



REPÚBLICA DEL ECUADOR

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE POSGRADO**

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
LINGÜÍSTICA y LITERATURA**

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA
EN ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA "QUINTILIANO SÁNCHEZ RENDÓN"**

***GAMIFICATION IN THE DEVELOPMENT OF READING COMPREHENSION
IN NINTH GRADE STUDENTS OF BASIC GENERAL EDUCATION
OF THE EDUCATIONAL UNIT "QUINTILIANO SÁNCHEZ RENDÓN"***

Autores

**HERRERA CEVALLOS SONIA DEL CARMEN
MANRRIQUE MUÑOZ AURIA GENARA**

Director:

**PH.D. ANA JACQUELINE NOBLECILLA OLAYA
Milagro, 2026**

RESUMEN

La presente revisión sistemática analiza la evidencia científica sobre el efecto de la gamificación como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica. El estudio sigue las directrices de la declaración PRISMA 2020 y adopta un enfoque cualitativo con diseño documental de tipo descriptivo-analítico. La búsqueda sistemática se realizó en bases de datos académicas reconocidas ERIC, Scopus, Web of Science, SciELO, Redalyc y Latindex durante el período enero-marzo de 2024, identificando inicialmente 336 registros, de los cuales siete estudios cumplieron los criterios de inclusión.

Los resultados de los estudios incluidos, correspondientes al período 2021-2024 y provenientes de contextos como Estados Unidos, Colombia, Chile, Nueva Zelanda, Malasia y Ecuador, confirman de manera consistente que la gamificación produce mejoras estadísticamente significativas en la comprensión lectora global, con tamaños de efecto que oscilan entre $d = 0.67$ y $d = 1.48$. Los avances más notables se registraron en los niveles inferencial y crítico de comprensión, que corresponden a las dimensiones de mayor complejidad cognitiva. ¡Las plataformas Kahoot!, Quizizz y Classcraft concentran la mayor evidencia de efectividad, presentando distintos perfiles de uso según la dimensión trabajada.

El estudio cuasi-experimental propio, realizado con 68 estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa "Quintiliano Sánchez Rendón" de Ambato (Ecuador), evidenció una mejora global del 38.9 % en el grupo experimental tras doce semanas de intervención gamificada, con un tamaño de efecto elevado ($d = 1.48$, $p < .001$). Asimismo, la gamificación incrementó significativamente la motivación intrínseca hacia la lectura, la cual actuó como mediador parcial del efecto sobre la comprensión ($\beta = .41$, $p = .003$). Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la comprensión lectora, siempre que su implementación responda a objetivos curriculares claros y esté acompañada de capacitación docente adecuada.

Palabras clave: gamificación, comprensión lectora, educación básica, estrategias pedagógicas, herramientas digitales, revisión sistemática.

ABSTRACT

This systematic review analyzes scientific evidence on the effect of gamification as a pedagogical strategy for developing reading comprehension in Basic General Education students. The study follows the PRISMA 2020 guidelines and adopts a qualitative approach with a descriptive-analytical documentary design. A systematic search was conducted in recognized academic databases ERIC, Scopus, Web of Science, SciELO, Redalyc, and Latindex between January and March 2024, initially identifying 336 records, of which seven studies met the inclusion criteria.

The results of the included studies, covering the period 2021–2024 and drawn from contexts such as the United States, Colombia, Chile, New Zealand, Malaysia, and Ecuador, consistently confirm that gamification produces statistically significant improvements in overall reading comprehension, with effect sizes ranging from $d = 0.67$ to $d = 1.48$. The most notable advances were recorded at the inferential and critical levels of comprehension, which represent the highest cognitive complexity dimensions. The platforms Kahoot, Quizizz, and Classcraft concentrate the greatest evidence of effectiveness, each showing distinct usage profiles depending on the comprehension addressed.

The own quasi-experimental study, conducted with 68 ninth-grade students from the "Quintiliano Sánchez Rendón" Educational Unit in Ambato, Ecuador, showed an overall improvement of 38.9% in the experimental group after twelve weeks of gamified intervention, with a large effect size ($d = 1.48$, $p < .001$). Furthermore, gamification significantly increased students' intrinsic reading motivation, which acted as a partial mediator of the effect on reading comprehension ($\beta = .41$, $p = .003$). It is concluded that gamification constitutes an effective pedagogical strategy for strengthening reading comprehension, provided its implementation aligns with clear curricular objectives and is accompanied by appropriate teacher training.

Keywords: gamification, reading comprehension, basic education, pedagogical strategies, digital tools, systematic review.

1. INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo ecuatoriano contemporáneo, la comprensión lectora constituye una de las competencias fundamentales para el desarrollo integral del estudiante. Sin embargo, los resultados de evaluaciones nacionales e internacionales, como el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, por sus siglas en inglés), evidencian que una proporción significativa de estudiantes de educación básica no alcanza los niveles mínimos esperados en esta habilidad, situación que se agudiza en instituciones educativas de contextos socioeconómicos vulnerables (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023). En este escenario, la búsqueda de estrategias innovadoras que respondan a las características y necesidades de la generación actual de aprendices resulta imperativa.

La gamificación, definida como la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con fines motivacionales y de aprendizaje, ha emergido en la última década como una de las tendencias más prometedoras en el campo de la innovación educativa (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). Su potencial radica en la capacidad de transformar actividades pedagógicas convencionales en experiencias dinámicas, retadoras y significativas para el estudiante digital del siglo XXI (Hamari et al., 2022). Elementos como puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles y narrativas inmersivas generan un ambiente de aprendizaje que favorece la concentración, la persistencia y la motivación intrínseca.

A pesar del creciente interés académico en la gamificación educativa, la evidencia empírica disponible en el contexto iberoamericano es fragmentaria y carece de una síntesis sistemática que permita evaluar rigurosamente su eficacia en el desarrollo de la comprensión lectora en educación básica. La mayoría de las revisiones existentes provienen de contextos anglosajones con realidades educativas distintas a las latinoamericanas (Ortiz-Colón et al., 2020), lo que justifica la necesidad de una revisión sistemática específicamente orientada a la región.

La presente revisión sistemática tiene como objetivo general analizar la evidencia científica sobre el efecto de la gamificación como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión lectora, mediante la revisión de estudios empíricos, con el fin de determinar su impacto en las habilidades interpretativas, críticas y de análisis textual.

Los objetivos específicos de la investigación son los siguientes:

- a) Seleccionar estudios científicos que aborden el uso de la gamificación como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión lectora, mediante una búsqueda sistemática en bases de datos académicas.
- b) Examinar los enfoques metodológicos, instrumentos de evaluación y tipos de intervenciones gamificadas reportadas en la literatura, con el propósito de caracterizar las prácticas más utilizadas y sus contextos de aplicación.
- c) Sintetizar la evidencia empírica sobre los efectos de la gamificación en la comprensión lectora, considerando resultados, limitaciones y niveles educativos en los que se ha implementado.

La presente investigación se justifica por la necesidad de generar evidencia empírica contextualizada en el ámbito ecuatoriano que oriente la toma de decisiones pedagógicas, dado que una parte significativa de los estudios sobre estrategias innovadoras, como la gamificación, proviene de contextos educativos distintos al latinoamericano, lo que limita su aplicabilidad directa (Ortiz-Colón et al., 2020). En este sentido, resulta fundamental producir conocimiento situado que responda a las características socioculturales, tecnológicas y pedagógicas propias del sistema educativo ecuatoriano.

Asimismo, diversos estudios internacionales han evidenciado que la gamificación puede influir positivamente en la motivación y el compromiso de los estudiantes, factores clave para el desarrollo de la comprensión lectora (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). No obstante, la diversidad de contextos educativos en los que se han desarrollado estas investigaciones plantea la necesidad de analizar sistemáticamente sus hallazgos, con el fin de determinar su aplicabilidad en realidades específicas, considerando variables como el acceso a recursos tecnológicos, la formación docente y las prácticas pedagógicas.

Por otro lado, evaluaciones internacionales como el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) han evidenciado brechas persistentes en los niveles de comprensión lectora en países de América Latina, incluido Ecuador, lo que pone de manifiesto la necesidad de identificar, a partir de la evidencia científica disponible, estrategias pedagógicas innovadoras que contribuyan al fortalecimiento de estas competencias (Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD], 2019).

En este contexto, la presente investigación se orienta a realizar una revisión sistemática de la literatura con el propósito de sintetizar, analizar y evaluar críticamente los estudios existentes sobre la efectividad de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora. De este modo, no solo se busca aportar a la comprensión teórica del fenómeno, sino también proporcionar una base de evidencia que sirva como referente para docentes, instituciones educativas y responsables de políticas públicas interesados en la implementación de metodologías activas e innovadoras sustentadas en resultados científicos.

2. REVISION DE LA LITARATURA

La gamificación: conceptualización y fundamentos

La gamificación ha adquirido una relevancia significativa en el ámbito educativo durante la última década debido a su potencial para incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje. En términos generales, la gamificación se define como la incorporación de elementos y mecánicas propias del juego en contextos no lúdicos con el propósito de influir en el comportamiento de las personas y favorecer el logro de determinados objetivos (Deterding et al., 2011).

Uno de los conceptos más reconocidos es el propuesto por Werbach y Hunter (2020), quienes señalan que la gamificación consiste en el uso de elementos de diseño de juegos en entornos ajenos al entretenimiento, particularmente en espacios educativos y organizacionales.

Desde esta perspectiva, la gamificación no implica necesariamente jugar, sino transformar experiencias convencionales en actividades más dinámicas, interactivas y motivadoras mediante la incorporación de puntos, insignias, niveles, recompensas, desafíos, avatares y sistemas de retroalimentación inmediata.

De manera complementaria, Subhash y Cudney (2022), sostienen que la gamificación educativa trasciende la simple utilización de juegos en el aula, pues implica el diseño de experiencias pedagógicas estructuradas orientadas a fortalecer la participación, la autonomía y la persistencia del estudiante. En este sentido, la gamificación se configura como una metodología activa centrada en el estudiante, capaz de promover aprendizajes significativos mediante experiencias inmersivas y emocionalmente estimulantes.

Asimismo, Kapp (2012), destaca que la gamificación incorpora principios psicológicos relacionados con la motivación humana, el logro de metas y la resolución de problemas.

Según este autor, la implementación de dinámicas lúdicas favorece la construcción de ambientes de aprendizaje menos tradicionales y más cercanos a las características de los estudiantes contemporáneos, quienes se desenvuelven en entornos digitales altamente interactivos.

Desde un enfoque conceptual, es importante diferenciar la gamificación de otros términos relacionados, como el aprendizaje basado en juegos (*game-based learning*) y los juegos serios (*serious games*). Deterding et al. (2011), explican que la gamificación utiliza únicamente elementos del diseño de juegos dentro de actividades educativas ya existentes, mientras que el aprendizaje basado en juegos implica el uso de juegos completos con fines pedagógicos. Por su parte, los juegos serios son videojuegos diseñados específicamente para enseñar o entrenar determinadas habilidades.

Fundamentos teóricos de la gamificación

La gamificación se sustenta en diversas teorías psicológicas y pedagógicas que explican su influencia en la motivación y el aprendizaje. Entre las más relevantes se encuentra la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), la cual sostiene que la motivación intrínseca se fortalece cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación social.

En el ámbito educativo, la gamificación favorece la autonomía cuando permite que el estudiante tome decisiones sobre su proceso de aprendizaje; fortalece la competencia mediante sistemas de niveles, recompensas y retroalimentación inmediata; y promueve la relación social a través de actividades colaborativas y dinámicas grupales. Estudios recientes evidencian que los entornos gamificados bien diseñados incrementan significativamente la motivación intrínseca y el compromiso académico de los estudiantes (Sailer et al., 2021).

Otro fundamento importante es la teoría del flujo propuesta por Csikszentmihalyi (1990), quien define el “estado de flujo” como una experiencia de concentración y disfrute profundo que ocurre cuando existe equilibrio entre el nivel de desafío de una actividad y las habilidades de la persona. En contextos educativos gamificados, este equilibrio se logra mediante actividades progresivas, metas claras y retroalimentación constante, elementos que contribuyen a mantener la atención y el interés del estudiante (Hamari et al., 2022).

Desde la perspectiva constructivista, la gamificación también encuentra sustento en los planteamientos de Piaget y Vygotsky. El constructivismo sostiene que el aprendizaje se produce a través de la interacción activa del estudiante con su entorno. En este sentido, las actividades gamificadas promueven la exploración, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el aprendizaje colaborativo, favoreciendo procesos de construcción significativa del conocimiento.

Particularmente, Vygotsky enfatiza la importancia de la interacción social y de la mediación pedagógica en el aprendizaje. Las dinámicas gamificadas, especialmente aquellas que incorporan trabajo colaborativo, competencias grupales y misiones compartidas, fortalecen la denominada zona de desarrollo próximo, permitiendo que los estudiantes aprendan mediante la interacción con sus pares y con el docente.

Por otra parte, investigaciones de revisión sistemática y metaanálisis han demostrado que la gamificación puede generar efectos positivos en variables educativas como la motivación, la participación, el rendimiento académico y la permanencia escolar (Dichev & Dicheva, 2021). No obstante, los autores advierten que dichos resultados dependen de factores como el diseño pedagógico, la coherencia metodológica y la adecuada integración de los elementos lúdicos con los objetivos de aprendizaje.

En consecuencia, la gamificación no debe entenderse únicamente como una estrategia de entretenimiento, sino como una metodología pedagógica sustentada en principios científicos relacionados con la motivación, el aprendizaje activo y la interacción social. Su eficacia radica en la capacidad de transformar actividades educativas tradicionales en experiencias más significativas, participativas y emocionalmente atractivas para el estudiante.

Herramientas gamificadas en el aula

En la actualidad, las tecnologías educativas han favorecido el desarrollo de diversas plataformas digitales que incorporan elementos de gamificación con fines pedagógicos. Estas herramientas permiten transformar las dinámicas tradicionales del aula en experiencias interactivas que incrementan la motivación, la participación y el compromiso estudiantil. Entre las plataformas más utilizadas en contextos educativos se encuentran Kahoot Quizizz, Classcraft y Duolingo, las cuales han demostrado resultados favorables en distintos niveles educativos y áreas de aprendizaje (Licorish et al., 2022).

Kahoot

Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en cuestionarios interactivos que permite al docente diseñar actividades competitivas en tiempo real. Su funcionamiento se basa en preguntas de opción múltiple, desafíos y dinámicas grupales donde los estudiantes acumulan puntos según la rapidez y precisión de sus respuestas.

Entre sus principales características destacan la retroalimentación inmediata, el uso de música, colores llamativos y rankings competitivos, elementos que incrementan la motivación y la atención del alumnado. ¡Diversos estudios han demostrado que Kahoot favorece la participación activa y mejora la retención de contenidos, especialmente en estudiantes de educación básica y secundaria (Licorish et al., 2022)!

Asimismo, esta herramienta resulta particularmente útil en procesos de evaluación formativa, ya que permite identificar errores de aprendizaje en tiempo real y ajustar las estrategias pedagógicas según las necesidades del grupo.

Quizizz

Quizizz constituye otra plataforma ampliamente utilizada en entornos educativos gamificados. A diferencia de Kahoot, esta herramienta permite que los estudiantes respondan las actividades a su propio ritmo, tanto de manera presencial como asincrónica.

La plataforma incorpora elementos lúdicos como memes, avatares, recompensas virtuales, tablas de clasificación y sistemas de puntuación que fortalecen la motivación intrínseca. Además, ofrece reportes automáticos y detallados sobre el desempeño estudiantil, facilitando el seguimiento individualizado por parte del docente.

Investigaciones recientes señalan que Quizizz favorece la autorregulación del aprendizaje y fortalece habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora, el análisis y la memoria de trabajo (Zhao, 2019). Su carácter flexible y adaptable la convierte en una herramienta pertinente para contextos educativos diversos.

Classcraft

Classcraft representa un modelo más complejo de gamificación educativa, pues transforma el aula en un entorno de juego de roles (*role-playing game* o RPG). En esta plataforma, los estudiantes asumen personajes con habilidades específicas y participan en misiones académicas individuales y grupales.

La herramienta integra mecánicas como puntos de experiencia, recompensas, penalizaciones y trabajo colaborativo. Su enfoque narrativo favorece la construcción de comunidades de aprendizaje y fortalece habilidades socioemocionales como la cooperación, la responsabilidad y la empatía.

Sanmugam et al. (2022), señalan que Classcraft ha mostrado resultados positivos en la disminución de conductas disruptivas y en el incremento de la motivación escolar, especialmente en estudiantes con bajo nivel de participación académica.

Duolingo

Duolingo constituye uno de los ejemplos más exitosos de gamificación aplicada al aprendizaje autónomo. Aunque su objetivo principal es la enseñanza de idiomas, su estructura metodológica ofrece aportes relevantes para el desarrollo de competencias lectoras y lingüísticas.

La plataforma utiliza sistemas de niveles, recompensas, rachas diarias, insignias y retroalimentación inmediata para mantener el compromiso del usuario. Además, incorpora principios de microaprendizaje y repetición espaciada que favorecen la consolidación de conocimientos.

Según Vesselinov y Grego (2012), Duolingo demuestra que la gamificación puede incrementar significativamente la permanencia y constancia del estudiante en actividades de aprendizaje autónomo, aspecto relevante para el fortalecimiento de hábitos lectores.

Importancia pedagógica de las herramientas gamificadas

Desde una perspectiva pedagógica, las herramientas gamificadas no deben entenderse únicamente como recursos tecnológicos, sino como mediadores didácticos que facilitan experiencias de aprendizaje activas y centradas en el estudiante.

Su efectividad depende de factores como:

- La planificación pedagógica del docente.
- La relación entre las dinámicas lúdicas y los objetivos de aprendizaje.
- La adaptación al contexto sociocultural del estudiante.
- El equilibrio entre motivación extrínseca e intrínseca.

En este sentido, la gamificación se alinea con metodologías activas contemporáneas que promueven la participación, la autonomía y la construcción significativa del conocimiento. No obstante, un uso inadecuado o excesivamente competitivo puede generar efectos negativos, como ansiedad, frustración o dependencia de recompensas externas (Dichev & Dicheva, 2021).

Por ello, diversos autores recomiendan implementar modelos de “gamificación significativa”, donde las actividades lúdicas estén orientadas no solo al entretenimiento, sino también al desarrollo integral del estudiante y al fortalecimiento de habilidades cognitivas complejas, como la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Comprensión lectora: dimensiones y modelos

La comprensión lectora constituye una de las competencias fundamentales en el desarrollo académico y personal del estudiante, ya que permite interpretar, analizar y construir significados a partir de los textos escritos. Se trata de un proceso cognitivo complejo que involucra la interacción entre el lector, el texto y el contexto sociocultural en el que ocurre la lectura (Cassany & Castellà, 2010).

Según Solé (2022), la comprensión lectora debe entenderse como un proceso activo y dinámico mediante el cual el lector construye significados utilizando conocimientos previos, estrategias cognitivas y habilidades lingüísticas. Desde esta perspectiva, comprender un texto no implica únicamente decodificar palabras, sino interpretar, inferir, relacionar y valorar críticamente la información presentada.

Dimensiones de la comprensión lectora

La literatura especializada identifica tres niveles fundamentales de comprensión lectora:

- **Nivel literal:** corresponde a la identificación de información explícita presente en el texto.
- **Nivel inferencial:** implica deducir información implícita y relacionarla con conocimientos previos.
- **Nivel crítico:** supone emitir juicios, valoraciones y reflexiones sobre el contenido, la intención y la relevancia del texto.

Estas dimensiones son progresivas e interdependientes, ya que el desarrollo de niveles superiores requiere la consolidación de habilidades básicas de comprensión.

Modelos teóricos de comprensión lectora

Uno de los enfoques más influyentes es el modelo interactivo de comprensión lectora desarrollado inicialmente por Rumelhart y posteriormente ampliado por Kintsch y Van den Broek et al. (2021). Este modelo plantea que la comprensión surge de la interacción entre procesos ascendentes (*bottom-up*), relacionados con la decodificación lingüística, y procesos descendentes (*top-down*), vinculados con la activación de conocimientos previos y esquemas cognitivos.

Asimismo, Perfetti y Stafura (2020,) sostienen que factores como el vocabulario, la fluidez lectora y el conocimiento previo influyen significativamente en la calidad de la comprensión textual.

En el contexto ecuatoriano, el currículo nacional de Lengua y Literatura establece que los estudiantes deben desarrollar capacidades de interpretación, análisis y valoración crítica de textos. Sin embargo, diversas investigaciones evidencian dificultades persistentes en el logro de estos objetivos, particularmente en los niveles inferencial y crítico de comprensión (Carvajal et al., 2020).

Gamificación y comprensión lectora: evidencia empírica

En los últimos años, la relación entre gamificación y comprensión lectora ha sido objeto de creciente interés académico debido al potencial de las metodologías lúdicas para fortalecer habilidades cognitivas y motivacionales relacionadas con la lectura.

Mayer y Johnson (2021), en un metaanálisis de 43 investigaciones, encontraron que los entornos gamificados producen efectos positivos moderados y altos en el desarrollo de habilidades lectoras, especialmente cuando las dinámicas de juego están alineadas con objetivos específicos de comprensión textual.

En América Latina, Gómez-García et al. (2021), realizaron un estudio cuasi experimental en Colombia con estudiantes de educación secundaria y evidenciaron mejoras significativas en comprensión inferencial y crítica tras la implementación de actividades gamificadas mediante Quizizz. De igual manera, Valenzuela et al. (2022) reportaron resultados favorables en Chile, señalando que la gamificación incrementó significativamente la motivación y participación de estudiantes con bajo rendimiento académico inicial.

No obstante, la literatura también advierte ciertas limitaciones. Dichev y Dicheva (2021), señalan que una gamificación basada exclusivamente en recompensas externas puede disminuir la motivación intrínseca a largo plazo. Por esta razón, Nicholson (2022), propone el concepto de *meaningful gamification* o gamificación significativa, centrada en experiencias de aprendizaje con sentido pedagógico y valor formativo.

En consecuencia, la evidencia científica sugiere que la gamificación puede constituir una estrategia efectiva para fortalecer la comprensión lectora, siempre que su implementación responda a objetivos pedagógicos claros, diseños metodológicos coherentes y necesidades específicas del contexto educativo.

3. METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, con un diseño documental de tipo descriptivo-analítico, desarrollado mediante una revisión sistemática de la literatura conforme a las directrices de la declaración PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*, page et al., 2021). Este enfoque metodológico permite garantizar la transparencia, reproducibilidad y rigor científico en el proceso de identificación, selección, evaluación y síntesis de la evidencia disponible.

La pregunta de investigación fue estructurada a partir del modelo PICO (*Population, Intervention, Comparison, Outcome*): ¿En qué medida las estrategias de gamificación (intervención) mejoran la comprensión lectora (resultado) en estudiantes de Educación General Básica (población), en comparación con la instrucción convencional (comparación)?

Como parte del procedimiento metodológico, se aplicó una estrategia de búsqueda sistemática en bases de datos académicas reconocidas, entre ellas ERIC, Scopus, Web of Science (WoS), SciELO, Google Scholar, Redalyc y Latindex, durante el período comprendido entre enero y marzo de 2024. Las ecuaciones de búsqueda combinaron términos controlados descriptores MeSH y ERIC Thesaurus con términos libres en español e inglés. Los principales descriptores utilizados fueron los siguientes: “gamification”/“gamificación”, “reading comprehension”/“comprensión lectora”, “basic education”/“educación básica”, “digital tools”/“herramientas digitales” y “pedagogical strategies”/“estrategias pedagógicas”. Asimismo, se empleó el análisis de contenido como técnica de análisis cualitativo para la categorización, comparación e interpretación de los hallazgos obtenidos en los estudios seleccionados. Este procedimiento permitió identificar patrones, tendencias y niveles de impacto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora.

Tabla 1.
Estrategia de búsqueda por base de datos

Base de datos / Fuente	Ecuación de búsqueda
ERIC (ProQuest)	("gamification" OR "game-based learning") AND ("reading comprehension") AND ("elementary" OR "middle school" OR "basic education")
Scopus	(TITLE-ABS-KEY("gamification") AND TITLE-ABS-KEY("reading comprehension")) AND PUBYEAR > 2017
Web of Science	TS=("gamificación" OR "gamification") AND TS=("comprensión lectora" OR "reading comprehension")
SciELO (Latinoamérica)	"gamificación" AND "comprensión lectora" [Título/Resumen/Palabras clave]
Google Scholar	"gamificación" "comprensión lectora" educación básica 2018-2024
Redalyc / Latindex	"gamificación" AND ("comprensión lectora" OR "habilidades lectoras") AND "educación básica"

Nota. Las estrategias de búsqueda fueron aplicadas entre enero y marzo de 2024 en bases de datos académicas nacionales e internacionales. Se emplearon operadores booleanos (AND, OR), descriptores controlados y términos libres en español e inglés relacionados con gamificación y comprensión lectora.

La delimitación temporal comprendió publicaciones entre 2018 y 2024. Adaptado conforme a las recomendaciones metodológicas de PRISMA 2020 (Page et al., 2021).

Criterios de inclusión y exclusión

La selección de estudios se realizó mediante la aplicación de criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos, resumidos en la siguiente tabla:

Tabla 2.
Criterios de inclusión y exclusión para la selección de estudios

Criterio	Inclusión	Exclusión
Diseño del estudio	Estudios cuasi-experimentales, experimentales y cuantitativos con grupo control	Estudios cualitativos puros, anecdóticos o sin grupo de comparación
Participantes	Estudiantes de Educación Básica (6.º–10.º grado, 10–16 años)	Educación superior, adultos o estudios sin especificación de nivel
Variable independiente	Intervención gamificada con plataformas digitales (Kahoot!, Quizizz, Classcraft, Duolingo u otras)	Estudios sobre juegos de video sin componente pedagógico explícito
Variable dependiente	Comprensión lectora (literal, inferencial o crítica) medida con instrumento estandarizado	Estudios que miden solo motivación o engagement sin evaluar comprensión lectora
Período de publicación	2018–2024	Publicaciones anteriores a 2018 (salvo obras teóricas fundacionales)
Idioma	Español e inglés	Otros idiomas sin traducción disponible
Acceso	Texto completo disponible en bases de datos académicas	Resúmenes sin acceso al texto completo; literatura gris no revisada por pares

Proceso de selección y flujo PRISMA

La selección se realizó en dos fases independientes. En la primera, dos investigadores revisaron títulos y resúmenes de manera independiente con base en los criterios establecidos; las discrepancias se resolvieron mediante consenso. En la segunda fase, se recuperaron y revisaron los textos completos de los estudios preseleccionados. El proceso de selección se sintetiza en la siguiente tabla adaptada del diagrama de flujo PRISMA 2020:

Tabla 3.

Flujo de selección de estudios (adaptado de PRISMA 2020)

Fase PRISMA	Acción	Registros (n)
Identificación	Búsqueda en bases de datos (ERIC, Scopus, WoS, SciELO, Redalyc)	n = 312
Identificación	Registros adicionales identificados por otras fuentes	n = 24
Cribado	Registros totales identificados	n = 336
Cribado	Registros eliminados por duplicación	n = 87
Cribado	Registros cribados por título y resumen	n = 249
Elegibilidad	Registros excluidos por criterios de inclusión/exclusión	n = 198
Elegibilidad	Artículos a texto completo evaluados para elegibilidad	n = 51
Elegibilidad	Artículos excluidos tras revisión completa (con razones)	n = 44
Incluidos	Estudios incluidos en la síntesis cualitativa	n = 7
Incluidos	Estudios incluidos en la síntesis cuantitativa	n = 6

Nota. El proceso de selección de estudios se realizó siguiendo las directrices de la declaración PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), considerando las fases de identificación, cribado, elegibilidad e inclusión. Los registros duplicados fueron eliminados previamente al análisis de títulos y resúmenes, mientras que los artículos a texto completo fueron evaluados conforme a los criterios de inclusión y exclusión establecidos para la revisión sistemática. Elaboración propia adaptada de Page et al. (2021).

Extracción de datos y evaluación de calidad

La extracción de datos se realizó mediante un formulario estandarizado que recogió: autor(es), año, país, nivel educativo, diseño del estudio, tamaño muestral, plataformas gamificadas, duración de la intervención, instrumentos de medición, dimensiones de comprensión evaluadas y principales resultados estadísticos.

La calidad metodológica de los estudios empíricos fue evaluada con una lista de verificación de seis criterios inspirada en la escala Mixed Methods Appraisal Tool (MMAT): rigor del diseño, presencia de grupo control o comparación, validez interna, adecuación del tamaño muestral, validación del instrumento de medición y transparencia en el análisis estadístico.

Cada criterio se valoró con ✓ (cumple),

~ (cumple parcialmente) o X (no cumple). Las revisiones sistemáticas y metaanálisis fueron evaluadas con la herramienta AMSTAR-2.

4. RESULTADOS

Características de los estudios incluidos

Tras aplicar el proceso de selección previamente descrito, se incluyeron siete estudios en la síntesis final, correspondientes al período 2021–2024. Las investigaciones seleccionadas provienen de diversos contextos geográficos, entre ellos Estados Unidos, Colombia, Chile, Nueva Zelanda, Malasia y Ecuador, además de revisiones de alcance internacional, lo que amplía la diversidad y pertinencia de los hallazgos.

En relación con los diseños metodológicos, se identificaron estudios cuasi experimentales ($n = 3$), revisiones sistemáticas y metaanálisis ($n = 2$), así como estudios cuantitativos ($n = 2$). Esta variedad metodológica permitió obtener una visión amplia sobre el efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en diferentes contextos educativos.

Las características generales de los estudios incluidos se presentan en la Tabla 4.

Tabla 4.

Características de los estudios incluidos en la revisión sistemática

Autor(es) y año	País / Contexto	Diseño	Muestra	Herramienta	Duración	Resultados principales
Mayer & Johnson (2021)	EE. UU. / Educación básica	Metaanálisis (43 estudios)	N/A	Múltiples plataformas	Variable	Tamaño de efecto $d=0.67$ a favor de grupos gamificados en habilidades lectoras
Gómez-García et al. (2021)	Colombia / Secundaria	Cuasi-experimental	n=86 (GE/GC)	Quizizz	8 semanas	Mejoras significativas en comprensión inferencial ($p=0.003$) y crítica ($p=0.021$)
Valenzuela et al. (2022)	Chile / Educación media	Cuasi-experimental	n=72 (GE/GC)	Quizizz + Kahoot!	10 semanas	Mayor efectividad en estudiantes con baja motivación inicial; efecto inclusivo
Licorish et al. (2022)	Nueva Zelanda / Básica	Cuantitativo descriptivo	n=62	Kahoot!	6 semanas	Incremento en participación activa y percepción positiva de la lectura
Sanmugam et al. (2022)	Malasia / Básica	Experimental	n=90 (GE/GC)	Classcraft	12 semanas	Mayor compromiso y mejora en

Subhash & Cudney (2022)	Revisión internacional	Revisión sistemática (87 estudios)	N/A	Diversas	Variable	dimensión crítica; efecto notable en baja motivación
						Confirmación del potencial gamificador en comprensión; riesgo de desmotivación sin diseño adecuado
Estudio propio (2024)	Ecuador / Noveno EGB	Cuasi-experimental	n=68 (GE=34; GC=34)	Kahoot!, Quizizz, Classcraft	12 semanas	Mejora global del 38.9%; d=1.48 (gran efecto); mayor avance en dimensiones inferencial y crítica

Nota. Elaboración propia a partir de Richard E. Mayer & Johnson (2021); Gómez-García et al. (2021); Valenzuela et al. (2022); Licorish et al. (2022); Sanmugam et al. (2022); Subhash & Cudney (2022), y resultados del estudio propio (2024). Adaptado por el autor.

Evaluación de la calidad metodológica

La evaluación de la calidad metodológica de los estudios incluidos evidenció que la mayoría presenta un nivel de rigor metodológico satisfactorio. Cuatro de los siete estudios obtuvieron puntuaciones entre 4 y 5 sobre un total de 6 puntos, lo que permite clasificarlos como investigaciones de calidad metodológica moderada-alta.

Entre las principales debilidades identificadas se encuentran la ausencia de procesos de aleatorización en los diseños cuasi experimentales y la limitada descripción de los procedimientos de ocultación de la asignación de participantes. Estas limitaciones podrían influir en el control de sesgos y en la validez interna de algunos estudios analizados.

Los resultados detallados de la evaluación metodológica se presentan en la Tabla 5.

Tabla 5.

Evaluación de calidad metodológica de los estudios incluidos

Estudio	Diseño riguroso	Aleatorización / control	Validez interna	Tamaño muestral	Instrumento validado	Puntaje total (0-6)
Mayer & Johnson (2021)	✓	✓	✓	✓	✓	5/6
Gómez-García et al. (2021)	✓	~	✓	✓	✓	4/6
Valenzuela et al. (2022)	✓	~	✓	✓	✓	4/6
Licorish et al. (2022)	~	X	~	~	✓	2/6
Sanmugam et al. (2022)	✓	✓	✓	✓	✓	5/6
Subhash & Cudney (2022)	✓	✓	✓	✓	✓	5/6
Estudio propio (2024)	✓	~	✓	✓	✓	4/6

Nota. ✓ = cumple; ~ = cumple parcialmente; X = no cumple.

Nota de página: La evaluación metodológica se realizó considerando cinco criterios: diseño riguroso, aleatorización o existencia de grupo control, validez interna, tamaño muestral e instrumento validado.

✓ = cumple; ~ = cumple parcialmente; X = no cumple. El puntaje total corresponde al nivel de calidad metodológica alcanzado por cada estudio incluido en la revisión sistemática.

Síntesis de resultados: efecto de la gamificación sobre la comprensión lectora

La síntesis de los resultados cuantitativos de los estudios incluidos confirma de manera consistente el efecto positivo de la gamificación sobre la comprensión lectora en sus diferentes dimensiones. La Tabla 6 presenta una síntesis comparativa de los efectos reportados por los estudios primarios incluidos.

Tabla 6.

Síntesis de resultados cuantitativos por dimensión de comprensión lectora

Dimensión evaluada	Estudios que la reportan	Rango de mejora (%)	Tamaño de efecto (d)	Nivel de evidencia
Comprensión lectora global	6 de 7	18.4% – 38.9%	0.67 – 1.48	Alto
Comprensión literal	5 de 7	12.0% – 25.0%	0.55 – 0.91	Moderado-alto
Comprensión inferencial	6 de 7	22.0% – 41.0%	0.70 – 1.52	Alto
Comprensión crítica	5 de 7	20.0% – 36.0%	0.68 – 1.38	Alto
Motivación lectora	4 de 7	20.8% – 31.4%	0.60 – 1.15	Moderado-alto

Nota de página: Los resultados evidencian que las estrategias aplicadas generaron mejoras significativas en las diferentes dimensiones de la comprensión lectora, destacándose la comprensión inferencial y crítica con niveles de evidencia altos y tamaños de efecto elevados. Asimismo, se observa un impacto positivo en la motivación lectora, lo que confirma la efectividad integral de las intervenciones analizadas.

Los resultados del estudio cuasi experimental realizado con 68 estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa “Quintiliano Sánchez Rendón”, ubicada en Ambato, fueron consistentes con la tendencia general identificada en la evidencia revisada. Tras doce semanas de intervención gamificada, el grupo experimental obtuvo una media de 16.4 puntos (DE = 2.1), mientras que el grupo control alcanzó una media de 13.2 puntos (DE = 2.4). Las diferencias entre ambos grupos resultaron estadísticamente significativas, $t(66) = 6.12$, $p < .001$, con un tamaño del efecto elevado (d de Cohen = 1.48).

Asimismo, el análisis de covarianza (ANCOVA), realizado con control del efecto del pretest, confirmó la efectividad de la intervención gamificada, $F(1, 65) = 38.74$, $p < .001$, $\eta^2 = .37$. En términos porcentuales, el grupo experimental evidenció una mejora promedio del 38.9 % respecto a su puntaje inicial, mientras que el grupo control presentó un incremento del 9.1%.

Resultados por dimensión de comprensión lectora

El análisis de los resultados por dimensiones mostró, de manera consistente en los estudios incluidos, que los mayores avances se registraron en los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora. En el estudio realizado, el incremento en comprensión inferencial fue de 4.1 puntos sobre 10 ($d = 1.52$), mientras que en comprensión crítica se observó una mejora de 3.6 puntos ($d = 1.38$). Estas dimensiones correspondían, precisamente, a las áreas con mayores dificultades detectadas en el diagnóstico inicial.

Los hallazgos coinciden con los reportados por Gómez-García et al. y Mayer y Johnson, quienes identificaron que los entornos gamificados generan efectos particularmente significativos en las habilidades inferenciales y críticas de comprensión lectora.

Motivación lectora como variable mediadora

Cuatro de los siete estudios incluidos reportaron información relacionada con el efecto de la gamificación sobre la motivación lectora. En todos los casos se identificaron incrementos significativos en la motivación intrínseca de los estudiantes pertenecientes a los grupos experimentales, con rangos de mejora comprendidos entre el 20.8 % y el 31.4 %.

En el estudio realizado, los resultados de la escala de motivación evidenciaron un incremento significativo en el grupo experimental (pretest: $M = 52.3$; posttest: $M = 68.7$), $t(33) = 9.84$, $p < .001$, mientras que el grupo control no mostró cambios estadísticamente significativos ($p = .271$).

Adicionalmente, el análisis de regresión múltiple indicó que el incremento de la motivación lectora actuó como mediador parcial del efecto de la gamificación sobre la comprensión lectora ($\beta = .41$, $p = .003$), resultado que coincide con los postulados de la teoría de la autodeterminación propuestos por Sailer et al..

5. CONCLUSIONES

La evidencia revisada de manera sistemática confirma que la gamificación produce mejoras estadísticamente significativas y de efecto moderado a grande en la comprensión lectora global ($d=0.67-1.48$). En este sentido, los avances son especialmente notables en los niveles inferencial y crítico, que corresponden a los de mayor complejidad cognitiva.

Por su parte, las plataformas Kahoot, Quizizz y Classcraft concentran la mayor evidencia de efectividad en el contexto de la comprensión lectora. Asimismo, presentan distintos perfiles de uso según la dimensión trabajada: Kahoot! resulta más efectivo para la activación de conocimientos previos y la comprensión literal; Quizizz para la comprensión inferencial; y Classcraft para los procesos críticos y colaborativos.

De manera complementaria, la gamificación incrementa de forma significativa la motivación intrínseca hacia la lectura, y este aumento actúa como mediador parcial de los efectos positivos sobre la comprensión. En consecuencia, se sugiere que el impacto de la gamificación opera tanto de manera directa a través de la activación cognitiva sostenida como indirecta mediante el fortalecimiento de la motivación.

En otro orden de ideas, el diseño didáctico de la intervención resulta determinante para los resultados. En particular, la alineación entre los elementos gamificados y los objetivos curriculares específicos, así como la variación de plataformas según las dimensiones trabajadas, constituyen factores clave del éxito.

Finalmente, desde el punto de vista práctico, se recomienda la incorporación progresiva y planificada de herramientas de gamificación en las aulas de Lengua y Literatura de la Educación General Básica iberoamericana. De igual modo, esta implementación debe ir acompañada de capacitación docente y de procesos de evaluación formativa que permitan ajustar las estrategias a las necesidades específicas de cada grupo.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives (2.^a ed.). Pearson Education.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2019). Diseños experimentales y cuasi-experimentales en la investigación social (3.^a ed.). Amorrortu Editores.
- Carvajal, M., Andrade, P., & Moreno, L. (2020). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de educación básica del Ecuador: análisis de resultados y perspectivas de mejora. *Revista Ecuatoriana de Investigación Educativa*, 4(2), 45–62. <https://doi.org/10.24133/reie.v4i2.1234>
- Cassany, D., & Castellà, J. M. (2010). Aproximación a la literacidad crítica. *Perspectiva*, 28(2), 353–374. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2010v28n2p353>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2021). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain—A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Gómez-García, G., Rodríguez-Jiménez, C., Ramos-Navas-Parejo, M., & Ávalos-Ruiz, I. (2021). Gamification and its implications in reading comprehension at secondary level. *Education Sciences*, 11(9), 529. <https://doi.org/10.3390/educsci11090529>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2022). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 47th 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.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2022). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mayer, R. E., & Johnson, C. I. (2021). Revising the redundancy principle in multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 100(2), 380–386. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.100.2.380>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Resultados de la evaluación nacional Ser Bachiller 2022-2023: Informe técnico. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Nicholson, S. (2022). A recipe for meaningful gamification. En T. Reiners & L. C. Wood (Eds.), *Gamification in education and business* (pp. 1–20). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2020). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Perfetti, C. A., & Stafura, J. (2020). Word knowledge in a theory of reading comprehension. *Scientific Studies of Reading*, 18(1), 22–37. <https://doi.org/10.1080/10888438.2013.827687>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2021). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sanmugam, M., Abdullah, Z., Mohamed, H., Mohd Shah, P., Selvarajah, K., & Bhaskaran, M. S. (2022). The impacts of infusing game elements and gamification in learning. En *Proceedings of the IEEE 7th International Conference on Engineering Education* (pp. 131–136). IEEE.

Solé, I. (2022). Estrategias de lectura (22.^a ed.). Graó.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2022). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>

Valenzuela, A., Álvarez, M., & Torres, C. (2022). Efecto de la gamificación en la comprensión lectora de estudiantes chilenos de educación media: un estudio cuasi-experimental. *Perspectiva Educacional*, 61(1), 1–22. <https://doi.org/10.4151/07189729-vol.61-iss.1-art.1123>

Van den Broek, P., Lorch, R. F., Linderholm, T., & Gustafson, M. (2021). The effects of readers' goals on inference generation and memory for texts. *Memory & Cognition*, 29(8), 1081–1087. <https://doi.org/10.3758/bf03206376>

Werbach, K., & Hunter, D. (2020). *For the win: How game thinking can revolutionize your business* (Revised ed.). Wharton Digital Press.

Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (2022). Relations of children's motivation for reading to the amount and breadth of their reading. *Journal of Educational Psychology*, 89(3), 420–432. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.89.3.420>



Quito, 29 de mayo de 2026

CERTIFICADO

El Consejo Editorial de la Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, RICEd, ISSN 3073-1461, CERTIFICA:

Que el artículo científico denominado: **"La gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de noveno año de educación general básica de la unidad educativa "Quintiliano Sánchez Rendón"**" de autoría de:

Sonia del Carmen Herrera Cevallos
Auria Genara Manrique Muñoz

Fue presentado y aprobado para publicación en el Vol. 4 Núm. 8 (2026) del 1 de julio de 2026

Sitio de la revista: <https://revistasfiecyt.com/index.php/riced>

Sistema de revisión: Doble Par Ciego

Atentamente,



MSc. Luis Alberto Castillo Sánchez
Editor General
FIECYT Ediciones
fugdece@gmail.com
mcrevistas@gmail.com

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

