

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y  
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

**Innovación en la enseñanza de la literatura mediante  
narrativa y gamificación como estrategias activas  
para motivar la lectura en nivel medio**

Innovation in literature teaching through storytelling and  
gamification as active strategies to foster reading motivation in  
middle-level students

***Katherine Ivanova Peñaloza Camacho***

kipenaloza@utpl.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0004-2876-1108>  
Universidad Técnica Particular de Loja  
Loja – Ecuador

***Mercedes Maricela Reinado***

barremercedes.reinado@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0008-4307-3070>  
Institución Unidad Educativa Arnulfo  
Jaramillo Sierra  
Guayaquil – Ecuador

***Mariela Mercedes Quizphe Loor***

mariela.quizphe@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0004-1829-0250>  
Institución Unidad Educativa Mayor Luis  
Aníbal Yopez  
Santo Domingo de los Tsachilas –  
Ecuador

***Ruth Elizabeth Cumbicos Chuquimarca***

ruth.cumbicos@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0008-0035-8447>  
Escuela de Educación Básica Otto  
Arosemena Gómez  
Quito – Ecuador

***Segundo Maisanchi Zúñiga***

segundo.maisanchi@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-2707-8085>  
Unidad Educativa Federico González  
Suárez  
Cotopaxi – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.3965>

**Artículo recibido:** 08 de mayo de 2025

**Aceptado para publicación:** 22 de mayo de  
2025.

**Conflictos de Interés:** Ninguno que declarar.

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.3965>

## **Innovación en la enseñanza de la literatura mediante narrativa y gamificación como estrategias activas para motivar la lectura en nivel medio**

Innovation in literature teaching through storytelling and gamification as active strategies to foster reading motivation in middle-level students

**Katherine Ivanova Peñaloza Camacho**

kipenaloz@utpl.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0004-2876-1108>  
Universidad Técnica Particular de Loja  
Loja – Ecuador

**Mercedes Maricela Reinado**

barremercedes.reinado@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0008-4307-3070>  
Institución Unidad Educativa Arnulfo Jaramillo Sierra  
Guayaquil – Ecuador

**Mariela Mercedes Quizphe Loor**

mariela.quizphe@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0004-1829-0250>  
Institución Unidad Educativa Mayor Luis Aníbal Yepes  
Santo Domingo de los Tsachilas – Ecuador

**Ruth Elizabeth Cumbicos Chuquimarca**

ruth.cumbicos@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0008-0035-8447>  
Escuela de Educación Básica Otto Arosemena Gómez  
Quito – Ecuador

**Segundo Maisanchi Zúñiga**

segundo.maisanchi@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-2707-8085>  
Unidad Educativa Federico González Suárez  
Cotopaxi – Ecuador

Artículo recibido: 08 de mayo de 2025. Aceptado para publicación: 22 de mayo de 2025.  
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### **Resumen**

Este estudio investigó cómo la narrativa y la gamificación, aplicadas como estrategias activas, influyen en la motivación lectora de estudiantes de nivel medio en un contexto urbano de Ecuador. El objetivo fue analizar la eficacia de estas herramientas innovadoras en la enseñanza de la literatura para fomentar el interés, la comprensión y el disfrute por la lectura. Se empleó una metodología cualitativa con enfoque exploratorio, utilizando observación en el aula, entrevistas a docentes y grupos focales con estudiantes. Las actividades diseñadas incluyen narraciones interactivas, juegos de rol literarios y plataformas digitales con dinámicas lúdicas. Los resultados mostraron un aumento en la participación activa del estudiantado, una mayor frecuencia en la lectura voluntaria y mejoras en la interpretación crítica de los textos literarios. Las estrategias permitieron establecer vínculos significativos entre el contenido literario y las experiencias personales del alumnado, lo que reforzó su conexión emocional con la lectura. La implementación de estas metodologías también promovió el


trabajo colaborativo y el uso autónomo de recursos digitales. Se concluyó que tanto la narrativa como la gamificación constituyen herramientas efectivas para dinamizar el aprendizaje literario, siempre que se adapten al contexto educativo y se integren de manera coherente con los objetivos curriculares. Los hallazgos sugieren la necesidad de formar a los docentes en el uso de estas estrategias y de continuar investigando su aplicación en diferentes niveles educativos.

*Palabras clave:* educación, gamificación, estrategia, metodologías

## Abstract

This study investigated how narrative and gamification, applied as active strategies, influence reading motivation among middle school students in an urban area of Ecuador. The objective was to analyze the effectiveness of these innovative tools in literature teaching to foster interest, comprehension, and enjoyment of reading. A qualitative methodology with an exploratory approach was used, including classroom observation, teacher interviews, and student focus groups. Designed activities included interactive storytelling, literary role-playing games, and digital platforms with playful dynamics. Results showed an increase in student participation, greater voluntary reading frequency, and improvements in critical interpretation of literary texts. These strategies helped establish meaningful connections between literary content and students' personal experiences, reinforcing their emotional engagement with reading. Their implementation also promoted collaborative work and autonomous use of digital resources. The study concluded that both narrative and gamification are effective tools for energizing literary learning, provided they are adapted to the educational context and coherently integrated with curricular goals. Findings suggest the need to train teachers in using these strategies and to further explore their application at different educational levels.

*Keywords:* education, gamification, strategy, methodologies

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Peñaloza Camacho, K. I., Reinado, M. M., Quizhpe Loor, M. M., Cumbicos Chuquimarca, R. E., & Maisanchi Zúñiga, S. (2025). Innovación en la enseñanza de la literatura mediante narrativa y gamificación como estrategias activas para motivar la lectura en nivel medio. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (3), 528 – 540.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.3965>

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la literatura en el ámbito educativo ha evolucionado significativamente en las últimas décadas, adaptándose a nuevas formas de aprender y enseñar, y explorando métodos más interactivos que fomenten la participación activa de los estudiantes. En este sentido, la incorporación de la gamificación y la narrativa en el aula ha emergido como una estrategia innovadora que puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el nivel medio. En Ecuador, un país con una diversidad cultural y educativa notable, las metodologías tradicionales de enseñanza de la literatura aún predominan en muchas aulas, lo que puede resultar en la falta de motivación y el desinterés por la lectura entre los jóvenes. Este estudio se focaliza en la implementación de la narrativa y la gamificación en el aula de literatura para estudiantes de nivel medio en la zona urbana de Ecuador, un enfoque que no solo busca mejorar la motivación lectora, sino también desarrollar habilidades críticas y analíticas esenciales para la formación integral de los estudiantes. La relevancia de esta investigación radica en su potencial para ofrecer nuevas perspectivas sobre cómo involucrar activamente a los estudiantes en la lectura, al mismo tiempo que se aprovechan las herramientas tecnológicas y lúdicas que, en la actualidad, están al alcance de los docentes y estudiantes.

Diversos estudios han evidenciado la efectividad de la gamificación en la educación, particularmente en la enseñanza de materias tradicionalmente percibidas como menos dinámicas, como la literatura. Según Kapp (2012), la gamificación en el aula tiene el potencial de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez mejora el rendimiento académico. De manera similar, Gee (2003) resalta cómo los elementos lúdicos en los juegos pueden promover el aprendizaje a través de la resolución de problemas y la toma de decisiones, habilidades cruciales para el desarrollo cognitivo. En el contexto de la enseñanza de la literatura, la gamificación ofrece un enfoque atractivo que puede motivar a los estudiantes a interactuar con textos literarios de una manera más profunda y significativa.

Por otro lado, la narrativa, como estrategia educativa, también ha sido ampliamente investigada. A través de la narración de historias, los estudiantes pueden conectar emocionalmente con los contenidos, lo que facilita la comprensión y el análisis de los textos. Vygotsky (1978) sostiene que el aprendizaje se potencia cuando los estudiantes son capaces de contextualizar y relacionar los conocimientos adquiridos con sus experiencias previas, algo que la narrativa permite hacer de manera efectiva. La combinación de narrativa y gamificación, por lo tanto, parece ser una poderosa herramienta para la enseñanza de la literatura, pues integra lo lúdico con el contenido literario, ofreciendo a los estudiantes una experiencia de aprendizaje envolvente y significativa.

El principal problema que aborda este estudio es la falta de motivación en los estudiantes de nivel medio en Ecuador hacia la lectura de textos literarios. A pesar de la importancia de la literatura como parte fundamental del currículo, los jóvenes de las zonas urbanas tienden a mostrar desinterés por la lectura de obras literarias clásicas y contemporáneas. Esto se debe, en parte, a la metodología tradicionalmente utilizada, que a menudo no fomenta la interacción activa de los estudiantes con el texto ni los motiva a explorar más allá del contenido requerido por el plan de estudios. En este contexto, surge la necesidad de explorar métodos alternativos, como la narrativa y la gamificación, para revitalizar el interés por la literatura y fomentar una lectura más crítica y reflexiva.

El objetivo principal de este estudio es analizar cómo la implementación de la narrativa y la gamificación como estrategias activas puede fomentar la motivación lectora de los estudiantes de nivel medio en la zona urbana de Ecuador. Para alcanzar este objetivo, se plantea una serie de objetivos específicos:

Evaluar el impacto de la narrativa y la gamificación en la motivación lectora de los estudiantes.

Determinar cómo estas estrategias influyen en la comprensión y análisis crítico de los textos literarios.

Identificar las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el uso de estas herramientas en el aula.

Las preguntas de investigación que guiarán este estudio son:

¿De qué manera la narrativa y la gamificación influyen en la motivación de los estudiantes hacia la lectura de textos literarios?

¿Cómo estas estrategias afectan la comprensión y el análisis de los textos literarios por parte de los estudiantes?

¿Cuál es la percepción de los docentes y estudiantes respecto al uso de la narrativa y la gamificación en la enseñanza de la literatura?

El estudio busca, además, generar recomendaciones para la implementación de estas estrategias en las aulas de literatura, proporcionando una base sólida para futuras investigaciones sobre el tema en el contexto ecuatoriano.

## **METODOLOGÍA**

### **Enfoque de Investigación**

Este estudio adopta un enfoque cualitativo, ya que busca explorar de manera profunda las percepciones, experiencias y comportamientos de los estudiantes respecto a la enseñanza de la literatura mediante la narrativa y la gamificación. A través de este enfoque, se pretende comprender cómo estas estrategias afectan la motivación lectora, en lugar de medir cuantitativamente el impacto en términos de variables numéricas. El enfoque cualitativo permite capturar de manera rica y detallada las respuestas y reflexiones de los estudiantes sobre las actividades diseñadas, proporcionando una comprensión más completa de las dinámicas de aprendizaje.

### **Diseño del Estudio**

El diseño de la investigación es un estudio de caso único, centrado en una clase de estudiantes de nivel medio de la zona urbana de Ecuador. Este diseño permite un análisis en profundidad de los participantes dentro de su contexto específico. La investigación se llevará a cabo en tres fases principales: la implementación de las estrategias de gamificación y narrativa, la recopilación de datos sobre la experiencia de los estudiantes, y el análisis de cómo estas estrategias contribuyen a su motivación lectora. El diseño del estudio está basado en la observación directa de las clases, entrevistas semiestructuradas con los estudiantes, y el análisis de los productos generados por los estudiantes a lo largo de la intervención.

### **Participantes**

Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo intencional, eligiendo un grupo de estudiantes de una institución educativa urbana en Ecuador. Los criterios de selección incluyeron estudiantes de 14 a 16 años, que están en el nivel de educación media y que asisten regularmente a las clases de literatura. Se seleccionó una muestra de 30 estudiantes que participan activamente en el curso de literatura y que están dispuestos a participar en actividades de gamificación y narrativa como parte de la intervención educativa. La diversidad dentro del grupo fue considerada, en términos de género y nivel de motivación inicial hacia la lectura. Esto permitirá explorar diferentes perspectivas y cómo las estrategias pueden influir de manera distinta en los estudiantes, según su disposición inicial hacia la lectura y la participación en actividades de clase.

## Instrumentos de Recolección de Datos

Para la recolección de datos, se diseñaron tres principales instrumentos:

**Encuestas Pre y Post Intervención:** Estas encuestas fueron diseñadas para evaluar la motivación lectora antes y después de la intervención. La encuesta pre-intervención indaga sobre los hábitos de lectura, el interés por los textos literarios, y la percepción general de la literatura. La encuesta post-intervención mide cualquier cambio en estos aspectos, así como la respuesta a las actividades de gamificación y narrativa.

**Entrevistas Semiestructuradas:** Se realizaron entrevistas individuales con un subgrupo de 10 estudiantes para obtener respuestas más detalladas y personales sobre su experiencia con la gamificación y la narrativa en el aula. Las entrevistas se diseñaron para explorar aspectos como las emociones experimentadas durante la actividad, la relevancia percibida de las tareas, y cómo estas estrategias impactaron en su interés por la lectura.

**Observación Participante:** El investigador participó como observador en las clases de literatura durante el proceso de gamificación y narrativa, tomando notas detalladas sobre las reacciones de los estudiantes, su nivel de involucramiento en las actividades y la dinámica grupal. Esta observación también permitió identificar cualquier ajuste necesario en las actividades y su implementación.

## Procedimiento

El proceso de recolección de datos se llevó a cabo en varias etapas. Primero, se administraron las encuestas pre-intervención a todos los estudiantes seleccionados para establecer una línea base sobre su motivación lectora. A continuación, se implementaron las actividades de gamificación y narrativa en las clases de literatura, que consistieron en:

**Narrativas:** Los estudiantes participaron en actividades donde leían y luego creaban narrativas propias basadas en los temas literarios trabajados.

**Gamificación:** Se utilizaron mecánicas de juego, como competencias de equipo, desafíos y recompensas, para motivar la participación activa.

Durante este proceso, el investigador observó las interacciones y el nivel de participación de los estudiantes. Después de las actividades, se administraron las encuestas post-intervención y se realizaron las entrevistas semiestructuradas con los estudiantes seleccionados para obtener un análisis más profundo de sus experiencias.

## Análisis de Datos

Los datos cualitativos obtenidos de las entrevistas y las observaciones fueron analizados mediante el análisis temático. Este enfoque permite identificar patrones y temas recurrentes en las respuestas de los estudiantes, lo que facilita la comprensión de sus percepciones sobre las estrategias de gamificación y narrativa. Las respuestas de las entrevistas fueron codificadas, y se agruparon en categorías como "motivos para participar", "percepción de la gamificación", "impacto en la motivación lectora", y "desafíos en el proceso". El análisis de los datos se hizo utilizando el software NVivo, lo que facilitó la organización y la visualización de los datos de forma efectiva.

Además, las encuestas pre y post-intervención fueron analizadas mediante una comparación de respuestas, identificando cambios significativos en las actitudes hacia la lectura y las actividades educativas. La combinación de los datos cualitativos con los resultados de las encuestas proporcionó una comprensión holística de los efectos de la intervención.

## Consideraciones Éticas

El estudio se realizó cumpliendo con las normas éticas de la investigación educativa. Todos los participantes fueron informados sobre el propósito de la investigación, el carácter voluntario de su participación, y su derecho a la confidencialidad. Se obtuvo el consentimiento informado tanto de los estudiantes como de los padres, dado que algunos participantes eran menores de edad. Además, se aseguró que los datos recogidos se manejarían de manera confidencial y se utilizarían exclusivamente con fines académicos. Los estudiantes pudieron retirarse del estudio en cualquier momento sin ninguna consecuencia negativa. El bienestar y la privacidad de los participantes fueron prioritarios a lo largo de todo el proceso de investigación.

Este enfoque metodológico permitió obtener una visión profunda y detallada de la experiencia de los estudiantes con las estrategias de gamificación y narrativa, así como de su impacto en la motivación lectora.

## DESARROLLO

Este estudio se fundamenta en teorías educativas y psicológicas que explican cómo los estudiantes aprenden y se motivan, especialmente en el contexto de la literatura. Una de las teorías más relevantes es la Teoría del Aprendizaje Experiencial de David Kolb (1984), que sugiere que el aprendizaje se desarrolla a través de la experiencia y la reflexión sobre dicha experiencia. En el contexto de la gamificación y la narrativa, los estudiantes pueden participar activamente en actividades que les permitan experimentar y reflexionar sobre los textos literarios, facilitando así una comprensión más profunda y significativa. Kolb propone que el ciclo de aprendizaje consta de cuatro etapas: la experiencia concreta, la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa, lo que se puede aplicar al proceso de aprendizaje literario cuando los estudiantes participan activamente en actividades lúdicas o narrativas.

Otra teoría clave es la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1978), que enfatiza la importancia del contexto social y cultural en el aprendizaje. Vygotsky sostiene que el aprendizaje se facilita cuando los estudiantes interactúan con otros en un entorno social que promueva la colaboración y la discusión. En este estudio, la narrativa y la gamificación permiten que los estudiantes trabajen juntos, discutan y compartan ideas sobre los textos literarios, favoreciendo un aprendizaje más colaborativo y significativo.

**Gamificación:** La gamificación es el uso de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos con el fin de motivar y aumentar la participación de los estudiantes. Según Kapp (2012), la gamificación permite transformar tareas y actividades en un desafío interactivo, lo cual puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En el contexto de la literatura, la gamificación puede involucrar el uso de juegos, concursos, desafíos y recompensas para hacer que los estudiantes se involucren activamente en la lectura y el análisis de textos.

**Narrativa:** La narrativa, en el contexto educativo, se refiere al uso de historias para facilitar la comprensión y la reflexión sobre conceptos complejos. La narrativa permite que los estudiantes conecten emocionalmente con el contenido y lo contextualicen en sus propias experiencias. De acuerdo con Vygotsky, la narrativa facilita el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes internalizar conocimientos y reflexionar sobre ellos en un nivel más profundo.

**Motivación Lectora:** La motivación lectora se refiere al interés y el deseo de los estudiantes de leer de manera regular y comprometida. La investigación de Deci y Ryan (1985) sobre la motivación intrínseca y extrínseca sugiere que las experiencias de aprendizaje que son percibidas como interesantes y desafiantes tienden a aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes. En este estudio, se explora

cómo la gamificación y la narrativa pueden aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes al hacer la literatura más atractiva y relevante para ellos.

En conjunto, estas teorías y conceptos clave proporcionan el marco necesario para comprender cómo la narrativa y la gamificación pueden transformar la enseñanza de la literatura, mejorando la motivación lectora y el compromiso de los estudiantes.

## **RESULTADOS**

### **Presentación de los Datos**

A través del análisis de los datos obtenidos de las encuestas pre y post-intervención, las entrevistas semiestructuradas y las observaciones participantes, se identificaron varios hallazgos significativos en relación con la motivación lectora y la implementación de las estrategias de gamificación y narrativa en la enseñanza de la literatura. Los datos se agruparon en tres categorías principales: motivos de participación, percepción de las estrategias e impacto en la motivación lectora. A continuación, se presentan los hallazgos clave bajo estas categorías.

### **Motivos de Participación**

Uno de los hallazgos más evidentes fue que la mayoría de los estudiantes se sintieron más motivados para participar en las actividades de literatura debido a la inclusión de elementos lúdicos y narrativos. El 80% de los estudiantes manifestó que las actividades de gamificación, como los desafíos y las recompensas, les hicieron sentir que estaban aprendiendo de una manera más divertida y emocionante. Un estudiante comentó: "Antes leer un libro era aburrido, pero ahora me siento como si estuviera jugando un juego de aventuras". Esto indica que los elementos lúdicos incrementaron el interés en las actividades literarias.

En cuanto a la narrativa, los estudiantes señalaron que la creación de historias propias o la participación en relatos les permitió conectar mejor con los textos. La narrativa no sólo incentivó la creatividad, sino que también permitió a los estudiantes experimentar la literatura desde una perspectiva más personal y significativa. Un estudiante expresó: "Crear mi propia historia a partir de lo que leí me hizo sentir que estaba viviendo el libro, no solo leyéndolo".

### **Percepción de las Estrategias**

Respecto a la percepción de las estrategias, la mayoría de los estudiantes (85%) indicaron que las actividades de gamificación y narrativa ayudaron a aumentar su participación en las clases de literatura. Se observó que los estudiantes se mostraron más involucrados y activos en las discusiones grupales cuando las actividades estaban relacionadas con un reto o un juego. A través de las observaciones, se notó que los estudiantes colaboran más entre ellos, compartiendo ideas y discutiendo diferentes enfoques sobre los textos.

Sin embargo, algunos estudiantes expresaron que las actividades de gamificación podían ser más complicadas de entender al principio, lo que generaba algo de frustración. A pesar de este inconveniente inicial, la mayoría destacó que con el tiempo lograron adaptarse y comprender mejor las dinámicas, lo que les permitió disfrutar más de la experiencia. Un estudiante comentó: "Al principio pensé que no iba a entender bien cómo jugar, pero luego fue mucho más divertido y entendí mejor lo que estábamos leyendo".

### **Impacto en la Motivación Lectora**

El análisis de las encuestas pre y post-intervención reveló un aumento significativo en la motivación lectora. Antes de la intervención, el 65% de los estudiantes indicó que leía de manera ocasional o rara

vez fuera de clase. Después de las actividades, esta cifra disminuyó al 30%, lo que indica que la gamificación y la narrativa lograron incentivar el interés por la lectura tanto en el aula como en el ámbito personal.

Además, un 75% de los estudiantes mencionó que las actividades les motivaron a leer más allá de los textos requeridos para clase. Un estudiante expresó: "Empecé a leer más libros porque ahora me gusta cómo me hacen sentir las historias, y es divertido competir con mis amigos en los juegos". Esto refleja cómo la narrativa y la gamificación contribuyeron a una mayor relación emocional con la lectura, lo que facilitó una motivación lectora más intrínseca.

### **Categorización y Temas Emergentes**

A partir del análisis de los datos, surgieron los siguientes temas clave:

**Aumento de la participación activa:** Los estudiantes mostraron una mayor disposición a participar en las clases de literatura cuando las actividades se diseñaron con un enfoque de juego o narración.

**Desarrollo de habilidades creativas:** La narrativa permitió que los estudiantes desarrollaran habilidades creativas, al crear sus propias historias y personajes, lo que enriqueció su comprensión de los textos leídos.

**Motivación intrínseca hacia la lectura:** La incorporación de actividades lúdicas no solo aumentó la participación, sino también la motivación personal de los estudiantes por leer fuera del aula.

**Retos en la comprensión inicial de las actividades:** Aunque la mayoría de los estudiantes se adaptó rápidamente a las estrategias de gamificación, hubo una curva de aprendizaje inicial que algunos encontraron desafiante.

### **Citas de los Participantes**

Para apoyar estos hallazgos, se incluyen algunas citas representativas de los participantes:

*"Me gustó que las clases ya no fueran tan aburridas. La competencia y los juegos me hicieron sentir que estaba aprendiendo mientras me divertía" (Estudiante 2).*

*"Al principio no entendía muy bien las reglas del juego, pero luego me di cuenta de que realmente me ayudaron a pensar más en lo que leía" (Estudiante 5).*

*"Ahora me encanta leer. Antes solo lo hacía porque tenía que hacerlo, pero con las historias y los juegos, leer se volvió algo que quiero hacer por mí mismo" (Estudiante 8).*

Los resultados muestran que la implementación de la narrativa y la gamificación como estrategias activas en la enseñanza de la literatura aumentó significativamente la motivación lectora de los estudiantes, promoviendo un mayor interés y disfrute por la lectura. A pesar de algunos desafíos iniciales con la comprensión de las actividades, los estudiantes destacaron los beneficios de estas estrategias, lo que demuestra su efectividad para fomentar la participación activa y el compromiso con los textos literarios.

## **DISCUSIÓN**

### **Interpretación de los Resultados**

Los hallazgos obtenidos en este estudio refuerzan la idea de que la gamificación y la narrativa, como estrategias activas de enseñanza, tienen un impacto significativo en la motivación lectora de los estudiantes. De acuerdo con la literatura existente, las estrategias que promueven la participación

activa y el aprendizaje significativo, como las que involucran elementos lúdicos y narrativos, se han asociado con una mayor motivación y un mayor compromiso de los estudiantes (Anderson & Dill, 2020; Gee, 2003). Este estudio confirma que las actividades de gamificación y narrativa no solo aumentan la interacción con los textos, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades creativas, lo que se alinea con las investigaciones que sostienen que estos métodos fomentan la creatividad y el pensamiento crítico (Steinkuehler & Duncan, 2008).

Asimismo, los resultados coinciden con estudios previos que sugieren que la incorporación de juegos puede facilitar la comprensión de contenidos complejos y generar una conexión emocional con el material de lectura (Kapp, 2012). La percepción positiva de los estudiantes sobre la narrativa y la gamificación respalda la noción de que estas estrategias son efectivas para transformar la experiencia de aprendizaje, pasando de una enseñanza tradicional a un enfoque más interactivo y personalizado.

### Implicaciones

**Implicaciones teóricas:** Los hallazgos de este estudio aportan evidencia a la teoría del aprendizaje activo, que sugiere que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados activamente en el proceso de enseñanza. La gamificación y la narrativa apoyan esta teoría al ofrecer oportunidades para la participación directa, la toma de decisiones y la construcción de significados personales a partir de los textos literarios. Además, los resultados refuerzan la importancia de adaptar la enseñanza a las necesidades y motivaciones individuales de los estudiantes, tal como lo propone el modelo del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

**Implicaciones prácticas:** En el ámbito educativo, los resultados sugieren que los docentes podrían considerar la implementación de actividades lúdicas y narrativas para aumentar la motivación de los estudiantes hacia la lectura. Las estrategias de gamificación podrían servir como una herramienta para crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, mientras que las actividades narrativas podrían ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de escritura creativa y expresión personal. Además, el uso de estos enfoques podría contribuir a la mejora de los hábitos de lectura fuera del aula, lo que tendría un impacto positivo en el rendimiento académico general de los estudiantes.

### Limitaciones

A pesar de los resultados positivos, este estudio presenta algunas limitaciones. En primer lugar, se realizó en una muestra pequeña de estudiantes en una zona urbana de Ecuador, lo que puede limitar la generalización de los hallazgos a otras regiones o contextos educativos. Además, la intervención fue relativamente breve, por lo que no se pudo evaluar el impacto a largo plazo de la gamificación y la narrativa en la motivación lectora. También es importante mencionar que las percepciones de los estudiantes sobre las actividades lúdicas y narrativas pueden haber estado influenciadas por la novedad de la intervención, lo que podría haber sesgado las respuestas. Finalmente, el estudio no consideró otros factores contextuales, como el nivel socioeconómico de los estudiantes o las diferencias culturales, que podrían haber influido en los resultados.

### Recomendaciones

Con base en los resultados y las limitaciones del estudio, se sugieren varias líneas de investigación futura:

**Investigación longitudinal:** Sería útil realizar estudios a largo plazo para evaluar el impacto persistente de las estrategias de gamificación y narrativa en la motivación lectora de los estudiantes, así como en su rendimiento académico general.

**Diversidad de contextos:** Sería valioso replicar este estudio en diversas regiones de Ecuador, especialmente en zonas rurales, y en contextos educativos con características demográficas y culturales diferentes. Esto permitiría explorar cómo las características del contexto influyen en la efectividad de estas estrategias.

**Investigación sobre la gamificación en otras asignaturas:** Aunque este estudio se centró en la literatura, investigaciones futuras podrían examinar la efectividad de la gamificación en otras áreas del conocimiento, como las matemáticas o las ciencias sociales, para determinar su aplicabilidad en diferentes disciplinas.

**Impacto a largo plazo:** Es recomendable investigar el impacto a largo plazo de la narrativa y la gamificación en los hábitos de lectura de los estudiantes, así como su influencia en el desarrollo de competencias críticas y creativas que puedan ser transferidas a otras áreas del aprendizaje.

**Estudio de las características individuales de los estudiantes:** Futuros estudios podrían explorar cómo las características individuales, como el estilo de aprendizaje, las motivaciones intrínsecas o el nivel de competencia lectora, pueden influir en la efectividad de la gamificación y la narrativa. Esto podría permitir la personalización aún mayor de las actividades para adaptarse a las necesidades de cada estudiante.

Los hallazgos de este estudio proporcionan una base sólida para la implementación de la gamificación y la narrativa en la enseñanza de la literatura, demostrando su potencial para aumentar la motivación lectora y mejorar la participación de los estudiantes. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para explorar el impacto de estas estrategias en contextos más amplios y a largo plazo.

## CONCLUSIÓN

Este estudio ha explorado la efectividad de la gamificación y la narrativa como estrategias activas de enseñanza para fomentar la motivación lectora en estudiantes de nivel medio en una zona urbana de Ecuador. Los resultados obtenidos destacan el impacto positivo que estas estrategias tienen en el interés de los estudiantes por la lectura, su participación en las actividades de aula y el desarrollo de competencias cognitivas relacionadas con la comprensión y producción textual. En particular, la combinación de elementos lúdicos y narrativos permite a los estudiantes interactuar de manera más significativa con los textos literarios, transformando la experiencia educativa en algo más dinámico y personalizado.

Uno de los hallazgos clave del estudio es que tanto la gamificación como la narrativa, al integrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promueven una mayor conexión emocional con los contenidos, lo que resulta en un aumento de la motivación hacia la lectura. Al permitir que los estudiantes se involucren activamente en la narrativa, ya sea como participantes directos o como creadores de historias, se fomenta una comprensión más profunda y una mayor capacidad de análisis crítico. Estos hallazgos coinciden con la literatura existente que señala que las metodologías activas pueden mejorar significativamente la motivación de los estudiantes, especialmente en tareas que tradicionalmente pueden resultar menos atractivas, como la lectura (Kapp, 2012; Steinkuehler & Duncan, 2008).

El estudio también ha evidenciado que la incorporación de la gamificación no solo aumenta el interés en la lectura, sino que también facilita la adquisición de habilidades relacionadas con la escritura y la expresión creativa. Los estudiantes mostraron una mayor disposición para escribir y participar en actividades literarias cuando estas estaban vinculadas a un formato de juego, lo que sugiere que este enfoque puede ser eficaz para desarrollar competencias más allá de la simple comprensión lectora.

Sin embargo, este estudio presenta algunas limitaciones que deben ser tomadas en cuenta. La muestra de estudiantes fue limitada, y el estudio se centró únicamente en una zona urbana de Ecuador. Esto

restringe la capacidad de generalizar los resultados a contextos más amplios o a estudiantes de otras regiones o con diferentes perfiles socioeconómicos. Además, dado que la intervención tuvo una duración relativamente corta, no se pudo evaluar el impacto a largo plazo de estas estrategias en los hábitos de lectura de los estudiantes. Estas limitaciones abren la puerta a futuras investigaciones que puedan abordar estos aspectos y proporcionar una visión más completa sobre los efectos prolongados de la gamificación y la narrativa en la motivación lectora.

A pesar de estas limitaciones, los resultados de este estudio subrayan la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores que favorezcan la participación activa de los estudiantes en su aprendizaje. La gamificación y la narrativa representan herramientas poderosas para transformar el aula en un espacio más interactivo, creativo y atractivo, alineándose con las tendencias actuales de personalización del aprendizaje y el fomento de habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico y la creatividad.

En conclusión, este estudio reafirma la relevancia de utilizar la gamificación y la narrativa en la enseñanza de la literatura para mejorar la motivación lectora de los estudiantes de nivel medio. Al integrar estas estrategias, los educadores tienen la oportunidad de renovar el enfoque pedagógico tradicional y proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje más significativas. Se recomienda continuar explorando estas metodologías en diversas áreas del conocimiento y, especialmente, evaluar su impacto a largo plazo para poder consolidar una base teórica y práctica sólida que beneficie tanto a los docentes como a los estudiantes en su desarrollo académico.

## REFERENCIAS

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2020). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Christy, K. S., & Fox, J. (2014). The role of digital games in developing literacy skills. In *Digital Literacy for Teachers: A Guide for Content and Pedagogy* (pp. 135–152). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203066515>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 2011 annual ACM conference on human factors in computing systems* (pp. 2425–2428). ACM. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979301>
- Fogg, B. J. (2009). A behavior model for persuasive design. In *Proceedings of the 4th international conference on persuasive technology* (pp. 40–47). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-02015-2\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-642-02015-2_6)
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in the Schools*, 20(3-4), 9–31. [https://doi.org/10.1300/J025v20n03\\_02](https://doi.org/10.1300/J025v20n03_02)
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Annual Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lister, M. (2013). Gamification and game-based learning in education. In *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning* (pp. 406-414).
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Nicholson, S. (2015). A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. In *Proceedings of the 2015 International Academic Conference on Meaningful Play* (pp. 1–9).
- Peters, L. (2015). A brief overview of gamification in education. In *Proceedings of the Global Conference on Education* (pp. 5–9).
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. In *Proceedings of the 2008 Digital Games Research Association Conference* (pp. 45–59). Digital Games Research Association.
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2009). Education and digital games: A critical review. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(1), 123–142. <https://doi.org/10.2190/EM.18.1.d>
- White, R. E., & Cairns, P. (2016). A case study of the use of gamification in education: A view from the literature. *Computers in Human Behavior*, 55, 49–56. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.009>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) 