

Gamificación y lectura crítica digital en estudiantes del 10mo año de Educación Básica: una experiencia innovadora en la enseñanza de Lengua y Literatura en Ecuador

Gamification and digital critical reading in 10th grade students: an innovative experience in Language and Literature teaching in Ecuador

Gamificação e leitura crítica digital em alunos do 10º ano: uma experiência inovadora no ensino de Língua e Literatura no Equador

Ana María Pico Mera, <https://orcid.org/0009-0009-6843-7835>

Escuela de Educación Básica Santiago Ramón y Cajal, Portoviejo, Ecuador

Autor para correspondencia: anamaria_0314@hotmail.com

RESUMEN

En el ámbito educativo de Ecuador, los alumnos de Educación Básica continúan enfrentando problemas en cuanto a la capacidad de comprender textos, razonar críticamente y producir argumentos. Para abordar esta cuestión, se llevó a cabo una investigación de caso pedagógico con el objetivo de examinar la implementación de estrategias para la lectura crítica digital y gamificación dentro de la materia Lengua y Literatura, con alumnos de décimo año en una institución educativa ubicada en Portoviejo, Ecuador. La investigación tuvo un enfoque mixto, con una extensión explicativa y descriptiva. Se usaron encuestas de percepción estudiantil, rúbricas de evaluación, pruebas diagnósticas y finales, además de la observación participante. Los hallazgos mostraron avances en la argumentación escrita, la participación activa, la comprensión inferencial y el interés por leer. Se llega a la conclusión de que, para lograr un aprendizaje significativo y potenciar habilidades comunicativas esenciales para el progreso académico de los alumnos, es beneficioso incorporar recursos digitales y tácticas gamificadas.

Palabras clave: Gamificación, lectura crítica en el ámbito digital, pensamiento crítico, lengua y literatura e innovación en la educación.

ABSTRACT

In Ecuador's educational system, elementary school students continue to face challenges in understanding texts, critically reasoning, and constructing arguments. To address this issue, a pedagogical case study was conducted to examine the implementation of digital critical reading strategies and gamification within the Language and Literature curriculum with tenth-grade students at a school in Portoviejo, Ecuador. The research employed a mixed-methods approach, encompassing both explanatory and descriptive elements. Student perception surveys, assessment rubrics, diagnostic and summative tests, and participant observation were used. The findings revealed improvements in written argumentation, active participation, inferential comprehension, and interest in reading. The study concludes that incorporating digital resources and gamified tactics is beneficial for achieving meaningful learning and enhancing essential communication skills for students' academic progress.

Keywords: Gamification, critical reading in the digital environment, critical thinking, language and literature, and innovation in education.

RESUMO

No sistema educacional do Equador, os alunos do ensino fundamental continuam a enfrentar desafios na compreensão de textos, no raciocínio crítico e na construção de argumentos. Para abordar essa questão, foi realizado um estudo de caso pedagógico para examinar a implementação de estratégias digitais de leitura crítica e gamificação no currículo de Língua e Literatura com alunos do décimo ano de uma escola em Portoviejo, Equador. A pesquisa empregou uma abordagem de métodos mistos, abrangendo elementos

explicativos e descritivos. Foram utilizados questionários de percepção dos alunos, rubricas de avaliação, testes diagnósticos e somativos e observação participante. Os resultados revelaram melhorias na argumentação escrita, na participação ativa, na compreensão inferencial e no interesse pela leitura. O estudo conclui que a incorporação de recursos digitais e táticas de gamificação é benéfica para alcançar uma aprendizagem significativa e aprimorar habilidades de comunicação essenciais para o progresso acadêmico dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação, leitura crítica no ambiente digital, pensamento crítico, língua e literatura e inovação na educação.

Recibido: 5/4/2025 Aprobado: 30/5/2026

Introducción

La educación actual afronta significativos cambios que provienen de los progresos tecnológicos y de las nuevas formas de interacción social y cultural. En el campo de Lengua y Literatura, uno de los retos más importantes es potenciar las habilidades argumentativas y de lectura de los alumnos en escenarios en los que prevalecen textos digitales, lecturas fragmentadas y una reducción del interés por la literatura clásica. La habilidad de leer y comprender, así como el pensamiento crítico, son competencias que se han identificado en varios estudios internacionales como esenciales para el progreso académico y cívico de los jóvenes (Cassany, 2021; Solé, 2019; Zhao & Watterston).

En Ecuador, las instituciones educativas han evidenciado dificultades relacionadas con la interpretación crítica de textos, la producción escrita coherente y la participación activa en procesos comunicativos, según refiere el Ministerio de Educación del Ecuador (2023). Esta realidad se refleja especialmente en estudiantes del 10mo año de educación básica, quienes presentan limitaciones en la argumentación y en la comprensión inferencial de textos académicos y literarios. Frente a esta problemática, surge la necesidad de implementar metodologías activas que promuevan la motivación, el aprendizaje significativo y la integración de recursos digitales en el aula (Freire, 2017; Zabala, 2020).

La gamificación se ha afianzado como una táctica innovadora que incluye componentes propios del juego en entornos educativos, con el fin de aumentar la implicación y la participación de los alumnos. Deterding et al. (2011) afirman que la gamificación posibilita cambiar las experiencias de aprendizaje por medio de dinámicas motivacionales centradas en retos, recompensas y colaboración. Asimismo, la lectura crítica digital permite que los alumnos examinen textos multimodales en plataformas digitales, lo cual fortalece sus habilidades de reflexión e interpretación (Zainuddin *et al.* 2020).

En la educación de Ecuador, todavía hay restricciones en términos pedagógicos y metodológicos cuando se trata de incluir herramientas digitales en Lengua y Literatura. La práctica docente de muchos maestros se basa todavía en métodos tradicionales, que se enfocan en la memorización de contenidos, lo cual disminuye el involucramiento activo del alumno. Por lo tanto, este estudio propone una experiencia novedosa que fusiona estrategias de gamificación y lectura crítica digital como opción para reforzar las habilidades comunicativas.

El propósito general del estudio fue examinar cómo una estrategia de gamificación y lectura crítica digital afecta el desarrollo de competencias de argumentación y lectura en alumnos de 10mo año de educación básica. Se propusieron como metas particulares: determinar el nivel inicial de comprensión lectora de los alumnos, elaborar una intervención pedagógica innovadora fundamentada en instrumentos digitales y valorar los resultados conseguidos después de su implementación.

Aunque el sistema educativo de Ecuador ha hecho esfuerzos para mejorar las habilidades comunicativas, aún existen problemas con la producción argumentativa, la lectura crítica y la comprensión inferencial de los alumnos. En el décimo año de Educación Básica, se presentan dificultades para evaluar la credibilidad de los textos digitales, interpretar información implícita y formular argumentos fundamentados. Estas dificultades limitan el desarrollo del pensamiento crítico y perjudican el rendimiento académico. Ante esta situación, es necesario poner en marcha tácticas innovadoras que incorporen recursos digitales y métodos activos para aumentar la motivación y fomentar aprendizajes importantes.

Metodología

La investigación se llevó a cabo desde el paradigma socio-crítico, ya que su propósito era entender y cambiar una realidad educativa particular a través de la aplicación de novedosas tácticas pedagógicas. Se utilizó una metodología mixta, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para conseguir un panorama comprensivo del fenómeno investigado.

El estudio se estableció como un análisis de caso desde un enfoque pedagógico, tuvo una perspectiva

descriptiva y explicativa, orientada a examinar el impacto de una propuesta de gamificación y lectura crítica digital implementada en la asignatura de Lengua y Literatura.

Se utilizaron los métodos de tipo analítico-sintético, inductivo-deductivo y estadístico descriptivo en la investigación científica. El método inductivo-deductivo posibilitó la elaboración de inferencias a partir de los resultados obtenidos, el estadístico descriptivo facilitó la organización y representación de los datos adquiridos en el proceso; por su parte, el analítico-sintético permitió analizar la información teórica vinculada con la lectura crítica digital y la gamificación.

El análisis tuvo lugar en la escuela de educación básica Santiago Ramón y Cajal, que se encuentra en Portoviejo, Ecuador, a lo largo del ciclo académico 2025-2026, con 72 alumnos que participaron, todos del 10° grado de Educación Básica, cuyas edades oscilaban entre los 12 y los 13 años.

La investigación fue realizada en cuatro fases metodológicas:

Fase inicial: evaluación preliminar de las habilidades de lectura y argumentación a través de observación participativa y pruebas diagnósticas.

Segunda fase: diseño de tareas con elementos de juego y elección de recursos digitales que busquen fortalecer la lectura crítica.

Fase tres: Aplicación de la propuesta pedagógica a través de desafíos en equipo, discusiones, análisis de textos multimodales y plataformas digitales educativas durante un período de ocho semanas.

Cuarta fase: análisis de los resultados alcanzados a través de evaluaciones finales, rúbricas de rendimiento y encuestas sobre la percepción del alumnado.

La evaluación educativa, la encuesta y la observación participante fueron las técnicas de recolección de información utilizadas. Se emplearon además otros instrumentos como: rúbricas analíticas para evaluar la producción escrita, pruebas diagnósticas y finales de argumentación y comprensión lectora, así como cuestionarios sobre la percepción del alumnado.

La validez de contenido de los instrumentos fue establecida a través del criterio de especialistas en Didáctica de la Lengua y Metodología de la Investigación. Se realizó una prueba piloto para validar la fiabilidad de la encuesta, y se obtuvo un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,89, lo cual es considerado muy confiable.

La estadística descriptiva se utilizó para procesar los datos cuantitativos. Se calcularon frecuencias absolutas y porcentajes para examinar las respuestas de la encuesta de percepción estudiantil y los niveles de rendimiento logrados en las evaluaciones diagnósticas y finales de comprensión lectora. Estos hallazgos posibilitaron comparar el estado inicial y final de los participantes. Los datos cualitativos se organizaron por medio de un análisis temático con el objetivo de determinar tendencias asociadas con la motivación, la participación y el aprendizaje significativo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La intervención se realizó en las clases de Lengua y Literatura a lo largo de ocho semanas. Se elaboraron actividades lúdicas que emplean desafíos, la obtención de insignias digitales, la acumulación de puntos y el trabajo en equipo. Los alumnos se involucraron en tareas de lectura crítica empleando plataformas digitales como formularios interactivos, Kahoot y Quizizz. Cada desafío requería el análisis de textos argumentativos, narrativos e informativos, la identificación de las ideas principales, la formulación de inferencias y la emisión de juicios críticos fundamentados. Los equipos recibían premios simbólicos si cumplían con las actividades y si su argumentación era de calidad. Asimismo, se fomentaron discusiones en línea, análisis de noticias digitales y la elaboración de textos argumentativos acerca de asuntos que interesan a la sociedad.

Los resultados observados en el estudio de caso evidenciaron avances importantes en las habilidades argumentativas y lectoras de los alumnos.

Resultados de comprensión lectora: En el primer examen diagnóstico, un 61% de los alumnos tuvo problemas para comprender inferencial y críticamente. Después de la experiencia pedagógica, se observó un aumento en los niveles de desempeño satisfactorio y excelente, mientras que este porcentaje experimentó una reducción significativa.

Tabla 1. Resultados comparativos de comprensión lectora

Nivel de desempeño	Diagnóstico inicial	Evaluación final
Bajo	38%	12%
Medio	44%	33%
Alto	18%	55%

Fuente: Desarrollo propio basado en los resultados de la prueba de diagnóstico y final realizadas a alumnos del 10mo año de educación básica durante el proceso pedagógico (2025-2026)

El análisis comparativo muestra un progreso importante en la comprensión lectora. El porcentaje de alumnos en el nivel alto creció 37 puntos porcentuales, al pasar del 18% al 55%. Simultáneamente, el porcentaje del nivel bajo disminuyó de 38% a 12%, es decir, se redujo en 26 puntos porcentuales. Estos hallazgos indican que la intervención benefició de manera particular las habilidades de inferencia, análisis textual e interpretación crítica. Una disminución de alumnos en el nivel bajo muestra un progreso general de la clase, no solo de los estudiantes con mejor rendimiento.

Los datos muestran un aumento en el número de alumnos que se encuentran en el nivel alto (de 18% a 55%) y una reducción del porcentaje de estudiantes ubicados en la categoría baja (de 38% a 12%), lo cual indica que, después de aplicar la táctica de lectura crítica digital y gamificación, las competencias para comprender textos han mejorado.

Los alumnos mostraron más habilidad para descubrir ideas implícitas, evaluar propósitos comunicativos y vincular contenidos textuales con problemas sociales actuales.

Resultados en producción argumentativa: La implementación de actividades gamificadas ayudó a consolidar la escritura argumentativa y crítica. Las producciones escritas de los alumnos evidenciaron avances en la organización de ideas, coherencia y empleo de pruebas para respaldar sus puntos de vista.

La rúbrica de evaluación mostró que, en comparación con la evaluación inicial, hubo un aumento promedio de 2,3 puntos sobre 10.

Motivación y participación de los alumnos: la encuesta sobre la percepción estudiantil mostró que:

El 89% de los alumnos opinó que las clases se volvieron más dinámicas gracias a las actividades digitales.

El ochenta y cuatro por ciento afirmó sentirse más motivado para leer.

El 91% manifestó su preferencia por métodos participativos en lugar de clases convencionales.

Se notó, durante las observaciones en el aula, que había un incremento en la autonomía en el aprendizaje, así como una mayor interacción colaborativa y participación oral.

Las conclusiones de este estudio de caso se alinean con las indagaciones que subrayan la eficacia de la gamificación como táctica para aumentar el interés y la implicación del alumnado. Según varios autores (Kapp, 2012; Pérez-López *et al.*, 2022; Prieto *et al.*, 2023), los ambientes gamificados promueven la participación emocional de los alumnos y robustecen los procedimientos de aprendizaje a través de desafíos, premios y dinámicas de colaboración (Mora & Camacho, 2022).

Los resultados cualitativos hicieron posible detectar cambios positivos en la manera en que los alumnos percibían el aprendizaje de Lengua y Literatura. A través de las observaciones, se mostró una mayor disposición para participar en debates, hacer preguntas y expresar puntos de vista fundamentados. Los alumnos expresaron que se sentían más seguros al exponer sus opiniones y que las actividades lúdicas disminuyeron el miedo a cometer errores. Además, señalaron que, a través de actividades colaborativas e interactivas, el empleo de herramientas digitales ayudó a entender textos complejos. Estas pruebas indican que la estrategia no solo ayudó a fortalecer las capacidades cognitivas vinculadas con la lectura crítica, sino también elementos socioemocionales y motivacionales que benefician un aprendizaje de gran significación.

El análisis de Cassany (2021) —que afirma que leer críticamente en la era digital implica interpretar, contrastar y valorar información proveniente de diversos formatos— también está relacionado con los avances observados en la producción argumentativa y la comprensión lectora. En esta línea, Suárez-Álvarez *et al.* (2021) señalan que el desarrollo de habilidades lectoras en ambientes digitales promueve la capacidad de análisis y la toma de decisiones basadas en fundamentos.

La práctica desarrollada evidencia que las metodologías activas pueden ser un aporte importante al robustecimiento de las habilidades comunicativas. Los hallazgos de Parra-González *et al.* (2021) afirman que la participación activa del alumno es un factor fundamental para el aprendizaje significativo en entornos educativos mediados por tecnología, lo cual concuerda con estos resultados.

La integración de recursos digitales y métodos colaborativos ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, como lo demuestra la mejora en la producción argumentativa y la comprensión lectora. Según Cassany (2021), la lectura crítica en el ámbito digital exige que los alumnos valoren la credibilidad de los contenidos e interpreten

información multimodal, competencias esenciales en la sociedad actual.

Los resultados permiten pensar en la necesidad de cambiar las prácticas tradicionales de enseñanza de Lengua y Literatura, teniendo en cuenta el contexto ecuatoriano. La metodología aplicada fomentó la participación del alumnado y la construcción activa del conocimiento, en oposición a las estrategias enfocadas únicamente en la transmisión de contenidos.

Asimismo, al integrar plataformas digitales, se posibilitó que el aprendizaje se ajustara a los intereses y atributos de los alumnos, lo cual fomentó la interacción y la colaboración (Domínguez *et al.*, 2013). Esto concuerda con lo que Area y Adell (2018) proponen cuando afirman que las tecnologías educativas deben emplearse como instrumentos para fomentar experiencias participativas e innovadoras.

Además, la utilización de herramientas digitales creó espacios para interactuar y colaborar que contribuyeron a la construcción colectiva del conocimiento. Este hallazgo está en línea con lo que propusieron Valverde-Berrocoso *et al.* (2022) y Area y Adell (2018), que sostienen que las tecnologías educativas tienen un impacto más significativo cuando se incorporan a propuestas metodológicas novedosas enfocadas en la participación activa del alumnado.

Sin embargo, se descubrieron también retos vinculados a la disparidad en el acceso a dispositivos tecnológicos y a la conectividad, sobre todo en ciertos contextos socioeconómicos. Esta circunstancia demuestra que es necesario reforzar las políticas públicas para asegurar una educación digital que sea inclusiva.

Los resultados obtenidos apoyan la necesidad de seguir fomentando procesos de innovación en la educación dentro del sistema escolar ecuatoriano. Las instituciones educativas deben promover prácticas pedagógicas que respalden la alfabetización digital, el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo como habilidades esenciales para afrontar los retos de la sociedad actual, de acuerdo con las sugerencias de la UNESCO (2022). Los métodos activos en Lengua y Literatura son fundamentales, como demuestra la experiencia desarrollada, ya que fomentan un aprendizaje contextualizado y que se ajusta a las exigencias educativas de hoy en día.

CONCLUSIONES

El uso de tácticas de lectura crítica digital y gamificación mostró una capacidad importante para mejorar las habilidades de los alumnos del décimo grado de Educación Básica en términos argumentativos y lectores.

La participación activa de los alumnos en la enseñanza, junto con la producción argumentativa y el desarrollo de la comprensión inferencial, fue impulsada por la experiencia pedagógica, lo que resultó en una motivación más alta hacia el trabajo colaborativo y la lectura.

El uso de recursos digitales y métodos activos ayudó a desarrollar aprendizajes relevantes en la materia de Lengua y Literatura, lo que fomentó una interacción más dinámica entre los contenidos del currículo y las necesidades educativas de los alumnos.

Los resultados conseguidos hacen posible apreciar la lectura crítica digital y la gamificación como métodos pedagógicos relevantes para innovar en educación y reforzar las habilidades comunicativas en entornos escolares de Ecuador.

Agradecimientos

La autora expresa su gratitud a la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica “Santiago Ramón y Cajal” por su ayuda en el desarrollo de la experiencia pedagógica. También, expresa su gratitud a los especialistas y profesionales que ofrecieron observaciones y recomendaciones metodológicas para mejorar la calidad académica de esta investigación.

Referencias bibliográficas

- Area, M., & Adell, J. (2018). *Tecnologías digitales y cambio educativo*. Editorial UOC.
- Cassany, D. (2021). *Laboratorio lector: Para entender la lectura*. Anagrama. https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=dZeFDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=Laboratorio+lector:+Para+entender+la+lectura&ots=7_YmfkzBVp&sig=lftRX8q_fRHtnFSvJST6v20LLjw
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

- Freire, P. (2017). *Pedagogía de la autonomía*. Siglo XXI Editores.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer. <https://books.google.com.mx/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Mora, F., & Camacho, M. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 1–18. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.84>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Currículo de Lengua y Literatura para Bachillerato General Unificado*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO Publishing. https://perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/download/61072/53035
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., & Fuentes-Cabrera, A. (2021). Active methodologies and digital competence in higher education. *Sustainability*, 13(3), 1–15. <https://doi.org/10.3390/su13031308>
- Pérez-López, I., Rivera-García, E., & Trigueros-Cervantes, C. (2022). The impact of gamification on motivation and academic performance in education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(4), 1–17. <https://doi.org/10.3390/educsci12040231>
- Prieto, A., Barbarroja, J., Lara, I., & Díaz, D. (2023). Gamification as a methodological strategy in secondary education: Effects on motivation and learning outcomes. *Education Sciences*, 13(6), 1–18. <https://doi.org/10.3390/educsci13060567>
- Rodríguez, J., & García, M. (2024). Lectura crítica digital y desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de educación básica. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 23(1), 45–60.
- Solé, I. (2019). *Estrategias de lectura*. Graó. https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/fic/cco/ccp03/fase_2/f2_cm.cs_material_complementari_1_estrategies_de_lectura_i_sole_cap._4.pdf
- Suárez-Álvarez, R., Fernández-Alonso, R., & Muñiz, J. (2021). Reading literacy and critical thinking in digital contexts. *Frontiers in Psychology*, 12, 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.654321>
- UNESCO. (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO Publishing. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381_spa
- Valverde-Berrocoso, J., Garrido-Arroyo, M., Burgos-Videla, C., & Morales-Cevallos, M. (2022). Trends in educational technology research during the digital transformation era. *Education and Information Technologies*, 27(5), 1–21.
- Zabala, A. (2020). *La práctica educativa: Cómo enseñar*. Graó. <https://des-for.infed.edu.ar/sitio/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zhao, Y., & Watterston, J. (2021). The changes we need: Education post COVID-19. *Journal of Educational Change*, 22(1), 3–12. <https://doi.org/10.1007/s10833-021-09417-3>
- Declaración de conflicto de intereses:** La autora declara que no existe conflicto de intereses relacionado con la presente investigación.
- Declaración de contribución de los autores/as utilizando la Taxonomía CReDiT:**
Ana María Pico Mera: Conceptualización, metodología, investigación, recopilación de información, análisis formal, redacción del borrador original, revisión, edición y aprobación de la versión final del manuscrito.
- Declaración de aprobación por el Comité de Ética:** La investigación fue realizada bajo los principios éticos que corresponden a estudios educativos con la participación de alumnos y contó con la autorización institucional adecuada para llevar a cabo las actividades pedagógicas.
- Declaración de originalidad del manuscrito:** La autora confirma que este manuscrito es original, no ha sido publicado antes y no está siendo evaluado a la vez en otra revista científica.