado. El primer texto se utilizó en el Pre-Test, sirviendo como diagnóstico inicial del nivel lector, mientras que el segundo se aplicó en el Post-Test para registrar los avances tras la intervención con estrategias de gamificación digital. Ambos textos presentan una extensión aproximada de 150 a 250 palabras, utilizan un vocabulario comprensible para estudiantes de 11 a 12 años y abordan situaciones cercanas a su experiencia cotidiana. La selección de los textos se realizó considerando la necesidad de evaluar de forma comparable los mismos niveles de comprensión.

Para garantizar la validez de contenido del Pre-Test y Post-Test, los instrumentos fueron sometidos a revisión por un panel de cinco expertos en educación y comprensión lectora, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y adecuación de los ítems a los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico. La evaluación se cuantificó mediante el Índice V de Aiken siguiendo la metodología propuesta por Souza et al. (2017), se obtuvo valores entre 0,95 y 1,00 para todos los ítems, lo que indica un alto grado de acuerdo entre los expertos respecto a la relevancia y adecuación de cada pregunta.

El diario de campo se utilizó como instrumento cualitativo para registrar de manera sistemática las observaciones durante la intervención. Su diseño incluyó categorías previamente definidas relacionadas con la participación, motivación y estrategias de comprensión utilizadas por los estudiantes en las actividades gamificadas. La sistematización de las anotaciones permitió documentar los comportamientos, interacciones y formas de aproximación a los textos por parte de los estudiantes, garantizando la consistencia y claridad en los registros. Si bien el diario de campo no requiere validación estadística como los instrumentos cuantitativos, se implementaron criterios de rigurosidad metodológica para asegurar la confiabilidad de los datos, incluyendo el uso de categorías claras, registro continuo durante las sesiones y revisión interna del contenido registrado.

## **Intervención**

La intervención se diseñó con una duración de cuatro semanas, con el objetivo de fortalecer la comprensión lectora mediante estrategias de gamificación digital. La intervención se estructuró en sesiones semanales que integraron actividades de lectura, ejercicios interactivos y dinámicas colaborativas, utilizando diversas plataformas digitales.

Durante la primera semana, se aplicó un Pre-Test para establecer el nivel inicial de comprensión lectora y se familiarizó a los estudiantes con las plataformas digitales, incluyendo Kahoot! y Padlet,

así como con el sistema de gamificación basado en puntos, niveles e insignias digitales.

En la segunda semana, se trabajó la comprensión literal mediante la lectura de textos narrativos en plataformas interactivas como Edpuzzle, combinada con cuestionarios digitales en Quizizz y actividades colaborativas en Padlet, lo que permitió reforzar la identificación de información explícita y promover la participación activa de los estudiantes.

La tercera semana se centró en la comprensión inferencial, utilizando retos interactivos en LearningApps y foros de discusión en Padlet o Flip, en los cuales los estudiantes realizaron deducciones, establecieron relaciones entre ideas implícitas y compartieron sus interpretaciones de manera colaborativa.

En la cuarta semana, se trabajó la comprensión crítica mediante debates y actividades de análisis en Flip y Nearpod, donde los estudiantes argumentaron opiniones, analizaron las decisiones de los personajes y relacionaron los contenidos con experiencias personales. Al final de la semana se aplicó el Post-Test para evaluar los avances en los niveles literal, inferencial y crítico.

La intervención integró elementos de gamificación como puntos, niveles, insignias y retroalimentación inmediata, los cuales estimularon la motivación, la participación y la consolidación de competencias lectoras durante todo el proceso. Tabla 1.

**Tabla 1.** Resumen de la Intervención Pedagógica con Estrategias de Gamificación Digital

Semana	Objetivo	Estrategia	Herramienta digital
1	Familiarizar a los estudiantes con la plataforma y motivar la participación	Introducción a la gamificación, explicación de puntos, niveles e insignias	Kahoot!, Padlet
2	Fortalecer la comprensión literal	Lectura de textos narrativos, cuestionarios interactivos, actividades colaborativas	Edpuzzle, Quizizz, Padlet
3	Desarrollar la comprensión inferencial	Retos de deducción, resolución de ejercicios, participación en foros de discusión	LearningApps, Padlet, Flip
4	Estimular la comprensión crítica y la argumentación	Debates, análisis de personajes, relación del texto con experiencias personales	Flip, Nearpod

## Análisis de Datos

Los datos cuantitativos obtenidos a través del Pre-Test y Post-Test fueron procesados mediante análisis descriptivo, determinando frecuencias de respuestas correctas por pregunta y por nivel de comprensión lectora, y posteriormente se realizó una comparación Pre-Test / Post-Test para identificar avances en el desempeño de los estudiantes. Los datos cualitativos provenientes del diario de campo fueron analizados mediante técnicas de descripción sistemática, organizando la información en categorías de observación relacionadas con participación, motivación y uso de estrategias de comprensión.



## Consideraciones Éticas

En la presente investigación se respetaron estrictamente los principios éticos aplicables a estudios con menores de edad. La participación de los estudiantes fue voluntaria, previa autorización y consentimiento informado de sus padres o tutores, quienes recibieron información detallada sobre los objetivos del estudio, las actividades a realizar y la forma en que se utilizarían los datos. Se garantizó la confidencialidad de la información, registrando y reportando los resultados de manera agregada sin identificar a ningún participante. Durante toda la intervención se promovió un ambiente de respeto, equidad y seguridad, asegurando que los estudiantes pudieran participar libremente en las actividades sin que se generaran situaciones de presión, discriminación o incomodidad. Además, se priorizó el bienestar de los estudiantes, evitando exponerlos a situaciones de riesgo físico o emocional, y se implementaron estrategias de acompañamiento pedagógico cuando se identificaron dificultades o necesidades especiales durante las actividades.

## RESULTADOS

### Diagnóstico

El Pre-Test aplicado a los estudiantes de séptimo grado permitió establecer el diagnóstico inicial de comprensión lectora. La evaluación constó de quince preguntas, distribuidas en tres niveles: literal, inferencial y crítico, con cinco preguntas por nivel (Tabla 2). En el nivel literal, que evalúa la capacidad de los estudiantes para identificar información explícita en el texto, se observó un desempeño moderado. Entre 20 y 25 estudiantes respondieron correctamente a las preguntas literales, lo que indica que la mayoría puede reconocer detalles, nombres, acciones y secuencias de eventos presentes en el texto. No obstante, algunas preguntas específicas, como la acción que Valeria realizó con el cuaderno, fueron respondidas correctamente solo por 20 estudiantes, lo que refleja que no todos retienen con precisión los detalles explícitos.

El nivel inferencial, orientado a la deducción de información implícita y la interpretación de relaciones entre eventos, presentó un desempeño bajo. Solo entre 10 y 15 estudiantes respondieron correctamente a las preguntas inferenciales. Los resultados reflejan dificultades para deducir motivos y causas de los eventos, interpretar las intenciones o reacciones de los personajes y establecer consecuencias alternativas de las acciones. Esto evidencia que los estudiantes requieren estrategias que fortalezcan la inferencia y la comprensión más profunda del texto, ya que aproximadamente la mitad de los estudiantes no logra interpretar adecuadamente la información implícita.

En el nivel crítico, que evalúa la capacidad de los estudiantes para analizar, valorar y relacionar el texto con experiencias propias, el desempeño fue muy bajo. Entre 6 y 7 estudiantes respondieron correctamente, lo que indica dificultades significativas para expresar opiniones fundamentadas sobre decisiones de los personajes, extraer aprendizajes del texto y relacionar la historia con experiencias personales o proponer acciones alternativas. Estos resultados muestran la necesidad de fortalecer la comprensión crítica, promoviendo la reflexión, la argumentación y la aplicación de los contenidos a contextos significativos para los estudiantes.

**Tabla 2.** Resultados del Pre-Test de Comprensión Lectora

Pregunta	Nivel	Correctas / 32
¿Cómo se llama la niña protagonista del texto?	Literal	25
¿Qué vio Valeria cuando la reja del jardín estaba entreabierta?	Literal	24
¿Qué encontró Valeria dentro del árbol grande?	Literal	22
¿Qué hizo Valeria con el cuaderno que encontró?	Literal	20
¿Cuándo decidió Valeria regresar al jardín?	Literal	23
¿Por qué crees que la reja del jardín estaba oxidada y cerrada por tanto tiempo?	Inferencial	15
¿Qué puede significar que algunas flores hayan cambiado de lugar al día siguiente?	Inferencial	12
¿Por qué piensas que alguien o algo quería que Valeria descubriera los secretos del jardín?	Inferencial	10
¿Qué nos indica la reacción de Valeria al encontrar nuevas pistas en el cuaderno?	Inferencial	14
Si Valeria no hubiera decidido entrar al jardín, ¿cómo habría cambiado la historia?	Inferencial	11
¿Estás de acuerdo con que Valeria entrara sola al jardín? Explica tu respuesta.	Crítico	8
¿Qué aprenderías tú de la experiencia de Valeria en el jardín secreto?	Crítico	9
Si fueras Valeria, ¿qué harías diferente para investigar el jardín?	Crítico	7
¿Crees que el jardín y el cuaderno podrían ser reales en la vida real? Justifica tu respuesta.	Crítico	10
¿Cómo relacionas la historia con tus propias experiencias o aventuras en la escuela o en tu vecindario?	Crítico	8

### Evaluación de Desempeño Posterior

El Post-Test aplicado a los estudiantes permitió establecer el nivel de comprensión lectora alcanzado tras la implementación de las estrategias de gamificación digital (Tabla 2). En el nivel literal, los estudiantes mostraron un desempeño alto, con 25 a 28 respuestas correctas por pregunta, lo que indica que prácticamente todos pueden reconocer detalles explícitos del texto.

En el nivel inferencial, el desempeño mejoró significativamente respecto al Pre-Test, con 20 a 23 respuestas correctas por pregunta, lo que refleja que los estudiantes ahora pueden deducir información implícita y establecer relaciones entre los eventos con mayor eficacia.

En el nivel crítico, también se observó un aumento, con 17 a 19 respuestas correctas, mostrando avances en la capacidad de análisis, reflexión y conexión con experiencias personales, aunque aún existe margen de mejora.

Estos resultados evidencian que la intervención mediante estrategias de gamificación digital tuvo un efecto positivo en la comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y crítico, donde se encontraban las mayores dificultades en el diagnóstico inicial.

**Tabla 2.** Resultados del Post-Test de Comprensión Lectora

Pregunta	Nivel	Correctas / 32
¿Cómo es el reloj que pertenecía al abuelo de Lucas?	Literal	28
¿Qué descubrió Lucas detrás del reloj?	Literal	27
¿Dónde buscó Lucas el cofre para probar la llave?	Literal	26
¿Qué encontró dentro del cofre?	Literal	25
¿Qué decidió hacer Lucas con las cartas que encontró?	Literal	26
¿Por qué crees que Lucas decidió examinar el reloj mientras su abuelo dormía?	Inferencial	22
¿Qué nos indica que la llave encajaba perfectamente en el cofre?	Inferencial	21
¿Por qué piensas que las cartas eran importantes para Lucas?	Inferencial	23
¿Qué nos sugiere la frase “detrás de lo cotidiano podían existir secretos sorprendentes”?	Inferencial	20
Si Lucas no hubiera encontrado la llave, ¿cómo habría cambiado la historia?	Inferencial	21
¿Estás de acuerdo con que Lucas revisara el reloj sin permiso de su abuelo? Explica tu respuesta.	Crítico	18
¿Qué enseñanza o aprendizaje crees que Lucas obtuvo de las cartas?	Crítico	19
Si tú fueras Lucas, ¿qué harías diferente al encontrar la llave y el cofre?	Crítico	17
¿Crees que este tipo de historias podrían ocurrir en la vida real? Justifica tu respuesta.	Crítico	18
¿Cómo relacionas esta historia con tus propias experiencias de curiosidad o descubrimiento?	Crítico	17

### Diario de Campo

El análisis del diario de campo (Tabla 3) muestra que durante las actividades gamificadas la mayoría de los estudiantes mostraba un alto nivel de motivación y disposición hacia la lectura, participando activamente en los retos digitales y esforzándose por completar las actividades para obtener puntos e insignias. Se evidenció una interacción constante entre compañeros, quienes compartían ideas, discutían interpretaciones y se apoyaban mutuamente para resolver preguntas inferenciales y críticas, lo que sugiere un desarrollo de la comprensión mediante el aprendizaje colaborativo.

Asimismo, se registró un uso progresivo de estrategias de comprensión, como subrayar información relevante en los textos, revisar respuestas y buscar pistas para deducir significados implícitos. Estas prácticas reflejan un fortalecimiento en la capacidad de inferencia y en la organización de la

información obtenida del texto. En el nivel crítico, al inicio de la intervención algunos estudiantes presentaban dificultades para expresar opiniones fundamentadas y relacionar el contenido con experiencias personales, pero con el avance de las actividades gamificadas se observó una mejora en la argumentación y en la reflexión sobre los textos. Esto evidencia un desarrollo gradual en la capacidad de análisis y pensamiento crítico.

**Tabla 3.** Análisis del Diario de Campo Durante la Intervención

Categoría de observación	Comportamientos registrados	Interpretación / evidencia del progreso
Motivación y participación	La mayoría de los estudiantes respondía con entusiasmo a los retos digitales y buscaba completar actividades para obtener puntos e insignias.	Indica aumento de interés y disposición hacia la lectura, facilitando el aprendizaje activo.
Colaboración y discusión	Los estudiantes compartían ideas, discutían interpretaciones y se apoyaban entre sí para resolver preguntas inferenciales y críticas.	Evidencia mejora en la comprensión inferencial y crítica a través del diálogo y la co-construcción de conocimiento.
Estrategias de comprensión	Algunos estudiantes subrayaban información clave en textos, revisaban sus respuestas y buscaban pistas para deducir significados implícitos.	Señala un fortalecimiento progresivo de habilidades de inferencia y análisis de textos.
Expresión de opiniones y reflexión	Al principio pocos argumentaban sus respuestas críticas, pero con el tiempo la mayoría comenzó a explicar sus ideas y relacionarlas con experiencias personales.	Muestra desarrollo de la capacidad de análisis crítico y de relacionar contenidos con su contexto.
Dificultades persistentes	Algunos estudiantes todavía tenían problemas para organizar ideas o argumentar con claridad en actividades críticas.	Identifica áreas que requieren refuerzo adicional, especialmente en la expresión crítica.

### Comparación Pre-Test y Post-Test

La Tabla 4 presenta la comparación de los resultados obtenidos en el Pre-Test y el Post-Test, organizados por niveles de comprensión literal, inferencial y crítico. Los resultados indican que la intervención mediante estrategias de gamificación digital tuvo un impacto positivo en todos los niveles de comprensión lectora. El nivel literal mostró un aumento leve, reflejando que los estudiantes consolidaron la capacidad de reconocer información explícita. Los niveles inferencial y crítico presentaron mejoras más significativas, evidenciando que las estrategias de gamificación contribuyeron a fortalecer la deducción de información implícita, la interpretación de situaciones y la capacidad de análisis y reflexión. Esto confirma que la gamificación digital no solo motiva la participación, sino que también mejora el desempeño en comprensión lectora, especialmente en los niveles donde los estudiantes presentaban mayores dificultades en el diagnóstico inicial.

**Tabla 4.** Comparación Pre-Test y Post-Test de comprensión lectora

Nivel de comprensión	Promedio Pre-Test	Promedio Post-Test	Observación del cambio
Literal	22,8	26,4	Mejora moderada; casi todos los estudiantes consolidan la identificación de información explícita.
Inferencial	12,4	21,4	Aumento significativo; los estudiantes muestran mayor capacidad para deducir información implícita y establecer relaciones entre eventos.
Crítico	8,4	17,8	Mejora notable; los estudiantes avanzan en análisis, reflexión y conexión con experiencias personales, aunque todavía hay espacio de fortalecimiento.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial mediante el Pre-Test evidenciaron que los estudiantes de séptimo grado presentaban un desempeño moderado en comprensión literal, bajo en inferencial y muy bajo en crítico. Estos hallazgos concuerdan con estudios previos que muestran que, en la educación básica media, los estudiantes suelen reconocer información explícita con mayor facilidad, mientras que tienen dificultades para interpretar significados implícitos o formular juicios críticos sobre los textos (Borrero et al., 2021; Fierro, 2021). La capacidad de deducción, interpretación y análisis crítico representa un desafío en esta etapa educativa, lo que justifica la necesidad de intervenciones pedagógicas específicas que promuevan la comprensión profunda de la lectura.

Tras la implementación de las estrategias de gamificación digital, los resultados del Post-Test mostraron mejoras en todos los niveles de comprensión, siendo más significativas en los niveles inferencial y crítico. Esto indica que la intervención no solo consolidó la identificación de información literal, sino que también facilitó la deducción de significados implícitos y el desarrollo del pensamiento crítico. Estos hallazgos coinciden con investigaciones que señalan que la gamificación aplicada a contextos educativos incrementa la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes, generando un impacto positivo en habilidades cognitivas complejas (Aguilar et al., 2025; Macías, 2025).

El análisis del diario de campo respalda esta interpretación, al mostrar que los estudiantes participaron activamente en los retos digitales, colaboraron en foros de discusión y aplicaron estrategias de comprensión durante las actividades. La mejora progresiva en la expresión de opiniones y la reflexión crítica sugiere que la gamificación digital favorece el aprendizaje activo y colaborativo, facilitando la construcción de significado a partir de la interacción y la experiencia compartida. Sin embargo, estos hallazgos presentan ciertas divergencias con la literatura existente, que generalmente enfatiza que los beneficios de la gamificación dependen en gran medida de factores contextuales, como la motivación intrínseca del estudiante, la adecuación de las actividades al contenido curricular y la experiencia previa con herramientas digitales (Mekler et al., 2017; Vázquez-Cano et al., 2023).

A pesar de los avances observados, los resultados también evidencian áreas que requieren refuerzo, especialmente en la consolidación del nivel crítico. Algunos estudiantes todavía presentan

dificultades para organizar ideas y argumentar de manera clara, lo que indica que, si bien la gamificación digital es efectiva, su aplicación debe complementarse con estrategias que promuevan la expresión escrita y la reflexión guiada.

## CONCLUSIÓN

La intervención pedagógica basada en estrategias de gamificación digital demostró tener un efecto positivo en la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica Media. Los resultados evidencian que, tras la implementación de actividades gamificadas, los estudiantes consolidaron su capacidad para identificar información explícita en los textos, mejoraron significativamente en la deducción de información implícita y fortalecieron su capacidad de análisis, reflexión y conexión con experiencias personales.

El impacto más notable se observó en los niveles inferencial y crítico, áreas que inicialmente presentaban mayores dificultades, lo que indica que la gamificación digital no solo motiva y mantiene la atención de los estudiantes, sino que también favorece la construcción de comprensión profunda y el desarrollo de habilidades cognitivas complejas. La participación activa, la interacción colaborativa y la retroalimentación inmediata proporcionadas por las plataformas digitales contribuyeron a mejorar la retención de información, la inferencia y la argumentación crítica.

En coherencia con la pregunta de investigación, se concluye que la gamificación digital incide positivamente en la comprensión lectora, al facilitar procesos de aprendizaje más motivadores, interactivos y colaborativos. Asimismo, se confirma que el objetivo general del estudio —fortalecer la comprensión lectora mediante estrategias gamificadas— fue alcanzado, evidenciando que integrar elementos lúdicos con fines pedagógicos puede ser una estrategia efectiva para superar dificultades en la comprensión inferencial y crítica en estudiantes de educación básica media.

### Implicaciones y Limitaciones

Los resultados de este estudio aportan evidencia sobre la eficacia de la gamificación digital como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado, particularmente en los niveles inferencial y crítico. Desde un enfoque pedagógico, los resultados apoyan la hipótesis de que la motivación, la interacción activa y la colaboración favorecen la consolidación de habilidades cognitivas complejas, como la inferencia, la argumentación y la reflexión crítica. Asimismo, proporcionan evidencia sobre la pertinencia de integrar dinámicas gamificadas en el aula como estrategia para promover la participación y el aprendizaje significativo.

Sin embargo, el estudio presenta limitaciones relacionadas con el tamaño y la composición de la muestra, dado que se trabajó con un único grupo de estudiantes, restringiendo la generalización de los resultados a otros contextos educativos. La duración de la intervención también es una restricción, ya que un periodo de cuatro semanas puede no haber sido suficiente para consolidar plenamente las competencias lectoras críticas. Adicionalmente, factores externos, como el nivel de familiaridad con las plataformas digitales y las condiciones individuales de aprendizaje, pudieron influir en el desempeño observado, por lo que se sugiere investigaciones futuras con muestras más amplias y períodos de aplicación más prolongados.



## Contribuciones

Hugo Enrique Troya-Félix, Dunia Camila Egas-Samaniego, Coraima Micaela Valdiviezo Arellano y Verónica Elizabeth Abata Paucar: Diseño de la investigación, administración del proyecto, análisis e interpretación formal de datos, redacción manuscrito y revisión final del manuscrito. Toma de datos, revisión de la bibliografía y redacción manuscrito. Hemos leído y aprobado la versión final del manuscrito, así mismo estamos de acuerdo con la responsabilidad de todos los aspectos del trabajo presentado.

## Conflicto de Interés

Los autores declaran que no tienen conflictos de interés en relación con el trabajo presentado en este informe.

## Uso de Inteligencia Artificial

No se usaron tecnologías de IA o asistidas por IA para el desarrollo de este trabajo.

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, S. Y. A., Valarezo, J. L. A., Rivas, S. C. T., & Morales, J. M. C. (2025). Influencia de la gamificación en la motivación de estudiantes de séptimo grado, Guayaquil. *Ciencia y Educación*, 6(10.1), 223-239. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18057925>
- Asencio, L. Y. G., Ordoñez-Ocampos, B. P., & Aguirre-Labanda, J. E. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. *Portal de la Ciencia*, 4(2), 256-269. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i2.365>
- Borrero, D. R. V., Cárdenas, L. J., & Roys, G. A. G. (2021). Lectura crítica intermediada por la narrativa de la fábula como estrategia didáctica. *Revista Criterios*, 28(1), 165-195. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios>
- Caisa, F. E. Y., Chica, V. A. C., Rocho, C. R. L., Lamar, E. R. R., & Molina, N. M. S. (2025). Estrategias digitales para el aprendizaje: impacto de Quizizz en la comprensión lectora en estudiantes de básica media. *Arandu UTIC*, 12(3), 2864-2884. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1518>
- Chica, C. D. L. B., Dután, N. A. C., Villota, W. H. J., Echeverría, J. E. R., & San Martín, K. D. C. S. (2025). La Gamificación como Estrategia para Desarrollar la Comprensión Lectora de los Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Anda Aguirre. *ARANDU UTIC*, 12(2), 833-852. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.960>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Díaz, B., Nussbaum, M., Greiff, S., & Santana, M. (2024). The role of technology in reading literacy: Is Sweden going back or moving forward by returning to paper-based reading?. *Computers & Education*, 213, 105014. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105014>
- Fierro, W. M. (2021). Comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado en la Institución Educativa Domingo Savio. *Warisata-Revista de Educación*, 3(8), 99-114. <https://orcid.org/0000-0001-5725-216X>

- Gimenez-Fernandez, E., Abril, C., Breuer, H., & Gudiksen, S. (2021). Gamification approaches for open innovation implementation: A conceptual framework. *Creativity and Innovation Management*, 30(3), 455-474. <https://doi.org/10.1111/caim.12452>
- Guerrero, H. U. G., & Saráuz, P. L. S. (2022). Estrategias metodológicas innovadoras para la comprensión lectora. *Sathiri*, 17(1), 155-171. <https://doi.org/10.32645/13906925.1108>
- Hidalgo, S. P. H., Rivas, Á. M. L., Encalada, S. H. J., & Parejo, E. E. V. (2025). La gamificación para mejorar la comprensión lectora en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado. *Revista Mapa*, 9(39). <https://www.revistamapa.org/index.php/es/article/view/499>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 105000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Jones, M., Blanton, J. E., & Williams, R. E. (2023). Science to practice: Does gamification enhance intrinsic motivation?. *Active Learning in Higher Education*, 24(3), 273-289. <https://doi.org/10.1177/14697874211066882>
- Julita, R. (2024). The impact of gamification on EFL students' reading comprehension. *Journal of English as a Foreign Language Education (JEFLE)*, 4(2), 136-149.
- Kendeou, P., McMaster, K. L., & Christ, T. J. (2016). Reading comprehension: Core components and processes. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(1), 62-69. <https://doi.org/10.1177/2372732215624707>
- Ladino, I. N. B., Bohórquez, A. C., & Rodríguez, A. D. P. L. (2025). Systematic Review of the Use of Gamification in the Development of Reading Comprehension Skills in Education. *ID EST-Revista Investigación, Desarrollo, Educación, Servicio y Trabajo*, 5(1), 45-67.
- Laroya, J. P. (2025). The Challenges And Strategies In Teaching Reading Comprehension. *Jurnal Smart*, 11(2), 107-126. <https://doi.org/10.52657/js.v11i2.2739>
- Macías, R. E. M. (2026). Estrategias de gamificación en estudiantes de Educación Básica. Revisión sistemática. *Revista Cubana de Educación Superior*, 45. <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/12456>
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in human behavior*, 71, 525-534. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>
- Mesías-López, M. K., Jácome-Jácome, V. C., Cabrera-Cadena, N. E., & Aguilar-Álvarez, G. D. C. (2024). Neurodidáctica como Estrategia para la Comprensión Lectora en Educación Básica. *Erevna Research Reports*, 2(2), 29-29. <https://doi.org/10.70171/npa74y21>
- Miranda, A. E., Hermansyah, H., & Mortini, A. V. (2023). Reading Habits in the Digital Age: Changes Trend and Behavior in Alpha Generation. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 6(1), 100-110.
- Montaña, J. O., Orduz, Y. P., Cárdenas, S. L. M., & Caro, E. O. (2017). La lectura inferencial, una clave para potenciar la comprensión lectora. *Educación y ciencia*, (20), 1-15.
- Pilaguano, Y. M. Y., Tipantasig, A. G. N., Chacha, H. A. R., & Altamirano, E. D. C. C. (2024). ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EDUCACIÓN BÁSICA DEL ECUADOR. *Revista Ciencia Innovadora*, 2(3), 14-26. <https://doi.org/10.64422/rcl.v2n3.2024.47>



- Souza, A. C. D., Alexandre, N. M. C., & Guirardello, E. D. B. (2017). Psychometric properties in instruments evaluation of reliability and validity. *Epidemiologia e servicios de saude*, 26, 649-659. <https://doi.org/10.5123/S1679-49742017000300022>
- Vázquez-Cano, E., Quicios-García, M. P., Fombona, J., & Rodríguez-Arce, J. (2023). Latent factors on the design and adoption of gamified apps in primary education. *Education and Information Technologies*, 28(11), 15093-15123. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11797-3>
- Vélez, R. K. V., Bravo, A. D. R. Z., Cabezas, M. D. R. P., & Fernández, J. M. A. (2025). Evaluación del impacto de estrategias gamificadas en la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora. *Ciencia y Educación*, 403-418. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15291880>