

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA ACTIVA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA LITERAL

GAMIFICATION AS AN ACTIVE STRATEGY IN LITERAL READING COMPREHENSION

Cecilia del Rocío Herrera Tapia ^{1*}

¹ Estudiante de posgrado, Maestría en Educación Básica Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5380-0206>. Correo: cecilia.herrera7814@utc.edu.ec

Telmo Edwin Vaca ²

² Docente Investigador Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1551-2240>. Correo: telmo.vaca@utc.edu.ec

* Autor para correspondencia: cecilia.herrera7814@utc.edu.ec

Resumen

La gamificación se consolida como una estrategia pedagógica innovadora que potencia la motivación y el compromiso educativo al integrar dinámicas lúdicas que favorecen la participación proactiva en el aula. El presente estudio tuvo como objetivo fortalecer la comprensión lectora literal en estudiantes de Octavo Grado de Educación General Básica bajo un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental. Se desarrolló una intervención pedagógica de gamificación analógica durante cuatro semanas con una duración total de 16 horas donde se recolectaron datos a través de instrumentos como el pretest y postest; el procesamiento se basó en estadísticos descriptivos como la media y la desviación estándar además de la distribución de frecuencias de los niveles de desempeño según escala. Los hallazgos revelaron un incremento sustancial en la media poblacional que ascendió de 4.92 a 8.75, lo cual representa un incremento de 3.83 puntos y evidencia que el 100% de la población se posicionó en los niveles medio y alto al superar las limitaciones iniciales de desempeño. Se concluye que la gamificación sin apoyo tecnológico constituye una estrategia activa eficiente para optimizar la aptitud lectora en contextos con limitaciones de recursos pues demuestra una alta capacidad de homogeneizar el rendimiento grupal y fortalecer los procesos de formación académica.

Palabras clave: comprensión lectora literal; gamificación analógica; estrategia activa, Educación Básica, intervención pedagógica.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Abstract

Gamification has served as an innovative pedagogical strategy that enhances motivation and educational commitment by integrating game dynamics to foster proactive classroom participation. This study aimed to strengthen literal Reading comprehension in eighth – grade students of General Basic Education through a quantitative approach and a quasi-experimental design. A four-week analog gamification intervention was implemented with a total duration of 16 hours, where data were gathered using pretest and posttest instruments. The analysis relied on descriptive statistics, including mean and standard deviation, as well as the frequency distribution of performance levels according to the evaluation scale. Findings revealed a substantial increase in the population mean, which rose from 4.92 to 8.75, representing a 3.83-point improvement and demonstrating that 100% of the participants reached medium and high performance levels by overcoming baseline limitations. The study concludes that non-technological gamification is an efficient active strategy for optimizing Reading proficiency in resource-limited contexts, demonstrating a high capacity to homogenize group performance and strengthen academic training processes.

Keywords: *Literal Reading comprehension; analog gamification; active strategy; basic education; pedagogical intervention.*

Fecha de recibido: 26/11/2025

Fecha de aceptado: 23/01/2026

Fecha de publicado: 09/02/2026

Introducción

La lectura es una habilidad esencial para el aprendizaje y la comunicación en la Educación Básica porque permite al estudiante acceder al conocimiento, organizar la información y desarrollar competencias críticas para su vida académica y personal (Solé, 2020). En este proceso la comprensión lectora literal constituye el primer nivel de análisis, puesto que se centra en el reconocimiento explícito de datos, personajes, hechos y detalles presentes en el texto (Rivero, 2020) cuya solidez resulta fundamental, dado que posibilita cualquier análisis inferencial o crítico posterior; de hecho, el programa PISA de la OCDE (2023) refuerza esta prioridad al evaluar la competencia de localizar y extraer información que es un criterio clave de este estudio, aunque, a pesar de su relevancia, investigaciones recientes evidencian que los estudiantes de Educación General Básica presentan dificultades persistentes en este ámbito, lo cual repercute directamente en su rendimiento escolar y en su capacidad de progresar hacia niveles superiores de comprensión lectora (Andrade – Palma et al., 2025).

Organismos internacionales como la UNESCO y UNICEF señalan que las brechas en la comprensión lectora literal limitan el acceso equitativo al aprendizaje y constituyen un desafío global para la Educación Básica; en este contexto, los efectos de la pandemia agravaron estas dificultades, pues la interrupción del proceso educativo y la falta de interacción presencial impactaron negativamente en el desarrollo de las actividades lectoras (INEVAL, 2023), por lo que, en Ecuador los resultados del INEVAL (2023) evidencian que solo el



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

8.8% de los estudiantes de Octavo Grado de EGB alcanzaron niveles satisfactorios de comprensión lectora literal en el año lectivo 2023-2024, mientras que la mayoría de ellos clasificados en niveles bajo y muy bajo, lo que dificulta seriamente la transición a la lectura académica.

Los estudiantes de Octavo Grado de EGB consolidan su desarrollo cognitivo y lingüístico, expanden su vocabulario e inician un pensamiento abstracto incipiente, razón por la cual afrontan la transición de la lectura narrativa a la lectura académica, cambio que exige metodologías rigurosas que refuercen la comprensión lectora literal para que el estudiante pueda gestionar textos de mayor complejidad y densidad informativa (Oakhill et al., 2020; Castles et al., 2020; Nation et al., 2022).

Una revisión reciente define que la gamificación consiste en el uso de elementos de diseño de juegos y mecánicas lúdicas en contextos no recreativos con fines de aprendizaje y motivación (Kapp, 2021), estrategia que ha demostrado mejorar significativamente el rendimiento académico, el compromiso y la motivación de los estudiantes registrándose una mayor participación en clases gamificadas (79%) frente a las tradicionales (51%) (Gómez – Tigreros et al., 2023); su propósito difiere del juego por una herramienta metodológica con objetivos educativos específicos (Deterding et al., 2020) y, en investigaciones centradas en lecturas, se ha observado que incrementa la participación, la motivación y desempeño en evaluaciones formales de recuperación de información explícita (Calvo – Ferrera et al., 2024), mientras que Prieto – Martín et al., (2024), tras analizar 47 estudios sobre gamificación, concluyendo que influye positivamente en la motivación y el rendimiento de adolescentes no universitarios, posicionándola como estrategia activa aplicable en ambientes educativos formales.

Si bien la aplicación exitosa de esta estrategia activa depende del entorno de aprendizaje, las limitaciones de infraestructura tecnológica y conectividad presentes en la institución educativa objeto de estudio impidieron que la implementación digital fuera factible (Zambrano, 2024); motivo por el cual la presente investigación se enfocó en el formato analógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora literal, elección que se justifica plenamente dado que sus elementos dependen de material concreto y excluyen la necesidad de equipos electrónicos (Macas Andrade & Barnuevo Solís, 2025); esta modalidad facilita la interacción social directa, reduce las distracciones asociadas al uso de pantallas y transforma la lectura literal en un acto estratégico y consiente, donde las reglas del juego obligan al estudiante a ejecutar deliberadamente habilidades como localizar, identificar y secuenciar información para acceder a una recompensa (Córdor Catota et al., 2025).

En entornos escolares sin recursos digitales, el docente actúa como mediador al crear actividades lúdicas con materiales accesibles como fichas, tableros o desafíos colaborativos para potenciar la comprensión lectora literal (Behl et al., 2022), estableciendo objetivos claros y adaptando las tácticas al contexto específico, lo que impulsa la interacción grupal y la reflexión sobre las emociones que emergen durante el juego, permitiendo que los estudiantes experimenten libremente mientras el docente proporciona el tiempo y los recursos necesarios (Ruiz Bañuls et al., 2022).

En el marco de la adecuación disciplinar, las actividades pedagógicas se diseñaron tomando como referencia las destrezas con criterio de desempeño del subnivel superior de Octavo Grado del currículo de Lengua y Literatura (Ministerio de Educación, 2016), centradas en la comprensión de contenidos explícitos, la identificación de ideas principales y la secuenciación de hechos en diversos textos; la intervención se



implementó durante 4 semanas (16 sesiones) iniciando con un diagnóstico de conocimientos previos alineado a los criterios de localización establecidos por PISA, tras lo cual se aplicaron estrategias lúdicas específicas como “Caza del tesoro literal”, orientada a la identificación de información explícita; “Rally de personajes”, enfocada en el reconocimiento de personajes y acciones clave; “Secuencia misteriosa”, centrada en el orden cronológico de los hechos y “Detectives del detalle”, destinada a la localización de datos puntuales como nombres, fechas, lugares.

Considerando los antecedentes y la necesidad de respuesta a la problemática evidenciada, la presente investigación tuvo como objetivo primordial evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia activa para mejorar la comprensión lectora literal en estudiantes de Octavo Grado de EGB, para lo cual se plantearon los siguientes objetivos específicos: diagnosticar el nivel inicial de comprensión lectora literal a través de la aplicación de un pretest; implementar una estrategia de gamificación analógica basada en material concreto y actividades lúdicas para su fortalecimiento; y evaluar la repercusión de dicha estrategia a través de la comparación de los resultados pre-post intervención.

La hipótesis de este estudio planteó que la aplicación adecuada de la gamificación optimizaría significativamente el nivel de comprensión lectora literal de los estudiantes de Octavo grado de EGB, considerando que el uso de material concreto y las actividades lúdicas, constituye un elemento clave para incrementar la participación activa y facilitar la asimilación de información explícita (Prieto-Martín et al., 2022).

La finalidad de este trabajo es generar datos concretos que validen la gamificación analógica como una metodología didáctica eficaz para fortalecer la comprensión lectora literal en entornos sin acceso a tecnología, proporcionando evidencia práctica que fortalezca las estrategias pedagógicas en Educación General Básica y establezcan un modelo replicable y escalable a otros niveles educativos o áreas lingüísticas, favoreciendo así la transición de la lectura narrativa a la lectura académica y el cierre de brechas evidenciadas por las evaluaciones INEVAL – PISA mediante el fomento de la motivación intrínseca (Domínguez et al., 2022).

Materiales y métodos

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo cuasiexperimental a través del empleo de un pretest y posttest como técnica exclusiva de recolección de datos, lo cual permitió observar la efectividad de la gamificación como estrategia activa para mejorar la comprensión lectora literal al medir objetivamente los cambios producidos tras la intervención. Debido a que el colectivo constaba de solo 12 estudiantes, se determinó trabajar con la totalidad de la población, puesto que en grupos reducidos la aplicación de técnicas de muestreo compromete la representatividad; por ello, al utilizar un censo poblacional en lugar de una muestra, se garantizó que los resultados reflejaran fielmente la realidad del grupo intervenido, evitando sesgos de selección parcial, criterio que se fundamenta en Hernández – Sampieri y Mendoza (2018) y López – Roldán y Fachelli (2021) quienes sostienen que en poblaciones pequeñas y finitas el estudio censal es el procedimiento más riguroso para asegurar la validez de los datos.

EL instrumento de recolección de datos consistió en un cuestionario estructurado bajo un diseño ad hoc, fundamentado en los procesos cognitivos del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) específicamente en el proceso básico de localizar y recuperar información correspondiente a los



niveles 1a y 2 de competencia lectora (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), 2019). Este enfoque permite identificar detalles directos como nombres, cantidades, secuencias temporales y hechos específicos sin necesidad de interpretaciones complejas, lo cual se ajusta perfectamente al nivel literal; para ello, el cuestionario se integró por 10 ítems, donde los tres primeros buscaron datos explícitos, mientras que del cuarto al noveno se orientaron a la identificación de detalles precisos entre varias opciones y el último solicitó validar la veracidad de una afirmación textual.

La selección de la lectura para el pretest respondió a criterios de validez técnica al emplear un texto narrativo continuo de entre 200 y 250 palabras, ya que, según García y López (2021), esta extensión es óptima para estudiantes de Básica Superior al evitar el cansancio mental que afecta la precisión de los resultados. Bajo este mismo rigor se garantizó que tanto la formulación del cuestionario como la selección de la lectura del postest cumplieran con estos parámetros de complejidad y estructura, asegurando así que la tipología narrativa del texto facilitara en ambas evaluaciones que el estudiante localizara datos sobre personajes y hechos siguiendo el orden lógico del relato (Silva et al., 2023).

Es fundamental precisar que, aunque el recurso conservó los estándares de PISA el nivel de complejidad se ajustó intencionalmente a los rangos de competencia inicial, decisión metodológica que respondió a los vacíos detectados en la evaluación diagnóstica institucional donde se identificaron vacíos significativos en el desarrollo de las destrezas de comprensión lectora en años anteriores. Bajo este escenario, se aplicó el principio de la Zona de Desarrollo Próximo (Vygotsky, 1978) para asegurar que el material fuera un medidor pedagógico justo que permitiera medir el progreso real del estudiante sin generar bloqueos cognitivos, garantizándose, además, la pertinencia de la herramienta a través de un proceso de validación por juicio de expertos, en el cual docentes especialistas certificaron la claridad, coherencia y alineación con los objetivos de estudio.

Respecto al protocolo ético, se obtuvo el consentimiento informado de las autoridades y de los representantes legales de los 12 estudiantes de la Unidad Educativa con el fin de garantizar el anonimato y la participación voluntaria; bajo esta premisa, el análisis de los resultados obtenidos en el pretest y postest se realizó a través de estadística descriptiva, utilizando medidas de tendencia central (media) y variación porcentual para comparar los resultados del pretest y postest; por lo tanto, la sistematización de la información permitió examinar el estado de las variables antes y después de la intervención pedagógica. Los datos obtenidos se tabularon en una matriz de doble entrada para su interpretación conforme a la siguiente escala:

Escala de desempeño (Rango de aciertos)

- (1 - 2): Muy bajo
- (3 - 4): Bajo
- (5 - 6): Alcanza
- (7 - 8): Medio
- (9 - 10): Alto

Resultados y discusión

La sistematización de la información permitió examinar el estado de las variables antes y después de la intervención pedagógica, los hallazgos iniciales revelaron que sobre un máximo de 10 puntos la media de la



población fue de 4.92 con una desviación estándar poblacional de 1.61; por tal motivo, al situarse el promedio por debajo del límite de aprobación de 5 puntos, se evidenció que el rendimiento inicial del grupo en la dimensión literal resultó insuficiente. Según la distribución observada en la fase diagnóstica, el 41.6% de los integrantes se posicionó en los niveles bajo y muy bajo, mientras que el 58.4% restante se ubicó entre los rangos medio y alcanza, sin que ninguno lograra el nivel alto.

La prevalencia de resultados que demandan fortalecimiento justifica la ejecución de un método activo; en este sentido y en concordancia con Cieza Altamirano (2023), se fundamenta el empleo de una planificación contextualizada enfocada en desarrollar la aptitud lectora literal a través de la gamificación sin tecnología. Estas actividades trataron los parámetros de la comprensión que, según el programa PISA implican recuperar información explícita como personajes y lugares (OCDE, 2019); por tal motivo, la intervención se enfocó en fortalecer los cuatro procesos esenciales de esta dimensión: identificación de información, reconocimiento de personajes, ordenamiento cronológico y localización de detalles.

La implementación de estas estrategias lúdicas permitió que los participantes desarrollaran dichas habilidades de manera progresiva. Para lograrlo, se utilizó un sistema de incentivos basado en la entrega de monedas, estrellas y recompensas simbólicas como diplomas o carnets de detective; asimismo, se integró un hilo conductor denominado “La historia desbloqueada”, el cual funcionó como un cierre narrativo donde el suspenso de un relato inconcluso motivó a los grupos a alcanzar las metas de comprensión para conocer el desenlace de la historia.

Esta organización instruccional, se detalla a continuación, vinculando cada actividad semanal con su respectivo objetivo de lectura:

Semana 1

Estrategia:

Objetivo de la comprensión lectora literal:

Dinámica y recompensas:

Caza del tesoro literal

Identificar información explícita.

Localización de datos directos en el texto.

Búsqueda de pistas en equipo con entrega de monedas de papel y avance narrativo.

Semana 2

Estrategia:

Objetivo de la comprensión lectora literal:

Dinámica y recompensas:

Rally de personajes

Reconocer personajes y acciones clave.

Distinción de los actores principales y sus hechos.

Competencia por estaciones para recolectar puntos y obtener un pase especial para elegir la próxima lectura.

Semana 3

Estrategia:

Objetivo de la comprensión lectora literal:

Dinámica y recompensas:

Secuencia misteriosa

Ordenar cronológicamente los hechos.

Organización de la estructura temporal del relato.

Organización cronológica de tarjetas de eventos con entrega de estrellas y diplomas de nivel aprendiz, explorador o maestro literal.



Semana 4

Estrategia:

Detectives del detalle.

Objetivo de la comprensión lectora literal:

Localizar datos puntuales (nombres, fechas, lugares).

Hallazgo de nombres, fechas y lugares específicos.

Dinámica y recompensas:

Resolución de “Fichas de caso” para obtener el carnet oficial de detective lector.

Al concluir la intervención gamificada se procedió a la aplicación del postest. Para garantizar la comparabilidad de los datos, la elaboración del instrumento, la selección de la lectura y el proceso de validación por rúbrica mantuvieron los mismos criterios metodológicos utilizados en la fase diagnóstica.

El análisis de este proceso de evaluación evidenció una mejora sustancial en el desempeño grupal, puesto que la media poblacional se incrementó de 4.92 a 8,75, lo cual representa una diferencia de $\Delta\mu = 3.83$ puntos. Este progreso obtenido tras el período de aplicación focalizada indica una eficiencia pedagógica plausible y bien sustentada en el tiempo; de igual forma, el aumento del promedio general coincidió con una reducción significativa en la desviación estándar (postest $\sigma = 0.83$ vs pretest $\sigma = 1.61$). Esta tendencia confirma que la intervención actuó como un factor de nivelación pedagógica, logrando que el desempeño de los estudiantes fuera más uniforme y consistente al mitigar las brechas de aprendizaje iniciales; en consecuencia, los datos obtenidos reflejan una consolidación del dominio de la dimensión literal en niveles superiores de la escala valorativa.

El análisis de frecuencias valida el mejoramiento de las capacidades para procesar información explícita, puesto que la distribución de los resultados muestra una clara migración ascendente de los estudiantes desde los niveles muy bajo, bajo y alcanza hacia los rangos superiores de la escala.

Tabla 1. Distribución comparativa de frecuencias y porcentajes por niveles de desempeño de la dimensión literal

Nivel de desempeño	Rangos de aciertos	Pretest %	Postest %
Alto	9 – 10	0%	66.7%
Medio	7 – 8	16.7%	33.3%
Alcanza	5 – 6	41.6%	0%
Bajo	3 – 4	33.3%	0%
Muy bajo	1 – 2	8.3%	0%

Nota. Los niveles de desempeño inferiores fueron totalmente mitigados, observándose una concentración del 100% de los estudiantes en los niveles medio y alto.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

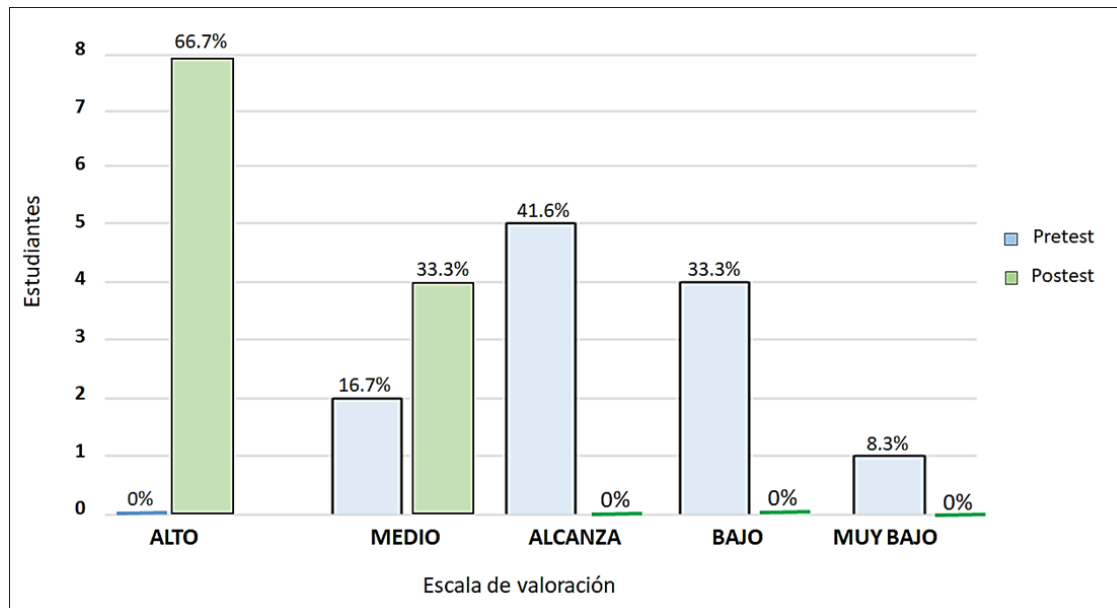


Figura 1. Distribución porcentual comparativa de los niveles de desempeño de la comprensión lectora literal (pretest vs postest)

Nota: La figura evidencia la progresión de la población hacia los niveles medio y alto.

Discusión

La literatura pedagógica establece que la motivación intrínseca es el motor fundamental del aprendizaje, puesto que el interés del estudiante impulsa la asimilación de contenidos. En concordancia con este marco, la intervención implementada buscó contrarrestar el bajo compromiso inherente a la educación tradicional, cuyo vínculo con los desempeños detectados fue diagnosticado por el pretest; por ello, el análisis de los resultados del postest proporciona evidencia empírica sobre la eficacia de la gamificación para transformar la aptitud lectora.

Este avance se manifiesta en el incremento de la media poblacional, la cual superó el umbral de suficiencia inicial para consolidarse en niveles de desempeño destacados. Más allá de las cifras, el impacto de la estrategia se valida por la tendencia de homogeneización observada en la variabilidad estadística; la reducción de la desviación estándar a 0,83 demuestra que la metodología no solo elevó el rendimiento individual, sino que logró una nivelación del grupo. Esta tendencia coincide con los hallazgos de Canosa et al, (2023), quienes sostienen que las mecánicas de juego mejoran el rendimiento académico y la motivación intrínseca al convertir el aprendizaje en un proceso participativo; en consecuencia, se confirma la migración total de la población hacia los rangos medio y alto, logrando que el 66.7% de los estudiantes alcancen el máximo nivel de desempeño y eliminando los registros de los niveles muy bajo, bajo y alcanza detectados en el diagnóstico.

Un hallazgo crucial de la investigación es la validación de la gamificación en contextos sin dependencia tecnológica, lo cual demuestra que el valor pedagógico reside en la estructura de la dinámica y no en el uso de un software sofisticado. Al abordar sistemáticamente los ejes de la comprensión lectora literal a través de desafíos dinámicos, en línea con lo expuesto por Karamert y Kuyumcu (2021), la metodología logró



transformar la apatía inicial en una participación activa y sostenida, por lo tanto, esta propuesta se erige como una estrategia robusta que optimiza el desempeño de la población de forma observable y cuantificable.

La efectividad de la propuesta se sustenta en un diseño estructurado que abordó sistemáticamente los ejes de la comprensión lectora literal: identificación de información, reconocimiento del personaje, orden cronológico y localización de datos puntuales. Esta aproximación integral, en línea con lo expuesto por Karamert y Kuyumcu (2021) sobre el uso de desafíos personalizados, permitió transformar los procesos de decodificación en experiencias dinámicas que consolidaron el aprendizaje y favorecieron la participación activa del estudiante en el aula.

Conclusiones

La intervención didáctica basada en la gamificación optimizó de forma significativa el rendimiento en la comprensión lectora literal, logrando que la población superara los niveles de desempeño iniciales para consolidarse en un rango de dominio superior.

La estrategia actuó como un mecanismo de nivelación efectiva al reducir las brechas de aprendizaje entre los estudiantes, garantizando que la totalidad de la población alcanzara niveles de desempeño satisfactorios y eliminando los registros en los rangos inferiores de la escala evaluativa.

El empleo de dinámicas basadas en la retroalimentación inmediata, los niveles y los retos se establece como una herramienta útil para enriquecer el proceso de aprendizaje, demostrando su pertinencia incluso en contextos con limitaciones tecnológicas, donde el valor pedagógico reside en la estructura lúdica y no en los recursos digitales.

El fortalecimiento de la capacidad de recuperar información explícita valida a la gamificación como una estrategia activa alineada con los estándares internacionales de evaluación, representando un avance en la implementación de metodologías que transforman la participación en el aula y favorecen el desarrollo de competencias lectoras en la Educación General Básica.

Referencias

- Andrade-Palma, J.(2025). Dificultades de la comprensión lectora en la Educación General Básica. Revista de Innovación Educativa, 4(1), 12-25.
- Añazco,L.V.(2020).Impacto de la gamificación como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión lectora. Revista Alfa publicaciones, 2(2),162-171. <https://alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/view/171/480>
- Arias, J.M.,&Rincón,A,E,(2022). Gamificación y lectura en contextos educativos: Una revisión sistémica. Revista Educación y Desarrollo (REG), 1(1),1-12. <https://revistareg.com/index.php/1/article/view/172>
- Behl, A. (2022). Gamification as a catalyst for behavioral change in non-digital environments. Journal of Business Research, 141, 1-15.
- Calvo-Ferrera, J. M. (2024)- Efectos de la gamificación en la motivación y el desempeño de la comprensión de textos. Revista de Psicodidáctica, 29(1), 45-58





- Canosa, N. (2023). La gamificación y el rendimiento académico en la educación secundaria. *Revista Científica de Innovación*, 5(2), 88-102.
- Cieza Altamirano, V.M. (2023). Dificultades de la comprensión lectora en el contexto educativo. *Revista Científica*.
- Dominguez, R. (2022). Motivación intrínseca y rendimiento escolar en la educación básica superior. *Polo del Conocimiento*, 7(9), 112-130.
- García, M.A. C. (2022). Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica. *Revista Científica de le UTE*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10287448.pdf>.
- Gómez-Tigeros, P. (2023). Ventajas de la gamificación analógica en el aula de lengua. *Revista de Pedagogía Aplicada*, 12(4), 110-125.
- Hernandez-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Kapp, K.M. (2021). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education* (3era.ed.). Wiley.
- INEVAL. (2023). *Resultados de la evaluación educativa en Ecuador 2023-2024*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- Kapp, K. M. (2021). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Karament, G., & Kuyumcu, A. (2021). The effect of gamification on students achievement and motivation in mathematics. *International Journal of Educational Studies*, 14(2), 150-165.
- López-Roldan, P., & Fachelli, S. (2021). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria: Lengua y Literatura*. MINEDUC.
- OCDE. (2019). *PISA 2018. Marco de evaluación y de los análisis* (Vol. I). Publicaciones de la OCDE.
- OCDE. (2023). *Resultados de PISA 2022: rendimiento estudiantil en lectura*. Publicaciones de la OCDE. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-es>
- Prieto-Martín, A. (2024). Impacto de la gamificación en adolescentes no universitarios: revisión de estudios. *Revista de Psicología Educativa*, 30(1), 22-35.
- Solé, I (2020). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

