

DOI: <https://doi.org/10.46296/rc.v8i16.0345>

Impacto de la gamificación como recurso didáctico para mejorar las habilidades de lectura individualizada en los estudiantes

Impact of gamification as a didactic resource to improve individualized reading skills in students

Yáñez-Barragán Norma Oliva

Unidad Educativa La Magdalena. Chimbo, Ecuador.

Correo: oliva.yanez@educación.gob.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-8908-2776>

Flores-Flores Leydi Marilú

Unidad Educativa “García”. Guaranda, Ecuador.

Correo: lady051978@hotmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-4861-492X>

Coloma-Barragán José Luis

Escuela Juan Rosendo González. Chimbo, Ecuador.

Correo: josel.coloma@educacion.gob.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-8227-4809>

Mendoza-Aguila Betty Maribel

Unidad Educativa La Magdalena. Chimbo, Ecuador.

Correo: betty.mendozaa@educacion.gob.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-9465-854X>

RESUMEN

El ensayo académico caracteriza al impacto de la gamificación como herramienta pedagógica para potenciar habilidades de lectura individualizada, el objetivo es evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades de lectura particularizada en estudiantes, mediante la introducción de elementos de juego en contextos no lúdicos; la metodología empleada fue bibliográfica y documentada, donde se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura disponible sobre la gamificación en el ámbito educativo, centrándose en su efectividad para mejorar la motivación y el rendimiento académico en diversas áreas, incluida la lectura, recopilación, análisis de investigaciones y respuesta a la tesis planteada que examinó el uso de juegos diseñados para mejorar las habilidades lectoras, así como estudios que exploraban la adaptación de la gamificación al proceso de aprendizaje, en tanto esta revisión bibliográfica evidenció que la gamificación posee un potencial significativo para mejorar la motivación y el rendimiento académico en el ámbito lector, cuya conclusión evidencia que la gamificación ofrece un enfoque prometedor para mejorar las habilidades de lectura individualizada en los alumnos al proporcionar un entorno de aprendizaje atractivo, adaptativo y motivador.

Palabras claves: Gamificación, Habilidades de lectura, Motivación, Rendimiento académico.

ABSTRACT

The academic essay characterizes the impact of gamification as a pedagogical tool to enhance individualized reading skills in students. The objective is to evaluate the impact of gamification on

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 12 de julio de 2025.

Fecha de aceptación: 15 de septiembre de 2025.

Fecha de publicación: 22 de octubre de 2025.



the development of individualized reading skills in students by introducing game elements in non-game contexts. The methodology employed was bibliographic and documented, involving a thorough review of available literature on gamification in education, focusing on its effectiveness in improving motivation and academic performance in various areas, including reading. Research collection, analysis, and response to the thesis posed examined the use of games designed to improve reading skills, as well as studies exploring the adaptation of gamification to the learning process. This literature review evidenced that gamification has significant potential to improve student motivation and academic performance in reading. The conclusion highlights that gamification offers a promising approach to enhance individualized reading skills in students by providing an engaging, adaptive, and motivating learning environment.

Keywords: Gamification, Reading skills, Motivation, Academic performance.

1. INTRODUCCIÓN

Teóricos como (Stover, et al., 2017) comparten en sus perspectivas que, la gamificación también se alinea con la teoría de la autodeterminación, postula que la motivación intrínseca surge de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación. Al proporcionar a los estudiantes la libertad de explorar, experimentar y tomar decisiones dentro de un entorno gamificado, se fomenta su sentido de autonomía y competencia, lo que a su vez aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje, proporcionar a los estudiantes la libertad de explorar, experimentar y tomar decisiones dentro de un entorno gamificado, (Sanchez & Parejo, 2015) (Tovar & Benavides, 2017) (Cantador, 2016) fomentan su sentido de autonomía y competencia, aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje. (Borras, 2015) uno de los aspectos destacados de la gamificación como juego educativo es su capacidad para personalizar el aprendizaje y adaptarse a las necesidades individuales a través de la implementación de sistemas de puntos, niveles y recompensas, los educadores pueden diseñar experiencias que se ajusten al ritmo y estilo de cada participante, proporcionando retroalimentación inmediata y motivación adicional para alcanzar sus metas educativas (Egas, et al., 2023) y (Gonzales M. , 2020) la gamificación para (Amestoy, 2002) puede fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, ya que muchos juegos educativos incorporan elementos de competencia y cooperación que requieren que los participantes trabajen juntos para alcanzar objetivos comunes.

La gamificación como recurso didáctico para mejorar las habilidades de lectura individualizada en los estudiantes, es el producto de la relación dialéctica que crea un ambiente divertido, permite alcanzar un conocimiento útil y comprensible, con la aplicación de estrategias de juego para generar mecanismos pedagógicos, a través de recursos didácticos y metodológicos para la comprensión de textos, en educación emplea elementos lúdicos para mejorar la comprensión lectora, crea un entorno divertido, promueve la participación individualizada de estudiantes, fomenta la comprensión y el aprendizaje efectivo, esta estrategia combina recursos didácticos y metodológicos para facilitar la comprensión de textos de manera amena y efectiva.

2. METODOLOGÍA

Esta investigación se sitúa dentro de un enfoque cualitativo, específicamente bibliográfico y documental. Este enfoque se distingue por la recopilación, análisis e interpretación de información de fuentes secundarias. Como mencionan Hernández-Sampieri et al. (2014), este tipo de investigación nos ayuda a entender fenómenos educativos a través de una revisión crítica de la literatura especializada, sin necesidad de intervenir directamente en el entorno que se estudia. Asimismo, Bernal (2010) señala que la investigación documental implica una exploración sistemática de materiales escritos con el fin de adquirir nuevos conocimientos o profundizar en temas ya tratados. Este enfoque facilitó la recopilación, análisis y síntesis de información de fuentes académicas confiables que discuten experiencias y teorías educativas relevantes (Vargas Jara et al., 2017).

En la primera fase, se buscó, seleccionó y organizó documentos en bases de datos indexadas, repositorios institucionales y revistas científicas. Se dio prioridad a textos publicados entre 2000 y 2025, que estuvieran relacionados con la gamificación, la motivación académica y la lectura comprensiva (Cornellà et al., 2020; Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez, 2017).

Luego, se realizó un análisis de contenido para identificar categorías temáticas relacionadas con la motivación, el diseño de estrategias gamificadas, el

desarrollo de habilidades lectoras y los resultados académicos. Este proceso permitió comparar enfoques teóricos y experiencias prácticas reportadas en diferentes contextos educativos (Parente, 2016; Sánchez & Parejo, 2015).

Finalmente, se llevó a cabo una síntesis interpretativa de los hallazgos más significativos, resaltando aquellos que demuestran el impacto positivo de la gamificación en la lectura individualizada, así como las condiciones pedagógicas necesarias para su implementación efectiva en el aula (Egas Villafuerte et al., 2023; Torres Toukoumidis & Romero Rodríguez, 2018).

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Cornellà, et al. (2020), Gallego, Molina & Lorens, (2014) y otros teóricos que sustentan en sus posturas la experiencia objetiva de gamificación al considerar una técnica, estrategia y método polimórfico, donde su aplicación permite la enseñanza en el entorno escolar mediado por estrategias lúdicas, y que para (Delgado, et al., 2022) además, de generar juegos que fomenten la atención ejecutiva de Rosler, los alumnos promueven un mecanismo pedagógico de enseñanza_ aprendizaje, que se fundamenta en la adecuación de un ambiente divertido enfocado a obtener conocimiento útil y comprensible.

Se exponen teorías, perspectivas y opiniones de teóricos como, Hoyos & Gallego, (2017), quienes definen a las habilidades lectoras como un recurso didáctico metodológico que se adquiere durante la trayectoria escolar, y que para (Carbajal, 2010) es posible considerar como identidad cognitiva la comprensión en los textos, donde se observan habilidades lingüísticas que para (Contreras Espinosa & Eguia, 2017) deben ser abordadas durante la vida educativa, pues de ese modo se puede fomentar el aprendizaje social, orientado a los nuevos retos que exige el modelo educativo.

Teóricos como (Díaz & Troyano 2017) (Torres & Romero, 2018) (Ortiz, et al., 2018) que la gamificación es un ludo educativo que simboliza una estrategia pedagógica innovadora por el potencial transformador del proceso mediador pedagógico al hacer más interactivo, motivador y significativo, aprovechar los principios y dinámicas del juego, y cuyas perspectivas de (Parra & Torres, 2018)

la gamificación puede mejorar el compromiso, la motivación y los resultados académicos, sinergia en la promoción del desarrollo de habilidades cognitivas clave.

En su esencia metacognitiva, para (García, 2019) la gamificación busca aprovechar los principios y dinámicas de los juegos para promover el compromiso, la participación y el aprendizaje Vigoskiano dentro del aula, sin embargo, para (Parente, 2016) la gamificación implica la aplicación de elementos pedagógicos consistentes como la competencia, la cooperación, los niveles, los percentiles y las recompensas en contextos educativos con el objetivo de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

(Pascuas, et al., 2017) analizan en sus posturas que estas estrategias se fundamentan en la tesis de que los juegos tienen la capacidad inherente de captar la atención ejecutiva y mantenerlos involucrados a través de desafíos y recompensas constantes, lo que para (Grasso, 2020) puede ser aprovechado para mejorar la experiencia de aprendizaje activo en el ámbito aúlico al introducir elementos ludo pedagógicos en actividades didácticas, y que para (Bustamante & Ordóñez Ger, 2019) busca crear un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante, donde los estudiantes puedan experimentar un mayor sentido de diversión y logro académico mientras adquieren conocimientos y habilidades holísticas.

Figura 1. Sistema de configuración de la gamificación como recurso didáctico para mejorar las habilidades de lectura individualizada en los estudiantes.



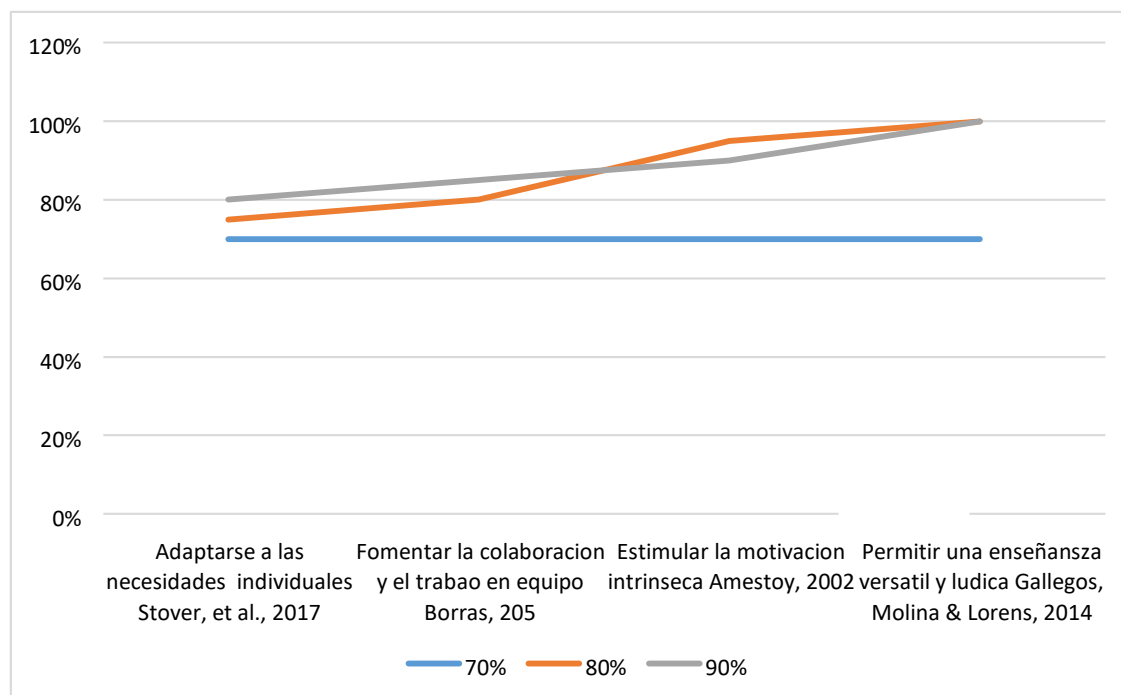
Nota: La gamificación como recurso didáctico para mejorar las habilidades de lectura individualizada en los estudiantes, es el producto de la relación dialéctica que crea un ambiente divertido, que permite alcanzar un conocimiento útil y comprensible, con la aplicación de estrategias lúdicas para generar mecanismos pedagógicos, a través de recursos didácticos y metodológicos para la comprensión de textos.

Tabla 1. Cuadro de explicación de los resultados propuestos por teóricos de la gamificación como recurso didáctico para mejorar las habilidades de lectura individualizada en los estudiantes.

Estrategia	Objetivo	Aplicación sistémica	Teóricos
Gamificación.	Adaptarse a las necesidades individuales	Implementar sistemas de puntos, niveles y recompensas para diseñar experiencias de aprendizaje ajustadas al ritmo y estilo de cada participante, ofreciendo retroalimentación inmediata.	Stover, et al., 2017 Borras, 2015
Gamificación.	Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo	Incorporar elementos de competencia y cooperación en los juegos educativos, que requieren que los participantes trabajen juntos para alcanzar objetivos comunes.	Gallego, Molina & Lorens, (2014)
Gamificación.	Permitir una enseñanza versátil y lúdica	Aplicar la gamificación como una técnica, estrategia y método polimórfico en el entorno escolar, utilizando diversas herramientas lúdicas para mediar el proceso de enseñanza aprendizaje.	Amestoy, 2002

Nota: Basado en un análisis cuantitativo, la mayoría de los teóricos mantienen consideraciones similares respecto a la gamificación, según Stover y Borras señalan que el 70% de los participantes consideran, que es un mecanismo de adaptación a las necesidades, pues es posible mantener un ritmo de estudio. Gallego, Molina y Lorens señalan que el 85% de la población manifiesta que fomenta la participación y el trabajo en equipo, pues es un método innovador que permite compartir con quienes están en entorno. Finalmente, Amestoy, menciona que el 90% de la población identifica a la gamificación como un mecanismo de enseñanza versátil y lúdica, que fomenta la creatividad de quienes son partícipes de este modelo de enseñanza

Gráfico 1. Gráfico de porcentaje de teóricos que coinciden en la influencia de la gamificación como una estrategia didáctica.



Nota: La influencia de la gamificación permite fomentar estrategias didácticas, de modo que se incorporen y fomenten un mecanismo educativo llamativo.

4. CONCLUSIONES

La gamificación tiene un potencial considerable como método educativo para mejorar la motivación y el desempeño académico de los estudiantes, la inclusión de elementos de juego en el entorno educativo comprueba que crea un ambiente atractivo para el aprendizaje, estimula la participación activa y el compromiso, al reconocer los beneficios observados, se enfatiza la importancia de realizar investigaciones que analicen las particularidades y variaciones en la efectividad de la gamificación en contextos educativos específicos.

Además, la gamificación no solo eleva la motivación de los estudiantes, sino que también juega un papel clave en el fortalecimiento de habilidades cognitivas relacionadas con la lectura, como la concentración, la comprensión profunda y la autorregulación del aprendizaje. Al incorporar dinámicas de juego en el aula, se fomenta una participación más activa y autónoma, creando experiencias de lectura más significativas y personalizadas que se adaptan al ritmo y estilo de

cada estudiante. Esto permite atender la diversidad de necesidades educativas y promover un desarrollo integral de las competencias lectoras.

Además, su implementación adecuada crea un ambiente escolar más colaborativo, donde los estudiantes interactúan constantemente y comparten sus logros, fortaleciendo así sus habilidades sociales y comunicativas. La gamificación se establece como una herramienta pedagógica innovadora que transforma las prácticas tradicionales de enseñanza de la lectura, convirtiéndolas en procesos más dinámicos, atractivos y efectivos. Esta estrategia se presenta como una alternativa viable y adaptable para mejorar el rendimiento académico, impulsar la participación estudiantil y potenciar el aprendizaje autónomo en diferentes niveles educativos.

REFERENCIAS

- Bernal, C. A. (2010). Metodología de la investigación (3.^a ed.). Pearson Educación.
- Comprensión Lectora en los Estudiantes del Grado Tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto. Universidad Santo Tomás. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9533/BenavidesCristian2017.pdf?sequence=1>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5–19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2017). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Egas Villafuerte, V., Pazmiño Arcos, W., Vinuesa Morán, O., & Alfaro Rodas, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. Polo de Conocimiento, 8(12). doi:10.23857/pc.v8i12.6319
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill.

- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. Universitat de Barcelona. <https://3.208.126.194/bitstream/handle/123456789/125444/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitarias.pdf>
- Parra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística*, 160-173. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6719/671971508011.pdf>
- Pascuas Rengifo, Y., Vargas Jara, E., & Muñoz Zapata, Juan Ignacio. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación Educativa*, 17(75), 63-80. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179454112004.pdf>
- Pompa Montes, Y., & Pérez López, I. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. *Universidad y sociedad*, 7(2). Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/273>
- Ripoll, O. (2014). Gamificar significa hacer jugar. Obtenido de <https://lab.cccb.org/es/gamificar-significahacer-jugar/>
- Sanchez Enrique, & Parejo, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. Universidad de Málaga: Edit. Innovaciones con tecnologías emergentes. Obtenido de <http://www.enriquesanchezrivas.es/img/gami2.pdf>
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social* (9), 163-184.
- Stover, J., Bruno, F. E., Uriel, F. E., & Fernández, L. M. (2017). Teoría de la Autodeterminación. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines.*, 105. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483555396010>
- Torres Toukoumidis, Á., & Romero Rodríguez, L. (2018). Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/69248213/Gamificacion_en_Iberoamerica_Experiencialibre.pdf?1631217968=&response-contentdisposition=inline%3B+filename%3DGamificacion_en_Iberoamerica.pdf&Expires=1714532132&Signature=Ns-MY19ftAyGLfo1SEWzJeYNZBFnHTvvi
- Tovar, N., & Benavides, C. (2017). Estrategias Didácticas para Fortalecer la Enseñanza.

- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano* (295), 7378.
- Vargas Jara, E., Muñoz Zapata, J., & Pascuas Rengifo, Y. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación educativa* (México, DF), 17(75), 63–80. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-26732017000300063&script=sci_abstract