

Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de la comprensión lectora en Educación Básica dentro del entorno Mil Aulas.

Gamification strategies applied to the development of reading comprehension in Basic Education within the Mil Aulas environment.

PALABRA VERDADERA

Recepción: 10/01/2026

Aceptación: 15/01/2026

Publicación: 27/01/2026

AUTOR/ES

- **Maurely Edith Ochoa Romero**
- MINEDEC
- maurelyedith.03@gmail.com
- <https://orcid.org/0000-0002-6703-7399>
- Ecuador

- **Josselyn Alexandra Lopez Cabezas**
- MINEDEC
- josselyn.lopez@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0000-3824-9918>
- Ecuador

- **Karen Monserrate Caballero Mendoza**
- MINEDEC
- karencm1992@gmail.com
- <https://orcid.org/0000-0001-6347-1801>
- Ecuador

- **María Fernanda Simancas Vargas**
- MINEDEC
- mariafernanda69@hotmail.es
- <https://orcid.org/0009-0007-7467-5018>
- Ecuador

- **Sandra Maricela Rosales Vilela**
- MINEDEC
- samarovi1992@gmail.com
- <https://orcid.org/0009-0007-5468-3301>
- Ecuador

- **Rosaura Piedad Suarez Vera**
- MINEDEC
- rosaurap.suarez@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0004-5740-8098>
- Ecuador

CITACIÓN:

Ochoa Romero, M. E., López Cabezas, J. A., Caballero Mendoza, K. M., Simancas Vargas, M. F., Rosales Vilela, S. M., & Suarez Vera, R. P. (2025). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de la comprensión lectora en educación básica dentro del entorno Mil Aulas. Revista Científica Tsafiki, 3(1), 127–138.

RESUMEN

La presente investigación analiza el uso de la gamificación como una estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de la lectura comprensiva en estudiantes de Educación Básica, a partir de la implementación de entornos virtuales de aprendizaje mediados por la plataforma Mil Aulas. El estudio surge como respuesta a las dificultades observadas en los niveles literal, inferencial y crítico-valorativo de la comprensión lectora, especialmente en contextos donde el desinterés por la lectura y las prácticas tradicionales de enseñanza limitan el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Bajo un enfoque metodológico mixto, se desarrolló una intervención educativa de cuatro semanas estructurada en sesiones gamificadas que incorporaron misiones, desafíos interactivos, insignias digitales y retroalimentación inmediata. Estas actividades fueron diseñadas para promover la motivación, la participación activa y el pensamiento reflexivo de los estudiantes, integrando contenidos curriculares del área de Lengua y Literatura en un entorno digital dinámico y accesible. Los resultados evidencian un avance significativo en el desempeño lector, reflejado en el incremento de los niveles de comprensión inferencial y crítica, así como en una mejora sostenida en la actitud de los estudiantes hacia la lectura. Asimismo, la percepción docente y estudiantil destaca la pertinencia pedagógica, la coherencia metodológica y el valor innovador de la propuesta, lo que posiciona a la gamificación como una alternativa didáctica viable para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en contextos educativos mediados por tecnología. En conjunto, los hallazgos confirman que la integración de estrategias gamificadas en entornos virtuales no solo impacta en el rendimiento académico, sino que también favorece el desarrollo de competencias lectoras, digitales y socioemocionales, contribuyendo a la formación integral de los estudiantes de educación básica.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, lectura comprensiva, entornos virtuales de aprendizaje, motivación educativa, educación básica, Mil Aulas, estrategias didácticas.

ABSTRACT

This study analyzes the use of gamification as a pedagogical strategy aimed at strengthening reading comprehension among Basic Education students through the implementation of virtual learning environments supported by the Mil Aulas platform. The research emerges in response to the difficulties observed in the literal, inferential, and critical-analytical levels of reading comprehension, particularly in contexts where limited student engagement and traditional teaching practices hinder the development of higher-order cognitive skills.

A mixed-methods approach was adopted, and an educational intervention was carried out over a four-week period. The intervention was structured around gamified sessions that included interactive missions, learning challenges, digital badges, and immediate feedback mechanisms. These elements were designed to foster motivation, active participation, and reflective thinking, while integrating Language and Literature curricular content into a dynamic and accessible digital environment. The results reveal a significant improvement in students' reading performance, especially in the inferential and critical comprehension levels, as well as a sustained positive change in their attitude toward reading. Both teacher and student perceptions highlight the pedagogical relevance, methodological coherence, and innovative value of the proposal, positioning gamification as a viable and effective didactic alternative in technology-mediated educational contexts. Overall, the findings confirm that the integration of gamified strategies in virtual learning environments not only enhances academic performance but also promotes the development of reading, digital, and socioemotional competencies, contributing to the holistic formation of Basic Education students.

KEYWORDS: Gamification, reading comprehension, virtual learning environments, educational motivation, Basic Education, Mil Aulas, teaching strategies.

INTRODUCCIÓN

Hablar de lectura en la escuela es, en el fondo, hablar de cómo los estudiantes se relacionan con el mundo. Cada texto que se abre en el aula es una puerta a nuevas ideas, emociones y formas de comprender la realidad. Sin embargo, en muchos contextos educativos, la lectura ha terminado asociándose más con la obligación que con el descubrimiento, más con la evaluación que con el placer de entender. El documento base señala que uno de los principales desafíos en la Educación Básica es el bajo nivel de comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y crítico, donde los estudiantes encuentran mayores dificultades para interpretar, reflexionar y emitir juicios sobre lo que leen. Esta realidad evidencia la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas tradicionales y buscar enfoques que conecten de manera más cercana con los intereses y motivaciones del estudiantado. En este escenario, la gamificación aparece como una alternativa que transforma el espacio de aprendizaje en un entorno dinámico, participativo y significativo. No se trata simplemente de jugar en clase, sino de incorporar elementos propios del juego como retos, misiones, recompensas simbólicas y retroalimentación constante en el proceso educativo. El documento base destaca que el uso de entornos virtuales de aprendizaje como Mil Aulas permite estructurar experiencias pedagógicas donde los estudiantes asumen un rol activo, toman decisiones y se involucran de manera más profunda en las actividades de lectura. Esta participación activa se convierte en un punto de

partida para que la comprensión lectora deje de ser un ejercicio mecánico y se transforme en una experiencia que despierta curiosidad y sentido. La comprensión lectora, entendida como la capacidad de construir significado a partir de un texto, va mucho más allá de identificar palabras o responder preguntas literales. Implica relacionar lo leído con experiencias previas, formular hipótesis, inferir información implícita y reflexionar sobre las intenciones del autor y el contenido del mensaje. El documento base subraya que muchos estudiantes logran desenvolverse con relativa facilidad en el nivel literal, pero presentan limitaciones cuando deben analizar, interpretar o valorar críticamente un texto. Este desfase se convierte en una barrera que no solo afecta el área de Lengua y Literatura, sino también el desempeño en otras asignaturas donde la lectura es una herramienta transversal para el aprendizaje. Desde una perspectiva pedagógica, el rol del docente cobra especial relevancia en este proceso. El documento base resalta que el profesorado actúa como mediador entre el estudiante y el conocimiento, diseñando experiencias de aprendizaje que facilitan la conexión entre los contenidos curriculares y la realidad del estudiante. En el contexto de la gamificación, esta mediación se traduce en la creación de escenarios narrativos, desafíos progresivos y actividades interactivas que invitan al estudiante a explorar el texto desde distintos ángulos. El docente deja de ser únicamente un transmisor de información para convertirse en un guía que acompaña, motiva y orienta el proceso de construcción del significado. La incorporación de plataformas digitales como Mil Aulas añade una dimensión tecnológica que responde a las características de los estudiantes actuales, quienes crecen en un entorno mediado por pantallas, aplicaciones y redes. El documento base señala que los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen oportunidades para diversificar los recursos didácticos, facilitar el acceso a materiales interactivos y promover la autonomía del estudiante. En este sentido, la lectura se desplaza del formato impreso tradicional hacia experiencias multimodales que combinan texto, imagen, audio y elementos interactivos, ampliando las posibilidades de comprensión y expresión.

No obstante, la integración de la tecnología y la gamificación en el aula también plantea desafíos. El documento base menciona que la falta de formación docente en el uso pedagógico de herramientas digitales y la limitada conectividad en algunos contextos pueden dificultar la implementación sostenida de estas estrategias. Estas limitaciones ponen de manifiesto que la innovación educativa no depende únicamente de la disponibilidad de plataformas o recursos tecnológicos, sino también del acompañamiento institucional, la capacitación continua y el compromiso del profesorado por adaptar su práctica a nuevas realidades. La lectura comprensiva, además, no se construye de manera aislada dentro del aula. El entorno familiar y

social juega un papel importante en la consolidación de los hábitos lectores. El documento base señala que el acompañamiento en casa y la valoración de la lectura como una actividad cotidiana influyen de manera directa en la motivación del estudiante. En este contexto, las estrategias gamificadas pueden convertirse en un puente entre la escuela y la familia, al ofrecer actividades que los estudiantes pueden compartir en el hogar y que transforman la lectura en una experiencia colaborativa y lúdica. Desde esta mirada, la presente investigación se propone analizar cómo la gamificación, implementada a través de la plataforma Mil Aulas, contribuye al fortalecimiento de la lectura comprensiva en estudiantes de Educación Básica. El documento base plantea la necesidad de evaluar no solo los resultados académicos, sino también los cambios en la actitud, la participación y la percepción que los estudiantes tienen sobre la lectura. Este enfoque integral permite comprender el impacto de la intervención más allá de los indicadores cuantitativos, incorporando dimensiones emocionales y motivacionales que forman parte esencial del proceso educativo. En síntesis, esta introducción sitúa la problemática de la comprensión lectora en un cruce entre lo pedagógico, lo tecnológico y lo humano. La gamificación se presenta como una oportunidad para resignificar la lectura en la escuela, transformándola en una experiencia que invita a explorar, descubrir y reflexionar. Comprender su impacto en los estudiantes de Educación Básica no solo aporta evidencia académica sobre su efectividad, sino que también abre un espacio para repensar la enseñanza de la lectura como un proceso vivo, dinámico y profundamente conectado con las formas en que los estudiantes aprenden y se relacionan con el mundo que los rodea.

MÉTODOS MATERIALES

El diseño metodológico de esta investigación se construyó a partir de la necesidad de comprender, de manera cercana y sistemática, cómo la gamificación puede incidir en el fortalecimiento de la lectura comprensiva en estudiantes de Educación Básica dentro de un entorno virtual de aprendizaje mediado por la plataforma Mil Aulas. El documento base señala que el estudio se enmarca en un enfoque mixto, ya que combina la recolección de datos cuantitativos relacionados con el desempeño lector de los estudiantes y el análisis cualitativo de sus percepciones, actitudes y experiencias frente a las actividades gamificadas. Esta elección metodológica permitió abordar el fenómeno educativo desde una mirada integral, reconociendo que los procesos de aprendizaje no solo se expresan en resultados medibles, sino también en cambios emocionales, motivacionales y participativos.

La investigación se desarrolló en una institución de Educación Básica ubicada en un contexto urbano, durante un período académico regular. El documento base describe este

entorno como un espacio caracterizado por la presencia de estudiantes con distintos niveles de acceso a recursos tecnológicos y con hábitos lectores heterogéneos, lo que convierte al aula en un escenario propicio para analizar el impacto de una propuesta pedagógica mediada por herramientas digitales. Este contexto fue considerado relevante, ya que refleja realidades comunes a muchas instituciones que buscan integrar la tecnología en sus prácticas educativas sin perder de vista la dimensión humana del aprendizaje.

La población estuvo conformada por estudiantes de Educación Básica que participaban activamente en las actividades de lectura dentro de la plataforma Mil Aulas. La muestra se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, priorizando a los grupos que presentaban mayores dificultades en los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora. El documento base señala que esta selección permitió centrar el análisis en estudiantes que reflejaban de manera más clara las problemáticas que se buscaban atender a través de la intervención gamificada, garantizando así la pertinencia de los datos recolectados.

Para la recolección de información se emplearon diversos instrumentos que permitieron captar tanto el desempeño académico como las percepciones de los participantes. Se aplicaron pruebas de comprensión lectora estructuradas, diseñadas para evaluar los niveles literal, inferencial y crítico antes y después de la intervención pedagógica. Estas pruebas fueron complementadas con encuestas dirigidas a los estudiantes, orientadas a identificar su nivel de motivación, su disposición hacia la lectura y su experiencia con las actividades gamificadas. De manera paralela, se utilizaron fichas de observación docente que permitieron registrar la participación, la interacción con la plataforma y las reacciones emocionales de los estudiantes durante las sesiones.

El procedimiento metodológico se desarrolló en varias fases articuladas. En una primera etapa se realizó un diagnóstico inicial del nivel de comprensión lectora de los estudiantes, a través de la aplicación de la prueba base y la observación directa de su desempeño en actividades tradicionales de lectura. Esta fase permitió identificar las principales dificultades, especialmente en la interpretación de información implícita y en la emisión de juicios críticos sobre los textos. A partir de estos hallazgos, se diseñó la intervención pedagógica basada en la gamificación, estructurada en sesiones semanales que integraron misiones lectoras, desafíos interactivos, insignias digitales y espacios de retroalimentación inmediata dentro de la plataforma Mil Aulas.

Durante la fase de intervención, el docente asumió un rol mediador, acompañando a los estudiantes en la navegación por la plataforma y orientándolos en la resolución de las

actividades propuestas. El documento base destaca que esta mediación pedagógica se expresó en la orientación constante, la formulación de preguntas abiertas y la adaptación de los desafíos a los distintos ritmos de aprendizaje, lo que permitió generar un ambiente de confianza y participación activa. Las sesiones se caracterizaron por la incorporación de narrativas lúdicas que situaban a los estudiantes como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, reforzando la idea de que la lectura puede ser una experiencia de exploración y descubrimiento.

Finalizada la intervención, se aplicó una prueba de salida con características similares a la prueba diagnóstica inicial, con el propósito de comparar los resultados y analizar los cambios en los niveles de comprensión lectora. Los datos cuantitativos obtenidos fueron organizados en tablas y gráficos descriptivos, lo que permitió visualizar las tendencias y las variaciones en el desempeño de los estudiantes. De manera complementaria, las respuestas a las encuestas y los registros de observación fueron analizados mediante un proceso de categorización temática, orientado a identificar patrones en la motivación, la participación y la percepción de los estudiantes frente a la propuesta gamificada.

Desde una perspectiva ética, la investigación se desarrolló respetando los principios de confidencialidad, consentimiento informado y uso responsable de la información. Los estudiantes y sus representantes fueron informados sobre los objetivos del estudio y la finalidad académica de los datos recolectados. El documento base enfatiza la importancia de resguardar la identidad de los participantes y de garantizar que la experiencia investigativa no interfiera con el normal desarrollo de las actividades escolares.

En conjunto, los materiales y métodos empleados permitieron construir una comprensión profunda del impacto de la gamificación en los procesos de lectura comprensiva dentro de un entorno virtual de aprendizaje. La combinación de instrumentos cuantitativos y cualitativos ofreció una visión equilibrada entre los resultados medibles y las experiencias vividas por los estudiantes, evidenciando no solo los avances en el rendimiento lector, sino también los cambios en la actitud, la motivación y la forma en que los estudiantes se relacionan con los textos y con el aprendizaje mediado por la tecnología.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los resultados permite observar con mayor claridad cómo la implementación de estrategias gamificadas, mediadas por la plataforma Mil Aulas, incide en los distintos niveles de la comprensión lectora de los estudiantes de Educación Básica. Al inicio del proceso, el diagnóstico evidenció que la mayoría de los estudiantes se desenvolvía con relativa seguridad en el nivel literal, pero presentaba dificultades marcadas en los niveles

inferencial y crítico, especialmente al momento de interpretar información implícita y formular opiniones fundamentadas sobre los textos leídos. Esta condición inicial se convierte en el punto de referencia para comprender los cambios observados tras la intervención pedagógica.

Uno de los primeros ejes de análisis se centró en la evolución del desempeño lector en los tres niveles de comprensión. Los resultados obtenidos a partir de las pruebas aplicadas antes y después de la intervención fueron organizados en tres categorías de desempeño: bajo, medio y alto. La Tabla 1 presenta la distribución de los estudiantes en estos niveles.

Tabla 1

Niveles de comprensión lectora antes y después de la intervención gamificada

Nivel de comprensión	Preintervención	Postintervención
Bajo	16 estudiantes	6 estudiantes
Medio	9 estudiantes	14 estudiantes
Alto	5 estudiantes	10 estudiantes

Nota: Elaboración propia.

Los datos reflejan una disminución significativa en el número de estudiantes ubicados en el nivel bajo y un incremento progresivo en los niveles medio y alto. Este cambio sugiere que las actividades gamificadas facilitaron la transición de una lectura centrada en la identificación superficial de información hacia una comprensión más profunda, donde los estudiantes comienzan a establecer relaciones entre ideas, anticipar significados y justificar sus respuestas. Desde una mirada pedagógica, estos resultados pueden interpretarse como una evidencia de que el uso de desafíos, misiones y retroalimentación inmediata favorece la construcción activa del significado y refuerza la autonomía del lector en formación.

Un segundo eje de análisis se relaciona con la participación en las actividades de lectura dentro del entorno virtual. La observación docente y las encuestas aplicadas a los estudiantes permitieron identificar cambios en la disposición para intervenir, resolver actividades y compartir opiniones sobre los textos. La Tabla 2 resume estos hallazgos.

Tabla 2

Niveles de participación estudiantil en las sesiones gamificadas de lectura

Nivel de participación	Preintervención	Postintervención
Bajo	14 estudiantes	5 estudiantes
Medio	10 estudiantes	13 estudiantes
Alto	6 estudiantes	12 estudiantes

Nota: Elaboración propia.

El aumento en los niveles medio y alto de participación sugiere que el entorno gamificado contribuye a crear un espacio más accesible y menos intimidante para los estudiantes. La presencia de insignias, retos progresivos y narrativas lúdicas transforma la lectura en una experiencia que invita a explorar y a tomar decisiones, en lugar de limitarse a responder preguntas preestablecidas. En términos humanos, este cambio se traduce en estudiantes que levantan la mano con mayor frecuencia, que se animan a compartir sus interpretaciones y que comienzan a ver la lectura como una oportunidad para expresarse.

Otro aspecto relevante del análisis se centró en la motivación hacia la lectura. El documento base señala que el desinterés por los textos y la percepción de la lectura como una actividad monótona constituyen barreras para el desarrollo de habilidades comprensivas. A partir de las encuestas aplicadas, se identificaron cambios en la actitud de los estudiantes frente a las actividades lectoras, como se muestra en la Tabla 3.

Tabla 3

Niveles de motivación hacia la lectura antes y después de la intervención

Nivel de motivación	Preintervención	Postintervención
Bajo	15 estudiantes	4 estudiantes
Medio	10 estudiantes	14 estudiantes
Alto	5 estudiantes	12 estudiantes

Nota: Elaboración propia.

La disminución en los niveles bajos de motivación y el incremento en los niveles altos reflejan que la gamificación no solo impacta en el rendimiento lector, sino también en la relación emocional que los estudiantes establecen con la lectura. Las actividades que incorporan elementos de juego, reconocimiento simbólico y retroalimentación inmediata generan un ambiente donde el esfuerzo es valorado y el progreso es visible, lo que fortalece la confianza del estudiante en su capacidad para comprender textos cada vez más complejos.

Un cuarto eje de análisis se orientó a la percepción docente sobre el uso de la plataforma Mil Aulas como entorno virtual de aprendizaje. Los docentes señalaron que la organización de contenidos en forma de misiones y desafíos facilita la planificación de las sesiones y permite un seguimiento más sistemático del progreso de los estudiantes. La Tabla 4 presenta la valoración docente sobre distintos aspectos de la plataforma.

Tabla 4

Percepción docente sobre el uso de Mil Aulas en la enseñanza de la lectura

Aspecto evaluado	Nivel de valoración
-------------------------	----------------------------

Facilidad de uso	Alta
Organización de contenidos	Alta
Seguimiento del progreso	Media
Integración con el currículo	Media

Nota: Elaboración propia.

Los niveles altos en facilidad de uso y organización de contenidos sugieren que la plataforma se adapta de manera adecuada a las necesidades del aula. Sin embargo, los niveles medios en seguimiento del progreso e integración curricular reflejan la necesidad de fortalecer la formación docente en el uso pedagógico de las herramientas digitales, para aprovechar de manera más profunda el potencial de los entornos virtuales.

En conjunto, los resultados permiten identificar una relación positiva entre la implementación de estrategias gamificadas y el fortalecimiento de la lectura comprensiva en los estudiantes de Educación Básica. Los avances en los niveles inferencial y crítico, el aumento en la participación y la mejora en la motivación configuran un panorama coherente que respalda la pertinencia de la propuesta pedagógica. Más allá de los datos numéricos, estos cambios reflejan transformaciones en la forma en que los estudiantes se relacionan con los textos, pasando de una lectura pasiva a una experiencia más activa, reflexiva y personal.

Desde una mirada humanizada, cada incremento en los niveles de comprensión y participación representa historias concretas de estudiantes que comienzan a formular preguntas, a debatir ideas y a encontrar en la lectura un espacio para imaginar, interpretar y expresar sus propios puntos de vista. En este sentido, la gamificación se revela no solo como una estrategia didáctica, sino como un puente que conecta el aprendizaje académico con la experiencia emocional y social del estudiante, contribuyendo a una formación más integral y significativa.

CONCLUSIONES

El desarrollo de esta investigación permite afirmar que la gamificación, implementada a través de la plataforma Mil Aulas, se consolida como una estrategia pedagógica pertinente y eficaz para fortalecer la lectura comprensiva en estudiantes de Educación Básica. Los resultados evidencian que cuando la lectura se presenta como una experiencia dinámica, mediada por retos, misiones y reconocimiento simbólico, los estudiantes no solo mejoran su desempeño académico, sino que también transforman su relación con los textos, pasando de una actitud pasiva a una participación más activa, reflexiva y comprometida con su propio proceso de aprendizaje.

Uno de los aportes más relevantes del estudio radica en la mejora sostenida de los

niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora. Estos niveles, que tradicionalmente representan una mayor dificultad para los estudiantes, muestran avances significativos cuando las actividades se diseñan de manera contextualizada y con un componente lúdico que invita a explorar, interpretar y emitir juicios personales sobre los contenidos leídos. Este hallazgo refuerza la idea de que la comprensión profunda no se construye únicamente a través de la repetición de ejercicios, sino mediante experiencias de aprendizaje que despiertan la curiosidad y promueven el pensamiento autónomo.

Desde la perspectiva del rol docente, la investigación confirma la importancia de la mediación pedagógica en entornos virtuales gamificados. La planificación de actividades, la formulación de preguntas orientadoras y la retroalimentación constante se convierten en elementos clave para guiar al estudiante en la construcción del significado. El docente no solo organiza los contenidos, sino que crea escenarios de aprendizaje donde el error se asume como parte del proceso y el avance, por pequeño que sea, se reconoce como un logro que fortalece la confianza académica del estudiante.

Asimismo, se concluye que la gamificación tiene un impacto positivo en la dimensión socioemocional del aprendizaje. El aumento en los niveles de motivación y participación refleja que los estudiantes se sienten más seguros al expresar sus ideas, compartir interpretaciones y asumir desafíos lectores. Este clima de aula, caracterizado por la colaboración y el reconocimiento del esfuerzo, contribuye a la formación de habilidades sociales y comunicativas que trascienden el área de Lengua y Literatura y se proyectan hacia otras asignaturas y espacios de interacción escolar.

Otro aspecto relevante es la percepción del entorno familiar frente al proceso lector. Aunque la intervención se desarrolló principalmente en el ámbito escolar, los resultados sugieren que cuando los estudiantes logran comprender mejor los textos y se muestran más motivados por la lectura, se facilita la interacción con sus familias en torno a las actividades académicas. En este sentido, la gamificación puede convertirse en un puente que conecta la experiencia escolar con el hogar, promoviendo una cultura de lectura compartida y valorada en distintos contextos de la vida cotidiana.

Desde una mirada institucional, la investigación pone en evidencia la necesidad de fortalecer la formación docente en el uso pedagógico de plataformas digitales y estrategias gamificadas. Si bien herramientas como Mil Aulas ofrecen un potencial significativo para diversificar las prácticas de enseñanza, su impacto depende en gran medida de la capacidad del profesorado para integrarlas de manera coherente con el currículo y los objetivos de

aprendizaje. La capacitación continua se presenta, por tanto, como un componente esencial para garantizar la sostenibilidad y la calidad de las propuestas innovadoras.

En síntesis, la gamificación aplicada a la lectura comprensiva se revela como una alternativa didáctica que no solo mejora los indicadores de rendimiento académico, sino que también contribuye a la formación integral del estudiante. Al combinar elementos lúdicos, tecnológicos y pedagógicos, se construyen experiencias de aprendizaje que favorecen la autonomía, la motivación y el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales. Esta investigación invita a repensar la enseñanza de la lectura como un proceso vivo y cercano, donde cada texto se convierte en una oportunidad para descubrir, dialogar y construir significados que acompañen al estudiante a lo largo de su trayectoria educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.

Carrillo, M., & Calvo, A. (2020). Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en educación básica. *Revista Latinoamericana de Educación*, 14(2), 55–71.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Educación General Básica*. MinEduc.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Lineamientos para el fortalecimiento de la lectura comprensiva en Educación Básica*. MinEduc.

Moreira, M. A. (2011). *Aprendizaje significativo: Un concepto subyacente*. Editorial Académica Española.

Novak, J. D., & Gowin, D. B. (2002). *Aprendiendo a aprender*. Cambridge University Press.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). *Educación 2030: Declaración de Incheon y marco de acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4*. UNESCO.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

Rodríguez, L., & Pérez, M. (2021). Gamificación y motivación escolar en estudiantes de educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 86(1), 89–107.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media.