



POSGRADOS

Maestría en
**INNOVACIÓN EN
EDUCACIÓN**

RPC-SO-03-NO.050-2020

Opción de Titulación:

Artículos profesionales de alto nivel

Tema:

FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESIÓN
LECTORA MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN PARA
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO

Autora:

Carolina Estefanía Llumiquinga Haro

Director:

Germánico Napoleón Esquivel Esquivel

QUITO – ECUADOR

2026

Autora:



Carolina Estefanía Llumiquinga Haro

Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

Candidata a Magíster en Innovación en Educación por la Universidad Politécnica Salesiana

cellumiquinga_h@outlook.com

Dirigido por:



Germánico Napoleón Esquivel Esquivel

Doctor en Ciencias de la Educación especialización en Pedagogía Escolar y Medios de Comunicación

Licenciado en Ciencias de la Educación

Licenciado en Teología

gesquivel@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2026 © Universidad Politécnica Salesiana

QUITO- ECUADOR - SUDAMÉRICA

Carolina Estefanía Llumiquinga Haro

FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESION LECTORA MEDIANTE LA GAMIFICACION PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRITICO

Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante la gamificación para desarrollar el pensamiento crítico

Strengthening Reading comprehension through gamification to develop critical thinking

RESUMEN

Esta investigación trata sobre el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la gamificación a fin de desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de Educación General Básica (EGB). El tipo de investigación fue investigación-acción y adoptó un enfoque mixto con alcance descriptivo. La población correspondió a 125 participantes, de los cuales se tomó como muestra representativa 31 estudiantes de 8 a 9 años y 4 docentes. Se desarrolló en función de los métodos analítico-sintético, experiencial y triangulación, para la recopilación de la información se utilizó como instrumentos rúbricas, cuestionarios, encuestas y registros de desempeño. La propuesta contó con el diseño e implementación de actividades gamificadas, además se evaluó y comparó los resultados estadísticamente antes y después de la intervención. Los datos cuantitativos y cualitativos permitieron evidenciar una mejora significativa en cuanto a los niveles de comprensión lectora y habilidades de análisis, interpretación y reflexión. En conclusión, se determinó a la gamificación como una estrategia efectiva para fortalecer la comprensión lectora y desarrollar habilidades de análisis, interpretación y reflexión sobre los textos, recomendándose su uso dentro del currículo y su aplicación en otras asignaturas y niveles educativos para facilitar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

Palabras clave: Comprensión lectora; pensamiento crítico; educación general básica; gamificación, estrategias didácticas.

ABSTRACT

This study focuses on enhancing reading comprehension through gamification in order to develop critical thinking skills among students in General Basic Education (EGB). The research design was action research and adopted a mixed-methods approach with a descriptive scope. The population consisted of 125 participants, from whom a representative sample of 31 students aged 8 to 9 and 4 teachers was selected. The study was conducted using analytical-synthetic, experiential, and triangulation methods; for data collection, rubrics, questionnaires, surveys, and performance records were used as instruments. The proposal involved the design and implementation of gamified activities; furthermore, the results were evaluated and compared statistically before and after the intervention. The quantitative and qualitative data revealed a significant improvement in reading comprehension levels and skills in analysis, interpretation, and reflection. In conclusion, gamification was identified as an effective strategy for strengthening reading comprehension and developing skills in analysis, interpretation, and reflection on texts. Its use within the curriculum and its application in other subjects and educational levels are recommended to facilitate knowledge acquisition and the development of higher-order cognitive skills.

Keywords: Reading comprehension; critical thinking; basic general education; gamification; teaching strategies.

1. INTRODUCCIÓN

El contexto educativo actual exige que el proceso de aprendizaje no se limite únicamente a la adquisición de conocimientos, sino que promueva el desarrollo y fortalecimiento de habilidades cognitivas, como la comprensión y el pensamiento crítico, elementos clave que permiten a los estudiantes interpretar, analizar y reflexionar textos escritos; debido a que son esenciales para la formación integral de las personas (Ruiz, 2023). En este sentido, la educación actual debe orientarse a fortalecer estas habilidades desde edades tempranas debido a que es en los primeros años de escolarización donde se sientan las bases cognitivas necesarias que garantizan el desempeño académico (Rolón & Morantes, 2025).

El desarrollo La comprensión lectora se percibe como la capacidad que tiene un individuo para comprender, entender e interiorizar el contenido de un texto escrito (Rodríguez Yaguana, 2023). Resulta fundamental que desde los primeros años de escolarización se fortalezca esta habilidad, misma que se encuentra presente en todas las áreas del conocimiento; no solo facilita el aprendizaje, sino que también contribuye a la adquisición de nuevos saberes (Granda et al., 2023)

de la comprensión lectora se estructura de forma progresiva en tres niveles: literal, inferencial y crítico. El nivel literal se centra en la información presentada de manera directa en un texto (explícito); nivel inferencial es el contenido que el autor no menciona de forma directa (implícito) mientras que nivel crítico requiere mayor complejidad, permite al lector evaluar lo presentado para emitir un juicio de valor sobre el contenido expuesto. Para lograr una buena comprensión lectora es necesario consolidar de manera progresiva estos niveles, ya que permiten al lector construir significados cada vez más complejos (Cárdenas et al., 2020).

Así mismo, el pensamiento crítico se define como una habilidad cognitiva de orden superior que permite al individuo analizar, reflexionar, interpretar, evaluar y emitir juicios de manera consciente y reflexiva (Aguilar et al., 2020). El desarrollo del pensamiento crítico desde edades

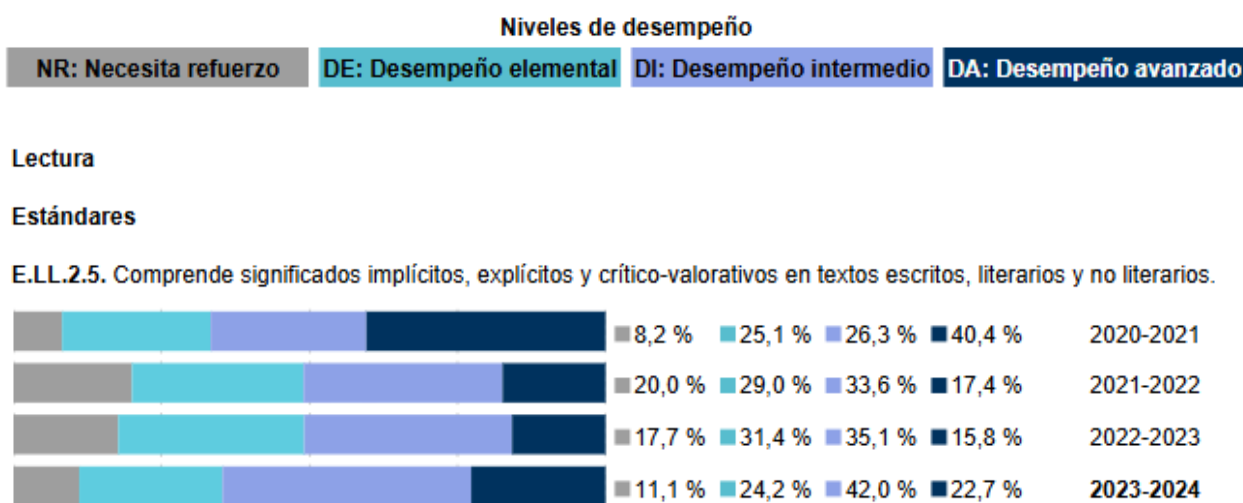
tempranas resulta clave porque permite que los estudiantes sean seres reflexivos, capaces de tomar decisiones y resolver problemas (Acosta & Zambrano, 2021)

En este sentido, la comprensión lectora y pensamiento crítico se relacionan estrechamente ya que potencian el proceso de aprendizaje (Mendoza et al., 2025a). La comprensión de textos es esencial para el desarrollo de habilidades analíticas y reflexivas, esta capacidad permite a los estudiantes interpretar información, contrastar ideas y elaborar juicios críticos sobre el contenido leído (Moreno & Guano, 2024). A medida que los estudiantes alcanzan mayores niveles de comprensión, se fortalece de manera consecuente las habilidades de pensamiento crítico (Mendoza et al., 2025b).

A pesar de la relevancia que tienen estas competencias en el desarrollo integral de los estudiantes, varios estudios demuestran que persisten limitaciones en su desarrollo dentro del sistema educativo. En el contexto ecuatoriano, los datos emitidos por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa en la evaluación *Ser Estudiante* correspondientes al periodo lectivo 2023-2024, revelan que, aunque una parte del estudiantado se ubica en los niveles de desempeño intermedio y avanzado, todavía existe un número considerable de estudiantes dentro de los niveles de comprensión inicial y básico. Dejando en evidencia que aún persisten dificultades para alcanzar un desarrollo óptimo de la comprensión lectora (Banco de información Ineval, 2026).

Ilustración 1

Niveles de desempeño en lectura



Nota. Tomado de *Informes ser estudiantes 2023-2024*, por Banco de información Ineval, 2026,

<https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/nacionales-informes-y-resultados/>

Esta problemática se torna más relevante al entender que la lectura representa un eje transversal para el aprendizaje; indispensable para la asimilación de instrucciones, la construcción de conceptos y la consolidación de nuevos saberes (Avendaño, 2020). Las dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora no solo repercuten de forma negativa en el rendimiento escolar, sino que también en la capacidad del estudiante para participar de manera crítica y reflexiva con el conocimiento (Mena & Mora, 2025)

A pesar de la importancia que tiene esta problemática en el campo educativo, la revisión sistemática de la literatura presenta una deficiente producción científica que aborde de forma conjunta la comprensión lectora y el pensamiento crítico desde la aplicación de la gamificación, especialmente en niveles de educación primaria. Diversas investigaciones las analizan, pero de manera independiente, son escasos los estudios que exploran la correlación de estas habilidades desde enfoques innovadores que promuevan procesos cognitivos de nivel superior tales como analizar, evaluar y crear (Safitri et al., 2025).

A nivel del contexto ecuatoriano predominan estudios centrados en enfoques tradicionales de evaluación del proceso de lector, entre ellos pruebas de comprensión lectora, diarios de reflexión y organizadores de apuntes (Roldán & Rivadeneira, 2022). Aunque el uso de estos instrumentos permite medir el desempeño académico, su alcance resulta deficiente para promover procesos cognitivos de alto nivel como análisis, inferencia, evaluación crítica. Esta situación pone en manifiesto la necesidad de implementar propuestas innovadoras que fortalezcan las habilidades cognitivas superiores indispensables para satisfacer necesidades educativas actuales.

La lectura tradicional no siempre capta el interés de los educandos por ello se propone la gamificación como alternativa innovadora misma que al incorporar elementos propios del juego dentro del contexto educativo, despierta el interés. Su aplicación no solo transforma la experiencia educativa, sino que también contribuye a la adquisición de nuevos saberes (Caballero et al., 2024).

En esta perspectiva, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que, transforma una actividad en un juego o a su vez fomenta sus aspectos lúdicos (Real Academia Española, 2026). Esta metodología no se basa únicamente en la acción de jugar por diversión, más bien busca incorporar reglas, objetivos y recompensas en el proceso de aprendizaje, con el propósito de transformar la experiencia educativa tradicional en una más dinámica y significativa (Mera et al., 2025)

La literatura empírica corrobora la eficacia de la gamificación en el contexto educativo. Los estudiantes que participaron en actividades de gamificación consiguieron mayor motivación al trabajar y relacionarse con textos; revelando que su incorporación resulta satisfactoria en el proceso de aprendizaje al aumentar su interés (Andrade y Piaguage, 2025). De igual manera, la metodología de los juegos educativos permiten que la práctica lectora sea más atractiva y participativa debido a que motiva e involucra a los discentes en su propio aprendizaje. (Montero et al., 2024).

En un entorno educativo que exige estudiantes capaces de analizar información y emitir juicios fundamentados, el fortalecimiento de estas competencias desde edades tempranas deja de ser

una opción pedagógica y pasa convertirse en una necesidad educativa. No obstante, la evidencia científica sobre la incidencia de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora y el pensamiento crítico continúa siendo insuficiente, especialmente en el contexto ecuatoriano.

En este contexto, surge la siguiente pregunta de investigación: *¿de qué manera la gamificación fortalece la comprensión lectora y contribuye al desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación general básica?*

El objetivo general del estudio es fortalecer la comprensión lectora mediante la gamificación para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de educación general básica. Para alcanzar el objetivo general se plantean diversos objetivos específicos. Identificar los fundamentos teóricos de la comprensión lectora, la gamificación y el pensamiento crítico, así como su pertinencia para el fortalecimiento de la comprensión lectora; diseñar e implementar un plan de actividades gamificadas orientadas al desarrollo de esta habilidad; y evaluar el impacto de la gamificación en el fortalecimiento del pensamiento crítico.

2. METODOLOGÍA

El diseño metodológico de la investigación-acción participativa (IAP) permitió crear conocimiento al involucrar de manera activa al docente y al estudiante en cada fase del estudio, esto a su vez facilitó la reflexión sobre la práctica educativa y la transformación de la realidad del contexto educativo (España et al., 2025).

El enfoque mixto de esta investigación facilitó la incorporación de datos cuantitativos que se recogieron mediante la aplicación de rúbricas y cuestionarios mientras que los cualitativos se obtuvieron a través de la observación y aplicación de encuestas. La integración de estos métodos impulsó la triangulación de la información y fortaleció la validez de los resultados obtenidos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

El alcance fue de tipo descriptivo, pues ayudó a describir, registrar, analizar e interpretar la realidad educativa y su relación en cuanto al nivel de la comprensión lectora y el fenómeno

estudiado desde el aula; además, facilitó la observación de la población estudiada y la recopilación de datos empíricos relevantes para garantizar una aproximación objetiva y rigurosa al contexto estudiado (Tamayo, 2003).

La aplicación del método analítico-sintético permitió analizar de forma individual los fundamentos teóricos que respalden el trabajo, tales como autores, estudios previos, definiciones, enfoques y bases científicas de la comprensión lectora, la gamificación y pensamiento crítico para después abordar de manera conjunta la relación existente entre variables (Reyes et al., 2022). A través del proceso fundamental de la revisión de la literatura se seleccionaron los aportes más significativos que guiaron la construcción del marco teórico.

Para diseñar y poner en práctica un plan de actividades gamificadas se propone el método experiencial mismo que permitió observar el comportamiento y la interacción de los estudiantes en cada una de las actividades propuestas (Kolb, 1984). La observación participante permitió involucrarse y recopilar evidencia verídica sobre el nivel de participación, interés y comportamiento de los estudiantes frente a las actividades de comprensión lectora aplicadas (Hernández et al., 2014). Por su parte, la lista de cotejo facilitó el registro sistemático de los criterios evaluados, tales como la identificación de ideas principales, interpretación de información implícita y la capacidad para emitir un juicio de valor.

Por último, para evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico, se planteó el método de Triangulación mismo que se permitió el cruce de los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos (Charres et al., 2018). La encuesta aplicada a los docentes resultó una herramienta poderosa que permitió recoger información cualitativa sobre la comprensión lectora, las estrategias empleadas y la aplicación de la gamificación en el aula (Duarte & Guerrero, 2024). Por su parte, el registro de desempeño permitió valorar el proceso individual de aprendizaje y el nivel de avance de los participantes, contribuyendo a una interpretación más precisa del impacto de la gamificación en las habilidades cognitivas superiores.

La investigación contó con la participación de 125 escolares de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana Don Bosco de la Tola. Para los fines del estudio, se tomó como muestra representativa con un total de 31 educandos mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional.

El protocolo de investigación garantizó el cumplimiento de los principios éticos con seres humanos; se respetaron los derechos de los participantes, asegurando su consentimiento informado, así como la protección de la confidencialidad y el anonimato de toda la información recolectada. Estas medidas éticas se implementaron de manera sistemática para garantizar la integridad de los sujetos de estudio y asegurar la validez y responsabilidad del proceso investigativo.

3. RESULTADOS

Las encuestas aplicadas permitieron conocer las diferentes percepciones de los docentes sobre la comprensión lectora y el uso de estrategias didácticas en el aula. Los resultados obtenidos se dan a conocer a continuación.

La primera pregunta, estuvo orientada a conocer cómo evalúan los docentes el nivel general de comprensión lectora de sus estudiantes, los datos recolectados se presentan en la Tabla 1.

Tabla 1

Nivel de comprensión lectora

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
BUENO	0	0%
REGULAR	4	100%
MALO	0	0%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiyinga, 2025).

Estos resultados demuestran que el 100% de los encuestados determinan que el nivel de comprensión lectora de sus estudiantes es regular, dejando sin respuesta a las categorías bueno y malo.

La segunda pregunta, estuvo orientada a conocer con qué frecuencia los docentes observan que sus estudiantes logran comprender lo que leen, los datos recogidos se presentan en la Tabla 2.

Tabla 2

Frecuencia de comprensión

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
AVECES	4	100%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiyinga, 2025).

El 100 % de los docentes manifestó que los estudiantes solo “a veces” comprenden lo que leen. En esta problemática se ven involucrados el desempeño académico y la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.

La tercera pregunta, estuvo orientada a identificar las principales dificultades que enfrentan sus estudiantes para mejorar su comprensión lectora, los datos recabados se presentan en la Tabla 3.

Tabla 3

Principales dificultades

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
FALTA DE MOTIVACIÓN	1	25%
FALTA DE VOCABULARIO	2	50%
FALTA DE ESTRATEGIAS	1	25%

TOTAL	4	100%
--------------	---	------

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiquina, 2025).

En los resultados obtenidos, el 50 % de los docentes señaló la falta de estrategias como la principal limitante para obtener una adecuada interpretación de los textos, mientras que la falta de vocabulario y la falta de motivación ocuparon un 25 % cada una. Revelando que se requiere mayor apoyo en las áreas antes mencionadas mediante la aplicación de metodologías innovadoras que promuevan la participación de los estudiantes y fortalezcan los niveles de comprensión.

La cuarta pregunta, estuvo orientada a conocer con qué frecuencia el docente motiva a sus estudiantes a cuestionar y reflexionar la información presentada en clase, los resultados se recolectados se muestran en la Tabla 4.

Tabla 4

Frecuencia de motivación

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
AVECES	4	100%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiquina, 2025).

El 100 % de los encuestados expresó que solo “a veces” motiva a los discentes a cuestionar la información presentada en clase, demostrando que la práctica pedagógica se centra únicamente en la transmisión de contenidos dejando de lado la parte reflexiva y la construcción del conocimiento.

La quinta pregunta, busco conocer qué estrategias emplean los docentes con mayor frecuencia para promover la comprensión lectora y el pensamiento crítico en sus estudiantes, los resultados se presentan en la Tabla 5.

Tabla 5*Principales estrategias*

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
LECTURA GUIADA	2	50%
PREGUNTAS ANTES, DURANTE Y DESPUÉS	2	50%
ACTIVIDADES GAMIFICADAS	0	0%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiyinga, 2025).

El 50% de los docentes menciona utilizar la lectura guiada y el otro 50% emplea preguntas antes, durante y después de la lectura. Sin embargo, ninguno de los docentes mencionó aplicar actividades gamificadas a pesar de que varios estudios confirman que la incorporación de esta metodología trasciende el aprendizaje tradicional haciéndolo más significativo.

La sexta pregunta, estuvo orientada a conocer si los docentes incorporan textos que sean de interés de los estudiantes, los datos recolectados se presentan en la Tabla 6.

Tabla 6*Textos de interés para el estudiante*

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	4	100%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiyinga, 2025).

El 100% de los colaboradores indicó que no utiliza textos del interés de los niños, ya que la institución es quien establece el plan lector para cada subnivel. Esta imposición puede ser una limitante, puesto que a mayor interés mejor motivación hacia la lectura.

La séptima pregunta, estuvo orientada a conocer si el docente cuenta con materiales didácticos que faciliten el desarrollo de la comprensión lectora y el pensamiento crítico, los datos recolectados se presentan en la Tabla 7.

Tabla 7

Materiales didácticos

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiquina, 2025).

El 50 % de los encuestados, afirmó contar con materiales didácticos adecuados para el análisis e interpretación de textos, mientras que el otro 50 % expuso lo contrario. Esta situación refleja la necesidad de implementar recursos y entornos de aprendizaje dinámicos y accesibles.

La octava pregunta, estuvo orientada a identificar si los estudiantes son capaces de vincular lo que leen con situaciones de la vida cotidiana, los resultados son expuestos en la Tabla 8.

Tabla 8

Relación con la vida cotidiana

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25%
AVECES	3	75%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiquina, 2025).

El 75% de los docentes indicó que “a veces” los estudiantes pueden relacionar hechos de la lectura con acontecimientos de la vida cotidiana, mientras que solo un 25% manifestó que esto ocurre “siempre”. El análisis e interiorización de textos facilita los procesos de interpretación y reflexión.

La novena pregunta, busco conocer si los docentes están familiarizados con el concepto de gamificación, los datos recolectados se presentan en la Tabla 9.

Tabla 9

Término gamificación

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiquina, 2025).

A pesar de que el 100% de los encuestados afirmó estar familiarizado con el concepto de gamificación, no garantiza que esta estrategia se aplique dentro del contexto áulico.

La décima pregunta, estuvo orientada a identificar con qué frecuencia el docente utiliza estrategias de gamificación para reforzar la comprensión lectora y fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, los datos recabados se presentan en la Tabla 10.

Tabla 10

Estrategias de gamificación

VARIANTES	INCIDENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25%
AVECES	1	25%

NUNCA	2	50%
TOTAL	4	100%

Nota: Resultados encuesta aplicada a docentes (Llumiyinga, 2025).

El uso de estrategias de gamificadas dentro del contexto educativo es limitada pues solo 25 % de los docentes menciona utilizarlas “siempre”, el otro 25 % “a veces”, y el 50 % restante no las aplica. Dejando en evidencia el uso de metodologías tradicionales.

Adicional se recogieron datos cuantitativos antes de la aplicación de las actividades gamificadas, los resultados indicaron que el 35 % de los estudiantes se ubicaba en el nivel malo, el 40 % en el nivel regular y solo el 25 % alcanzaba el nivel bueno, estos resultados se expresan en la figura 1.

Figura 1

Análisis de desempeño antes de la intervención



Nota: Resultados antes y después (Llumiyinga, 2025).

La propuesta se desarrolló con la aplicación de 9 actividades gamificadas orientadas a fortalecer la comprensión lectora y el pensamiento crítico, las cuales se detallan a continuación:

Actividad gamificada 1: *Secuencia Misteriosa*

Buscó fortalecer la comprensión lectora a través de la identificación y organización de sucesos de un texto. La actividad inicio con la presentación de un cuento para captar el interés de los estudiantes. Acto seguido, se entregó a los equipos tarjetas con imágenes y fragmentos de un texto, para analizar y ordenar de manera lógica la historia. Por cada tarjeta bien ordenada los equipos ganaban puntos. Para finalizar se reflexionó sobre la importancia de la secuencia lógica al momento de comprender un texto.

Actividad gamificada 2: *Rayuela de causa y efecto*

Su finalidad fue fortalecer la comprensión implícita mediante la identificación de relaciones de causa y consecuencia. La actividad empezó con la presentación de un cuento para permitir que los estudiantes reflexionen sobre actos y consecuencias. Posteriormente, los equipos participaron en un juego de rayuela de pies y manos, donde a medida que iban avanzando debían responder preguntas de posibles causas o efectos del texto leído. Cada respuesta correcta permitía la obtención de puntos. Se concluyó con una reflexión grupal sobre los acontecimientos presentado en la historia.

Actividad gamificada 3: *Adivina la palabra*

Estaba orientada a la comprensión del significado de palabras dentro de un contexto. La actividad inició con un video musical interactivo para motivar la interpretación a partir de pistas. Luego, los equipos formaron parte de un reto de mímica, para lo cual un estudiante representaba con gestos una palabra extraída de la lectura mientras sus compañeros intentaban adivinar. Por cada acierto el equipo ganaba puntos.

Actividad gamificada 4: *Misión comprensión*

Fue diseñada como una búsqueda de pistas enfocada al desarrollo de habilidades cognitivas para la comprensión lectora. La actividad dio inicio con un juego interactivo donde los estudiantes debían interpretar información a través de emojis. Después se les entregó a los equipos una serie de

pistas que debían resolver para avanzar. Por cada pista resulta obtenían puntos. Finalizamos elaborando conclusiones del texto para evaluar la capacidad de interpretación de los estudiantes.

Actividad gamificada 5: *Pregunta Polis*

Su objetivo era promover la reflexión crítica a través de retos y preguntas. El punto de partida fue con un video interactivo para distinguir real o ficción. Seguidamente los equipos participaron en un juego de mesa en el que para avanzar debían responder preguntas relacionadas con los textos leídos. Por cada acierto el equipo sumaba puntos. La actividad terminó con una evaluación formativa que permitió a los estudiantes identificar elementos reales o ficticios de los cuentos.

Actividad gamificada 6: *Escape Room literario*

Su finalidad fue emplear los conocimientos lingüísticos en la comprensión de textos. La actividad empezó con la lectura guiada de un cuento que ubicó a los estudiantes dentro del desafío. A continuación, los equipos debían enfrentar diferentes misiones como identificar vocabulario nuevo, reconocer ideas principales, reconocer inferencias y analizar de manera crítica un texto. Quien superaba el reto llevaba puntos. La actividad finalizó analizando la importancia de integrar los conocimientos lingüísticos en la comprensión de un texto.

Actividad gamificada 7: *Lectura al aro*

Estaba dirigido a desarrollar la fluidez y la comprensión lectora. La actividad empezó con una dinámica de calentamiento para motivar la participación de los estudiantes. Seguidamente, cada participante debía encestar para obtener la oportunidad de leer una parte de un texto y explicar con sus propias palabras lo que entendió. Cada fragmento correctamente leído e interpretado proporcionaba puntos al equipo. Se concluyó valorando la fluidez y la capacidad de interpretación y expresar el significado del texto leído.

Actividad gamificada 8: *La telaraña de los cuentos*

Buscó fomentar autonomía en el proceso lector. La actividad inició con la realización de separadores de libros para motivar el interés por la lectura. Luego, cada uno eligió un cuento de su preferencia para poder leerlo. Sentados en círculos, el estudiante que recibía el pedazo de lana debía contar en resumen su historia. Por cada resumen el equipo acumulaba puntos. La actividad terminó con la reflexión de la importancia de la síntesis de información de un texto.

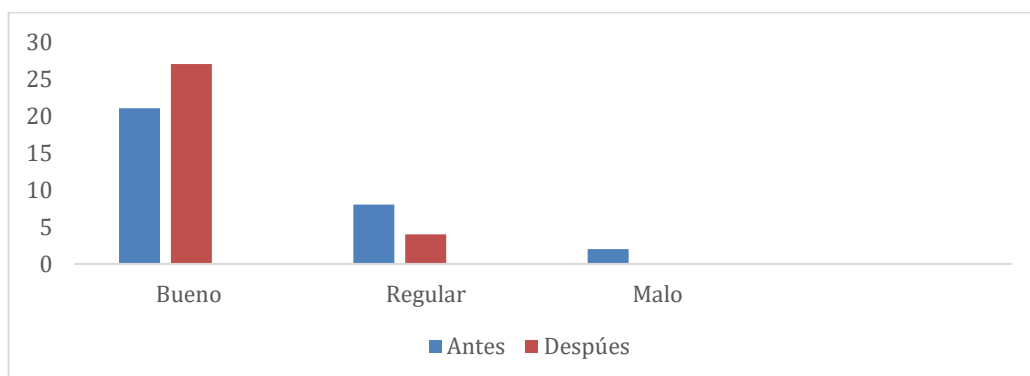
Actividad gamificada 9: *Spotify literario*

Estaba diseñada a fortalecer la interpretación de textos líricos. La actividad dio inicio con una dinámica de movimiento. A continuación, los estudiantes debían completar la letra de la canción e interpretar y dibujar su significado mientras la escuchaban y seguían la letra. Por cada actividad correctamente ejecutada los equipos ganaban puntos. Finalmente se concluyó evaluando la capacidad de interpretación del contenido de un texto lírico.

El análisis comparativo del antes y del después de la aplicación de las actividades gamificadas permitió observar un cambio significativo en los niveles de comprensión lectora y pensamiento crítico, estos datos se sustentan en el análisis descriptivo de los datos obtenidos, ya que el nivel Bueno aumentó al 60 % y el nivel Malo disminuyó al 10 % tal como se refleja en la figura 2.

Figura 2

Análisis de desempeño después de la intervención



Nota: Resultados antes y después (Llumiquina, 2025).

Estos resultados demuestran que la gamificación contribuyó significativamente al fortalecimiento de la comprensión lectora, ya que las actividades aplicadas permitieron que los estudiantes desarrollen habilidades mentales superiores como el análisis, síntesis, relación y reflexión relacionar los contenidos.

4. DISCUSIÓN

El presente estudio pone en evidencia la importancia de integrar la gamificación como una estrategia pedagógica dentro del proceso de aprendizaje. Los hallazgos obtenidos en esta investigación sugieren que la integración de juegos dentro del aula no solo fomenta el interés y la motivación, de los estudiantes, sino que también fortalece significativamente las habilidades lectoras y el pensamiento reflexivo. Esto se ve reflejado en el notable aumento de participantes que alcanzaron niveles de desempeño “bueno” después de la aplicación de la propuesta y en la reducción de aquellos que estaban ubicados en el nivel “malo”.

Los resultados obtenidos coinciden con lo aportado por Andrade y Piaguage (2025), quienes sostienen que la implementación de la gamificación como estrategia incide positivamente en la comprensión lectora, facilitando el entusiasmo, desempeño escolar y la satisfacción estudiantil.

De manera similar, Calderón et al. (2022) manifiestan que el uso de herramientas gamificadas contribuyen con la mejora de la comprensión lectora, puesto que los alumnos lograron aumentar sus calificaciones, determinando así una mejora gracias a la dinámica de los juegos. Asimismo, Salina y Cevallos (2024), destacan que la gamificación facilita el aprendizaje, pues mediante el juego los involucrados aprenden mejor, gracias a que la experiencia educativa se vuelve más interesante y divertida.

En conjunto, estos hallazgos empíricos certifican que la gamificación como estrategia de aprendizaje fortalece la comprensión lectora y el pensamiento crítico. Su ejecución dentro del aula promueve un aprendizaje más dinámico, motivador y contextualizado. Así mismo, este estudio

aporta al campo de la innovación educativa al ofrecer una estrategia didáctica que responde a las nuevas necesidades educativas. Por lo que se sugiere integrar la gamificación dentro del currículo para favorecer habilidades cognitivas superiores y mejorar la calidad del aprendizaje.

5. CONCLUSIONES

La aplicación de la gamificación en este estudio sirvió para despertar la motivación intrínseca durante las actividades de lectura en los estudiantes además que, facilitó el desarrollo de habilidades críticas y aprendizajes significativos y duraderos.

La revisión sistemática de la literatura confirmó la pertinencia de integrar la gamificación dentro del ámbito educativo. Considerándola como una estrategia de aprendizaje útil e innovadora acorde a las demandas de las nuevas generaciones.

Diseñar y aplicar las actividades gamificadas como Secuenci Misteriosa, Rayuela de causa y efecto, Adivina la palabra, Misión comprensión, PreguntaPolis, Escape Room literario, Lectura al aro, La telaraña de los cuentos y Spotify literario facilitó el desarrollo de habilidades lectoras relacionadas con la comprensión, análisis e interpretación. Estas actividades también permitieron que los aprendices trabajen de manera individual y cooperativa, fortaleciendo su autonomía y sus habilidades sociales.

El impacto de la gamificación en la comprensión lectora, determinada por los resultados obtenidos antes y después de la intervención permitió observar un progreso en el nivel de comprensión lectora, reflejando un incremento en la capacidad para comprender, analizar y reflexionar críticamente textos escritos.

Finalmente, el aporte de este estudio contribuyó a la innovación educativa, al comprobar que la gamificación puede aportar al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto año de educación básica.

Los resultados en conjunto no solo confirman la pertinencia de añadir esta estrategia en el campo educativo sino también reflejan el potencial que tiene para transformar la práctica educativa.

Por lo que, se recomienda que proximas investigaciones profundicen la aplicación de esta estrategia en otras asignaturas y otros niveles educativos, con el fin de analizar su impacto en otros contextos y continuar potenciando los procesos aprendizaje.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Sarasty, P. A., & Zambrano Acosta, C. (2021). El pensamiento crítico-reflexivo: una competencia básica en la formación de los estudiantes de Enfermería. *Dialnet*.
- Aguilar Vargas, L. R., Alcántara Llanas, I. T., & Braun Mondragón, K. A. (2020). Impacto del Pensamiento Crítico en las habilidades para el campo laboral. *Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 168.
- Andrade Palma, M. M., & Piaguage Criollo, E. E. (2025). Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica. *Digital Publisher CEIT*, 1196.
- Avendaño, Y. (2020). INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS DE LECTURA DE ISABEL SOLÉ EN LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS EDUCANDOS DE QUINTO GRADO DE PRIMARIA. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*.
- Banco de informacion Ineval. (2026). Resultados globales por asignatura y subnivel. *INFORMES SER ESTUDIANTE 2023-2024*.
- Caballero Intriago, Y., Pazmino Campuzano, M. F., & Zambrano Acosta, J. M. (2024). Estrategia innovadora basada en la gamificación para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes decuarto añode educación básica. *Revista social frontera*, 2.
- Cárdenas Cárdenas, L. M., Salazar Obeso, W., & Cárdenas Ortiz, L. C. (2020). La comprensión lectora en el contexto de las ciencias sociales. *Colección Investigación y Desarrollo para todos*, 28,29,30.
- Charres, Villalaz, & Martínez. (2018). Triangulación: Una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables. *Revista FAECO sapiens*.

- Deysi Salina, S., & Cevallos, H. (2024). Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato. *Cognosis Revista de la educación*.
- Duarte Sánchez, D. D., & Guerrero Barreto, R. (2024). La encuesta como instrumento de recolección de datos, confiabilidad y validez en investigación científica. *Revista de ciencias empresariales, tributarias, comerciales y administrativas*.
- España García, M. V., España García, C. d., & Ormaza Rosado, M. G. (2025). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA: UNA METODOLOGÍA PROGRESISTA. *IBERO CIENCIAS REVISTA CIENTIFICA Y ACADEMICA*.
- Granda Asencio, L. Y., Ordoñez Ocampos, B. P., & Aguirre Labanda, J. E. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. *Revista científica Portal de la Ciencia*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Enfoque mixto. *Metodología de la Investigación*, 3.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*. 20.
- Llumiquinga, C. (23 de 04 de 2025). Resultados encuesta aplicada a docentes. Quito.
- Mena Rengel, H. A., & Mora Espinosa, E. B. (2025). Comprensión lectora de un estudiante de 14 años con Inteligencia Baja que cursa décimo año de Educación General Básica durante el periodo académico 2024-2025. *Repositorio digital UCE*.
- Mendoza Gonzales, M. E., Mendoza Gonzales, R., & Eusebio Alfaro, E. (2025). LA COMPRENSIÓN LECTORA Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA. *REVISTA IGOBERNANZA*, 71.
- Montero, A. M., Cacoango, W. I., & Rumbaury, D. (2024). La gamificación como estrategia para desarrollar la comprensión lectora. *Journal Scientific Investigar*, 2611.

- Moreno Champutiz, C. F., & Guano Salazar, K. A. (2024). Comprensión lectora como base para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*.
- Real Academia Española. (s.f). *Ludificar*. Obtenido de Diccionario de la lengua española:
<https://dle.rae.es/ludificar?m=form>
- Reyes , Guerra, Ciriaco, Corimayhua, & Urbina. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 4.
- Rodriguez Yaguana, M. C. (2023). La comprensión lectora y su contribución en el desarrollo del pensamiento. *Universidad Politecnica Salesiana*, 10.
- Roldán Bravo, J. N., & Rivadeneira, J. (2022). La evaluación educativa de la lectura en una universidad ecuatoriana. *Polo del conocimiento*, 2406.
- Rolón, L., & Morantes, A. M. (2025). COMPRESIÓN LECTORA Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA. *Dialectiva revista de investigacion educativa trimestral*, 503.
- Ruiz, H. (2023). La Comprensión Lectora y su Papel en los Procesos de Transformación Integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.
- Safitri, N. E., Budiyo, Bambang , S., & Widiyatmoko, A. (2025). Gamification approaches to enhance critical thinking skills in elementary education. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 2.
- Tamayo, T. y. (2003). Investigación descriptiva. *El proceso de la investigación científica*, 46.