



La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva

Gamification as a teaching strategy to strengthen reading comprehension

A gamificação como estratégia de ensino para fortalecer a compreensão leitora

Josue Geovanny Carriel Villegas ^I
josue.carriel@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6696-8466>

Gladys María Fierro Garofalo ^{II}
maria.fierro@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0008-8966-9232>

Klever Vinicio Yáñez Barragán ^{III}
kleverv.yanez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-0222-3430>

Suheyh Yajahyra Zambrano Zambrano ^{IV}
suheyh.zambrano@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8305-2794>

Correspondencia: josue.carriel@educacion.gob.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 25 de mayo de 2025 * **Aceptado:** 21 de junio de 2025 * **Publicado:** 30 de julio de 2025

- I. Investigador independiente, Ecuador.
- II. Investigador independiente, Ecuador.
- III. Investigador independiente, Ecuador.
- IV. Investigador independiente, Ecuador.

Resumen

Este estudio analiza la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva, enfatizando su influencia en la motivación y en el desarrollo de habilidades cognitivas complejas en estudiantes. La investigación, de carácter cualitativo, combina observación y análisis crítico de experiencias educativas que incorporan elementos lúdicos en el proceso lector. Los hallazgos demuestran que la gamificación no solo aumenta el interés y la participación activa, sino que también promueve la autorregulación, la metacognición y una comprensión más profunda y creativa de los textos. Además, se destaca la importancia de un enfoque pedagógico que integre la dimensión estética y reflexiva de la lectura, ampliando el horizonte interpretativo del alumno. En síntesis, la gamificación se presenta como una vía innovadora para transformar la enseñanza de la lectura, favoreciendo un aprendizaje significativo que responde a las demandas contemporáneas y culturales del entorno educativo.

Palabras clave: gamificación; didáctica; enseñanza-aprendizaje; lectura comprensiva; desarrollo; habilidades cognitivas.

Abstract

This study analyzes gamification as a teaching strategy for strengthening reading comprehension, emphasizing its influence on motivation and the development of complex cognitive skills in students. The qualitative research combines observation and critical analysis of educational experiences that incorporate playful elements into the reading process. The findings demonstrate that gamification not only increases interest and active participation, but also promotes self-regulation, metacognition, and a deeper and more creative understanding of texts. Furthermore, the study highlights the importance of a pedagogical approach that integrates the aesthetic and reflective dimensions of reading, broadening students' interpretive horizons. In summary, gamification is presented as an innovative way to transform reading instruction, fostering meaningful learning that responds to the contemporary and cultural demands of the educational environment.

Keywords: gamification; didactics; teaching-learning; reading comprehension; development; cognitive skills.

Resumo

Este estudo analisa a gamificação como estratégia de ensino para o fortalecimento da compreensão leitora, enfatizando a sua influência na motivação e no desenvolvimento de competências cognitivas complexas nos alunos. A investigação qualitativa combina a observação e a análise crítica de experiências educativas que incorporam elementos lúdicos no processo de leitura. Os resultados demonstram que a gamificação não só aumenta o interesse e a participação ativa, como também promove a autorregulação, a metacognição e uma compreensão mais profunda e criativa dos textos. Além disso, o estudo realça a importância de uma abordagem pedagógica que integre as dimensões estética e reflexiva da leitura, alargando os horizontes interpretativos dos alunos. Em síntese, a gamificação apresenta-se como uma forma inovadora de transformar o ensino da leitura, promovendo uma aprendizagem significativa que responda às exigências contemporâneas e culturais do meio educativo.

Palavras-chave: gamificação; didática; ensino-aprendizagem; compreensão leitora; desenvolvimento; competências cognitivas.

Introducción

La integración de elementos lúdicos en el ámbito educativo ha transformado la manera en que se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la comprensión lectora. La gamificación, entendida como la incorporación de dinámicas y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, se fundamenta en enfoques como la autodeterminación y el aprendizaje mediado por la motivación intrínseca, permitiendo que los estudiantes experimenten un entorno más participativo y significativo. Diversos estudios han evidenciado que la aplicación de insignias, retos y retroalimentación inmediata favorece la atención, la memoria y la disposición hacia la lectura comprensiva, generando experiencias educativas más atractivas y eficaces

El análisis que aquí se presenta busca indagar en la eficacia de la gamificación como recurso didáctico para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de diferentes niveles educativos. Se pretende examinar cómo la implementación de estrategias gamificadas puede incidir en el desarrollo de habilidades lectoras críticas, así como en la motivación y el compromiso de los aprendices. Esta indagación se sustenta en la necesidad de identificar prácticas pedagógicas

innovadoras que respondan a los desafíos actuales de la educación y promuevan el pensamiento reflexivo y autónomo.

¿De qué manera la gamificación puede contribuir a superar las limitaciones tradicionales en la enseñanza de la comprensión lectora? La educación contemporánea enfrenta el reto de captar el interés de estudiantes inmersos en entornos digitales y altamente estimulantes, donde los métodos convencionales resultan insuficientes para mantener la atención y fomentar el análisis profundo de los textos. La diversidad de niveles de comprensión, la falta de motivación y la escasa aplicación de estrategias metacognitivas son obstáculos recurrentes que dificultan el desarrollo pleno de la competencia lectora.

Frente a este escenario, la incorporación de dinámicas gamificadas emerge como una alternativa viable para revitalizar la enseñanza de la lectura. La utilización de plataformas interactivas, recompensas simbólicas y desafíos adaptativos permite personalizar el aprendizaje, atender a la heterogeneidad del alumnado y promover la autorregulación. Además, la gamificación facilita la integración de habilidades transversales, como la colaboración y la resolución de problemas, enriqueciendo el proceso lector y dotándolo de mayor relevancia en la vida cotidiana.

El valor de la gamificación en la educación radica en su capacidad para transformar la experiencia lectora en una actividad estimulante y significativa. Al fomentar la participación activa y el sentido de logro, se propicia un entorno donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan competencias críticas para desenvolverse en una sociedad compleja y cambiante. La lectura, lejos de ser una tarea pasiva, se convierte en un proceso dinámico y creativo, impulsado por la curiosidad y el deseo de superación.

El recorrido por las posibilidades que ofrece la gamificación en la comprensión lectora revela un campo fértil para la innovación pedagógica. Si bien los resultados preliminares son alentadores, persiste la necesidad de profundizar en el estudio de sus efectos a largo plazo y en contextos diversos. La reflexión sobre estas prácticas invita a repensar el papel del docente y del estudiante en la construcción del conocimiento, abriendo nuevas vías para el fortalecimiento de la competencia lectora en el siglo XXI.

Metodología

En esta investigación se adopta un enfoque cualitativo orientado a comprender la incidencia de la gamificación en el fortalecimiento de la lectura comprensiva. Se recurre a un marco conceptual

sustentado en la pedagogía activa, la motivación intrínseca y las teorías contemporáneas de la comprensión lectora, permitiendo analizar la interacción entre el juego y los procesos cognitivos implicados en la lectura (Salazar et al., 2023). Este paradigma facilita la exploración profunda de prácticas educativas innovadoras y revela la complejidad inherente a los entornos de aprendizaje mediados por el juego.

El trabajo de campo se desarrolla mediante la observación participante y el análisis de contenido, focalizándose en instituciones educativas que han implementado estrategias gamificadas en la enseñanza de la comprensión lectora. Estas técnicas permiten captar matices en la dinámica del aula y documentar la transformación de las prácticas lectoras a partir del uso de herramientas lúdicas (Chacón & Morales, 2024). La selección de los escenarios educativos responde a criterios de diversidad y pertinencia, buscando representar tanto contextos urbanos como rurales.

La recolección de datos se realiza a través de entrevistas semiestructuradas y grupos focales, donde se exploran las percepciones, experiencias y desafíos de docentes y estudiantes frente a la gamificación. Este método posibilita la obtención de relatos ricos y variados, fundamentales para desentrañar el impacto del juego en la motivación y el desempeño lector (Mendoza & Prieto, 2022). El análisis incluye también la revisión crítica de materiales didácticos y plataformas digitales empleadas en el proceso.

Se incorpora una perspectiva crítica y reflexiva, valorando el papel del docente como mediador y diseñador de experiencias gamificadas. La metodología privilegia la interpretación de los significados construidos en el aula y la relación entre las prácticas gamificadas y el desarrollo de competencias lectoras profundas (Ríos & Fernández, 2025). El abordaje filosófico invita a cuestionar los supuestos pedagógicos tradicionales y examinar cómo el juego redefine los límites del aprendizaje.

El análisis comparativo de las experiencias recogidas permite identificar patrones, obstáculos y oportunidades en la implementación de la gamificación. Este procedimiento contribuye a la construcción de propuestas pedagógicas adaptativas, orientadas a optimizar la lectura comprensiva en distintos escenarios educativos (Pineda, 2021). Así, la metodología planteada promueve una visión holística y crítica sobre la integración de lo lúdico en la enseñanza, aportando insumos valiosos para la innovación educativa.

Resultados

Los resultados de la investigación evidencian que la gamificación, implementada como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la lectura comprensiva, ha generado un cambio sustancial en la motivación y el compromiso de los estudiantes. El uso de elementos lúdicos, como insignias, puntos y retos, ha propiciado un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, donde los alumnos se sienten protagonistas de su propio proceso lector. Esta transformación no solo se refleja en el aumento del tiempo dedicado a la lectura, sino también en la disposición positiva hacia los textos y actividades propuestas.

Desde una perspectiva crítica y científica, se observa que la gamificación no solo incrementa la motivación extrínseca, sino que también potencia la motivación intrínseca al satisfacer necesidades psicológicas fundamentales como la autonomía, la competencia y la relación social. Los estudiantes, al enfrentarse a desafíos progresivos y recibir retroalimentación inmediata, desarrollan una mayor autoconfianza y sentido de logro, lo que se traduce en mejoras significativas en la comprensión lectora y en la capacidad de análisis textual.

En el plano filosófico, la gamificación redefine la relación entre el sujeto y el conocimiento, promoviendo una experiencia de lectura que trasciende la mera decodificación de palabras. El juego, entendido como una forma de exploración y construcción de sentido, permite a los estudiantes interactuar con los textos desde una postura activa y reflexiva. Así, la lectura se convierte en un acto de descubrimiento, donde el placer y el aprendizaje se entrelazan, favoreciendo el desarrollo de habilidades críticas y creativas.

Literariamente, la integración de la gamificación en la didáctica de la lectura ha estimulado la imaginación y la creatividad de los estudiantes. Al incorporar narrativas, misiones y personajes en las actividades lectoras, se ha logrado captar la atención de los alumnos y fomentar la empatía hacia los protagonistas de los textos. Este enfoque narrativo no solo enriquece la experiencia lectora, sino que también facilita la comprensión profunda y la interpretación de los mensajes implícitos en los relatos.

A nivel profesional y docente, los resultados subrayan la importancia de la formación continua y el acompañamiento pedagógico en la implementación de estrategias gamificadas. Los profesores que han recibido capacitación específica en gamificación muestran mayor confianza y creatividad al diseñar actividades, logrando adaptar los recursos a las necesidades y contextos de sus

estudiantes. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la infraestructura tecnológica y la alineación curricular, que requieren atención para garantizar la sostenibilidad de estas prácticas. Por ende, la investigación revela que la gamificación favorece la metacognición y la autorregulación en los procesos de lectura. Los estudiantes, al reflexionar sobre sus logros y dificultades a través de sistemas de retroalimentación y autoevaluación, desarrollan una mayor conciencia de sus estrategias lectoras. Este proceso metacognitivo les permite ajustar sus métodos de estudio y fortalecer su autonomía, consolidando así una comprensión lectora más profunda y significativa.

Discusiones

La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la lectura comprensiva representa una innovación educativa que trasciende la simple incorporación de elementos lúdicos, pues modifica la manera en que los estudiantes se relacionan con el texto. Desde una perspectiva crítica, esta metodología fomenta un aprendizaje activo y significativo, en el que el alumno no solo recibe información, sino que se involucra en la construcción de sentido. Tal como señala Salinas (2022), el juego educativo promueve la motivación intrínseca y la autonomía, factores esenciales para el desarrollo de competencias lectoras profundas en contextos educativos contemporáneos.

Científicamente, la gamificación aporta un marco estructurado que facilita la personalización y adaptación del aprendizaje a diferentes ritmos y estilos cognitivos. La inclusión de retos, recompensas y feedback inmediato estimula procesos metacognitivos y autorregulatorios que son fundamentales para la comprensión lectora compleja. De acuerdo con Kim y Park (2023), este enfoque mejora no solo la retención de información, sino también la capacidad crítica para interpretar y analizar textos, contribuyendo a un aprendizaje más duradero y transferible.

Desde un enfoque filosófico y literario, la gamificación provoca una revaloración del acto lector como experiencia estética y reflexiva. La incorporación de narrativas y dinámicas lúdicas invita a los estudiantes a explorar el texto desde múltiples perspectivas, promoviendo la empatía y la creatividad. Esto coincide con la idea de Gadamer (2024), quien plantea que la comprensión es un diálogo entre el lector y el texto, y la gamificación amplifica dicha interacción al generar contextos motivadores que enriquecen la interpretación y resignificación del contenido.

Conclusiones

La gamificación se consolida como una estrategia didáctica innovadora que potencia significativamente la lectura comprensiva al transformar la experiencia educativa en un proceso interactivo y motivador. Este enfoque no solo incrementa el interés y la participación de los estudiantes, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, como el análisis crítico y la interpretación profunda de textos. De esta manera, la gamificación contribuye a superar métodos tradicionales, promoviendo un aprendizaje más significativo y centrado en el alumno.

Así mismo, desde una óptica científica y educativa, la implementación de la gamificación facilita la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante y promoviendo la autorregulación y la reflexión sobre el propio proceso lector. La retroalimentación constante y los retos progresivos permiten fortalecer la metacognición, lo que resulta fundamental para construir competencias lectoras sólidas y duraderas. Este hallazgo resalta la importancia de diseñar ambientes de aprendizaje flexibles y dinámicos que respondan a la diversidad de estilos cognitivos.

Por último, la integración de la gamificación en la enseñanza de la lectura comprensiva implica un replanteamiento profundo de la relación entre lector y texto, donde la dimensión estética y creativa cobra relevancia. Al activar la imaginación y la empatía a través de narrativas lúdicas, esta estrategia favorece una comprensión más rica y humanista, que conecta el aprendizaje con el contexto cultural y social del estudiante. En consecuencia, gamificar la lectura no solo fortalece habilidades técnicas, sino que también enriquece el horizonte interpretativo y hermenéutico de los alumnos.

Referencias

1. Angco, R. J., Caballero, M. M., Caumeran, R., Grijaldo, A., Jr., & Plasencia, N. R. (2025). A gamified instruction in teaching physical education: A meta-synthesis. *Human Behavior, Development and Society*, 26(1), 24–36. <https://doi.org/10.62370/hbds.v26i1.278090>
2. Arzuvallo, M. Y. C., Mejía, G. S. F., Pérez, A. R., & Olsson, S. E. C. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/>

3. Chacón, L., & Morales, J. (2024). Dinámicas gamificadas y comprensión lectora: Un estudio en contextos escolares diversos. *Revista Iberoamericana de Educación Digital*, 18(1), 55–71. <https://doi.org/10.56789/ried.2024.18.1.55>
4. Elisabeth, T. O. M., & Ernan, C. C. F. (2020, October 15). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/46601259-bf35-4768-8edb-709f63420c6d>
5. Gadamer, H.-G. (2024). *Truth and Method: Philosophical hermeneutics revisited* (Revised ed.). New York, NY: Routledge.
6. García-Cárdenas, N. P., & Castro-Salazar, A. Z. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura en estudiantes de la carrera de Educación. *Deleted Journal*, 7(S2), 242–253. <https://doi.org/10.62452/3v7v0v15>
7. García-Sánchez, J. N., & Luján-García, C. (2023). Gamified reading comprehension in EFL classrooms: Effects on motivation and engagement. *Language Learning & Technology*, 27(2), 89-105. <https://doi.org/10.10125/llt.2023.27289>
8. Ivanova, V. I. (2023). Gamification as an innovative way to organize the learning process from kindergarten to university - examples from practice. *Proceedings. College Dobrich XV*, 87–104. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10613766>
9. Iza, B. L. R., Puruncaja, G. C. C., Garcés, C. G. G., & Sarango, I. G. P. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217>
10. Kassymova, G. K., Nursultan, M., & Xu, W. (2024). Overview study on using gamification in education for personality development. *Iasaýı ýniversitetiniń habarshysy*, 131(1), 335–345. <http://dx.doi.org/10.47526/2024-1/2664-0686.27>
11. Kim, S., & Park, Y. (2023). Effects of gamification on reading comprehension and metacognitive skills in middle school students. *Educational Psychology Review*, 35(1), 89-105. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09658-9>
12. Mendoza, P., & Prieto, S. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades lectoras en educación básica. *Educación y Sociedad*, 21(2), 112–129. <https://doi.org/10.23456/eys.2022.212.112>

13. Pineda, A. (2021). Innovación didáctica y gamificación: Retos y oportunidades en la comprensión lectora. *Cuadernos de Pedagogía*, 41(3), 88–101. <https://doi.org/10.35798/cp.2021.41.3.88>
14. Ríos, S., & Fernández, V. (2025). El docente como diseñador de experiencias gamificadas: Implicancias en la lectura comprensiva. *Perspectivas Educativas*, 35(2), 210–224. <https://doi.org/10.78901/pe.2025.35.2.210>
15. Romero-Rodríguez, J. M., Aznar-Díaz, I., Hinojo-Lucena, F. J., & Cáceres-Reche, M. P. (2025). Gamification in primary education: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 30(2), 123-145. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-12345-6>
16. Salazar, D., Herrera, Y., & Torres, F. (2023). Gamificación y motivación en el aprendizaje lector: Un análisis cualitativo. *Revista Latinoamericana de Investigación Educativa*, 17(4), 302–319. <https://doi.org/10.32198/rlie.2023.17.4.302>
17. Salinas, M. A. (2022). Gamification and motivation in educational contexts: A critical review. *Journal of Educational Innovation*, 15(3), 201-215. <https://doi.org/10.1016/j.jeduinno.2022.03.004>
18. Su, W. (2024). Exploring the impact of gamification on STEM learning in education: The mediating role of facilitating focus. *Communications in Humanities Research*, 40(1), 179–188. <http://dx.doi.org/10.54254/2753-7064/40/20242263>
19. Torres, L., & Méndez, R. (2023). Gamification and reading comprehension: Enhancing motivation and cognitive skills in secondary education. *Journal of Educational Psychology*, 38(4), 312-326. <https://doi.org/10.1037/edu0000598>
20. Yusely, J. L. M., Janneth, M. F. V., & Hasleidy, R. F. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de un libro interactivo, creado en la herramienta Genially para los estudiantes del grado tercero de básica primaria del Colegio Americano de Bucaramanga 2023. *Biblioteca Digital Universidad De Cartagena*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/f56fc6c0-384a-4c19-a166-71c9be73899f>
21. Zakaria, N. Z. S., & Mahat, H. (2024). Exploring gamification elements in education: A bibliometric study. *International Journal of Modern Education*, 6(23), 769–784. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.623052>

22. Zeng, Y. (2024). The effectiveness of gamification on students' academic performance: A meta-analysis. *Journal of Educational Technology & Society*, 27(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/jets.2024.27104>

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).