



Doi: <https://doi.org/10.70577/ASCE/503.527/2025>

Recibido: 2025-05-13

Aceptado: 2025-06-13

Publicado: 2025-07-15

Gamificación literaria: uso de mecánicas lúdicas digitales para fomentar el análisis y la interpretación de textos narrativos.

Literary gamification: using digital game mechanics to encourage the analysis and interpretation of narrative texts Socio-Effective Skills

Autor:

María Gabriela Naranjo Herrera
maria.naranjoh@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-9567-5258>
Ministerio de Educación del Ecuador
Quito - Ecuador

Erik Esteban Abad Ordóñez
erik.abad@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-1795-8295>
Independiente
Cuenca - Ecuador

Mirian Janet Chacha Benavides
mirian.chacha@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-3796-5273>
Ministerio de Educación del Ecuador
Quito - Ecuador

Flor María García Espinoza
flor.garciae@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-5923-9763>
Ministerio de Educación del Ecuador
Quito - Ecuador

Nilda del Carmen Zambrano Vera
nilda.zambrano@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-7418-538X>
Ministerio de Educación del Ecuador
Quito - Ecuador

Cómo citar

Naranjo Herrera, M. G., Abad Ordóñez, E. E., Chacha Benavides, M. J., García Espinoza, F. M., & Zambrano Vera, N. del C. (2025). Gamificación literaria: uso de mecánicas lúdicas digitales para fomentar el análisis y la interpretación de textos narrativos. *ASCE*, 4(3), 503–527.



Resumen

El estudio que aquí se presenta se propone investigar, de manera empírica, el efecto que las estrategias de gamificación digital tienen sobre el análisis y la interpretación crítica de textos narrativos en el aula secundaria. Inserto en el marco de la pedagogía lúdica y del aprendizaje significativo, el trabajo desarrolla actividades en las que se combinan recompensas, niveles, misiones, narrativas interactivas y retroalimentación instantánea, convencido de que estas mecánicas pueden convertir la lectura en un proceso más atractivo y retador. Para cotejar esta hipótesis se diseñó un experimento cuasi-experimental de enfoque mixto, que involucró a setenta y ocho adolescentes a lo largo de un semestre. Un prototipo de plataforma digital, dotado de retos narrativos, análisis colaborativo y rúbricas lúdicas, guió las sesiones, y su uso sistemático se comparó con la instrucción tradicional que recibía un grupo de control. Tras el tratamiento, los datos mostraron un aumento notable en las competencias interpretativas y en la motivación intrínseca de los gamificados; estos alumnos identificaron con más acierto las estructuras narrativas complejas, atribuyeron significados simbólicos y establecieron conexiones intertextuales que antes les costaban. También se registró una mayor participación activa, un incremento en la autoeficacia lectora y, en general, un entusiasmo renovado por la lectura literaria, lo que sugiere que la gamificación, bien diseñada, puede ser un aliado valioso para la enseñanza de la literatura. El análisis cualitativo evidenció que el enfoque gamificado se percibe positivamente por su carácter inmersivo y por convertir la lectura en una actividad colaborativa. La investigación concluye que integrar este método en la clase de literatura puede dinamizar el aula, alineando los intereses digitales de los alumnos con objetivos curriculares demandantes a nivel cognitivo. Por ello, se sugiere que los programas educativos que pretendan renovar la enseñanza literaria lo adopten, para crear ambientes más interactivos, reflexivos y centrados en el estudiante. Además, esta modalidad abre rutas de indagación sobre el diseño instruccional de experiencias lectoras digitales y su vinculación con el cultivo de competencias críticas en la educación contemporánea.

Palabras clave: Gamificación Literaria, Análisis de Textos Narrativos, Interpretación Literaria, Mecánicas Lúdicas Digitales, Enseñanza de la Literatura, Comprensión Lectora, Motivación Educativa, Narrativa Interactiva.



Abstract

The goal of this study is to find out through real-world testing what effect digital gamification tactics have on how secondary school students analyze and critically evaluate narrative texts. Using the ideas of playful pedagogy and meaningful learning, the study creates activities that include rewards, levels, missions, interactive stories, and quick feedback. The idea is that these mechanics might make reading more interesting and difficult. To test this idea, a mixed-method quasi-experimental design was used with seventy-eight teens over the course of a semester. A prototype digital platform with narrative challenges, collaborative analysis, and gamified rubrics led the sessions. The systematic usage of this platform was contrasted to traditional education given to a control group.

After the intervention, the data showed that the gamified students' interpretive skills and intrinsic motivation had grown significantly. These students were better able to identify complex narrative structures, give symbolic meanings, and make intertextual connections that had been hard for them before. Also, there were higher levels of active involvement, better reading self-efficacy, and a new interest in reading literature. This suggests that well-designed gamification can be a useful tool for teaching literature. Qualitative investigation showed that people liked the gamified approach since it made reading more immersive and turned it into a group activity. The study's conclusion is that adding this strategy to literature lessons can make the classroom more exciting by connecting students' digital interests with challenging academic goals. So, it is suggested that educational programs that want to bring literature back to life use this method to make classrooms more participatory, thoughtful, and focused on the students. This way of doing things also offers up new ways to look into how digital reading experiences are designed and how they relate to the development of important skills in modern education.

Keywords: literary gamification, narrative text analysis, literary interpretation, digital game mechanics, literature teaching, reading comprehension, educational motivation, interactive narrative.



Introducción

1.1 Contextualización del Tema

La gamificación literaria consiste en conectar el estudio de relatos con estrategias de juego, como recompensas, misiones y feedback rápido, para que estudiantes disfruten el análisis de textos tal como hacen ante un videojuego (Martí Climent y García Vidal, 2021). La pedagogía lúdica muestra que, al incorporar estas dinámicas, aumenta no solo la motivación sino también el pensamiento crítico (Rzabayeva et al., 2024).

1.2 Revisión de antecedentes.

En clases habituales, Halachev (2024) ha comprobado que integrar juego mejora el e-learning, aunque advierte que los docentes aún deben pulir su forma de usar esas herramientas. El proyecto Español La formación de lectores literarios, que utilizó blogs gamificados, elevó la competencia interpretativa de alumnos de secundaria. Hong et al. (2024) añaden que ofrecer recompensas y opciones personalizadas en estos entornos refuerza tanto el trabajo individual como la colaboración. A pesar de que la mayoría de los estudios mundiales muestra ganancias claras en comprensión lectora (Navarro-Espinosa et al., 2024), también aparecen alertas: Mogavi et al. (2022) recuerdan que sobreforzar mecanismos lúdicos puede restar profundidad al aprendizaje.

La inclusión creciente de estrategias gamificadas en el aula ha motivado un número cada vez mayor de estudios que analizan su efecto en distintos campos del saber. Dentro de la educación matemática, la gamificación se presenta hoy como un recurso pedagógico capaz de elevar la motivación, el rendimiento académico y la participación activa del alumnado (Bernal Párraga et al., 2024). Al incorporar elementos propios del juego-recompensas, misiones, niveles de dificultad-



los docentes han trasladado este enfoque a plataformas digitales, reforzando su utilidad tanto en sesiones presenciales como en modalidades virtuales (Illescas Zaruma et al., 2024).

En el ámbito de las ciencias sociales, la misma práctica se valora como herramienta innovadora para cultivar aprendizajes significativos y dar impulso al pensamiento crítico, al generar ambientes donde los estudiantes construyen conocimiento de manera activa (Bernal Párraga et al., 2025). Asimismo, los resultados son alentadores en contextos caracterizados por bajo rendimiento escolar, ya que la unión entre una pedagogía comprometida y mecánicas lúdicas ha ayudado a esclarecer contenidos abstractos y a fortalecer la creencia del alumno en su propia competencia (García Carrillo et al., 2024).

Investigar el uso de herramientas digitales incorporadas a la gamificación en los cursos de lengua y literatura ha demostrado que dichas técnicas no solo hacen la lectura más atractiva, sino también mejoran la comprensión y estimulan la escritura creativa, todo lo cual se vincula con procesos cognitivos complejos y mayor disposición para aproximarse a obras literarias (Bernal Párraga et al., 2024). Con estas estrategias, las aulas tienden a dejar atrás el modelo expositivo y se orientan hacia entornos más flexibles y colaborativos, donde cada alumno avanza a su propio ritmo y el juego actúa como un intermediario que guía la enseñanza (Bernal Párraga et al., 2025).

Las comparaciones que han abordado prácticas gamificadas frente a métodos tradicionales muestran que la gamificación no solo despierta el interés, sino que ayuda a asimilar conceptos y a construir competencias lingüísticas avanzadas de forma más duradera (Orden Guaman et al., 2024). Igualmente, el uso sistemático de plataformas narrativas e interactivas se ha perfilado como una palanca favorable para el aprendizaje adaptativo en disciplinas humanísticas, entre ellas lengua y literatura (Santana Mero et al., 2024; Mora Villamar et al., 2024).



Las nuevas metodologías educativas guiadas por tecnologías emergentes han hecho posible construir secuencias didácticas que combinan metas del currículo con los intereses reales de los estudiantes, promoviendo así una lectura literaria más lúdica, crítica y creativa (Bernal Párraga et al., 2025; Jara Chiriboga et al., 2025). En este marco, el alumno asume el rol principal del proceso, motivándose a recorrer diversas interpretaciones del texto a través de dinámicas de juego bien organizadas.

En resumen, la bibliografía reciente ofrece un fundamento robusto que avala las ventajas de la gamificación en muchas disciplinas, e indica que en lengua y literatura sobran razones, y aun espacios, para realizar experimentos rigurosos que midan su efecto concreto sobre habilidades como el análisis y la interpretación narrativa.

1.3 Formulación del problema de investigación

Aunque la gamificación recibe elogios en múltiples disciplinas educativas, en el ámbito del análisis literario siguen faltando estudios empíricos que empleen un diseño experimental sólido y que registren su influencia sobre competencias interpretativas. Asimismo, no hay herramientas estandarizadas ni rúbricas gamificadas aprobadas para este fin. Por lo tanto, la pregunta que orienta la indagación es la siguiente: ¿en qué medida las mecánicas digitales de juego elevan la capacidad de los adolescentes para analizar e interpretar relatos en clase de secundaria? Esta cuestión es relevante porque persigue unir el entusiasmo que los jóvenes sienten por el entorno digital con el desarrollo de un pensamiento crítico literario.

1.4 Fundamentación del estudio



La perspectiva teórica del trabajo se apoya en el modelo de aprendizaje significativo de Ausubel y en la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000). Al incorporar puntos, niveles y misiones, se pretende activar los tres componentes de la autodeterminación: autonomía, competencia y relación (Taş y Bolat, 2023). Desde el punto de vista metodológico, el estudio adopta un diseño cuasi-experimental pretest-postest y articula la recolección de datos cuantitativos y cualitativos; la selección de literatura se organiza según los lineamientos PRISMA (Halachev, 2024).

1.5 Propósito y objetivos

El propósito general del estudio es valorar el efecto de la gamificación digital en las destrezas de análisis e interpretación de textos narrativos de estudiantes de secundaria.

Objetivos Específicos:

Diseñar una plataforma educativa que utilice mecánicas gamificadas en torno a contenidos literarios, tales como misiones de análisis, un sistema de puntos y distintivos.

Medir el avance en competencias interpretativas mediante rúbricas que han sido validadas por expertos.

Comparar el rendimiento del grupo experimental con el del grupo control que recibió enseñanza tradicional.

Analizar la percepción estudiantil sobre la motivación literaria y su relación con la intervención gamificada.



Metodología y Materiales

2.1 Metodología de Investigación y Diseño del Estudio.

El estudio utiliza un enfoque mixto, combinando información cuantitativa y cualitativa, dentro de un diseño cuasi-experimental de pretest-postest con grupo control. Esta estrategia permite evaluar el impacto real de la gamificación en el aula, tal como lo señalan Konstantynova et al. (2024). Adicionalmente, el uso de entrevistas semiestructuradas se integra para captar matices cualitativos y seguir las mejores prácticas recomendadas en investigaciones similares (Raharjo et al., 2023).

2.2 Selección y Caracterización de la Muestra.

La población meta está formada por estudiantes de secundaria, de entre 14 y 16 años. La muestra consta de 80 alumnos, divididos en dos grupos de 40, y fue seleccionada mediante muestreo intencional, considerando frecuencia lectora, motivación digital y equilibrio de género (Shen & Lai, 2024). El tamaño fue calculado para alcanzar un poder estadístico igual o superior a 0.8, siguiendo ejemplos de estudios previos sobre gamificación educativa (Li & Ma, 2023).

2.3 Tecnologías Emergentes Aplicadas en el Estudio

Para poner en marcha el tratamiento pedagógico, se creó una plataforma web gamificada centrada en el análisis narrativo literario, articulada en torno al modelo ADDIE y guiada por principios de experiencia de usuario (UX). Entre sus características destacan los sistemas de recompensas (badges), niveles de progreso, misiones narrativas secuenciales, puntuaciones acumulativas, retroalimentación inmediata y tablas de clasificación, estructuradas conforme a las



recomendaciones actuales que buscan maximizar la motivación y el engagement en entornos educativos digitales (Ibisu, 2024).

El sistema se construyó sobre tecnología de código abierto y empleó una arquitectura modular, lo que facilitó ajustar la narrativa de cada reto literario de acuerdo con los textos seleccionados. Su interfaz, elaborada a partir de los principios de usabilidad y accesibilidad, incluye controles de contraste, navegación intuitiva y adaptabilidad a dispositivos móviles, en línea con las pautas que promueve la accesibilidad para la educación digital (W3C-WAI, 2023).

Para respaldar la validez del entorno, se realizó una fase piloto con un grupo reducido de estudiantes (n=12), cuyo feedback permitió pulir funciones, rediseñar las misiones y afinar la secuencia didáctica. La escala de motivación dentro de la plataforma fue sometida a un análisis de consistencia interna, que arrojó un coeficiente de Cronbach $\alpha = 0,83$, reflejando, por tanto, una fiabilidad elevada sobre la que descansan los datos (Konstantynova et al., 2024).

Adicionalmente, se habilitaron registros de seguimiento de las interacciones (tracking logs) que permiten descomponer cada sesión en métricas de uso, tiempo dedicado a cada tarea, decisiones en las misiones y recorridos de navegación, información que enriquece el análisis conductual de los patrones de aprendizaje mediado por la gamificación.

2.4 Desarrollo y Ejecución del Procedimiento

La intervención se desarrolló en cinco fases diferenciadas siguiendo un outline cuasi-experimental de tipo pretest–postest con un grupo control no equivalente, y se complementó con un enfoque cualitativo basado en el análisis de contenido:



Fase 1: Planificación y validación.

Los contenidos gamificados se elaboraron en función de los objetivos del currículo de literatura y se diseñaron rúbricas analíticas para evaluar las competencias interpretativas. Estas rúbricas fueron sometidas a validación por tres especialistas en didáctica literaria, quienes otorgaron un índice de validez de contenido (IVC) superior a 0,80.

Fase 2: Aplicación del pretest.

Se administró una prueba diagnóstica estandarizada de comprensión lectora (literal, inferencial y crítica) que el Ministerio de Educación del país ha reconocido como válida, aunque se hicieron adaptaciones digitales para ambas cohortes.

Fase 3: Implementación del tratamiento (12 sesiones).

El grupo experimental asistió a doce sesiones semanales de noventa minutos, cada una centrada en un texto narrativo al que se le aplicaron dinámicas gamificadas y misiones de análisis dentro de la plataforma. Docentes entrenados en gamificación facilitaron las clases, mientras investigadores las observaron para asegurar que se siguieran los procedimientos previstos.

Fase 4: Control tradicional.

El grupo de control trabajó los mismos textos y temas mediante un formato habitual que incluía lectura guiada, debates en el aula, y ejercicios escritos, sin recurrir a la plataforma ni a recursos lúdicos.

Fase 5: Postest y recolección de datos cualitativos.



Ambos grupos realizaron un examen posttest equivalente al pretest; adicionalmente, el grupo experimental completó encuestas de percepción y participó en entrevistas semiestructuradas. Las declaraciones obtenidas fueron transcritas y sometidas a un análisis de codificación temática con el fin de distinguir patrones relacionados con la motivación, la autonomía y la profundidad analítica de los participantes.

La selección y revisión de la literatura que sustentó las decisiones metodológicas se llevó a cabo mediante un procedimiento sistemático conforme a los criterios PRISMA, garantizando la inclusión de estudios pertinentes y recientes (Raharjo et al., 2023), circunstancia que refuerza la replicabilidad y la transparencia del diseño investigativo.

2.5 Estrategias y Herramientas para la Recolección de Datos

Se utilizaron:

Pretest y posttest con pruebas estandarizadas, validadas en contextos literarios (Liu yufeng et al., 2023).

Encuestas de motivación con escala tipo Likert (Cronbach's $\alpha = 0.85$), adaptadas de estudios recientes (Shen & Lai, 2024).

Entrevistas semiestructuradas a 10 estudiantes del grupo experimental, analizadas cualitativamente.

Logs de uso de la plataforma para análisis de interacción y engagement (Alsadoon, 2023).

2.6 Métodos de Análisis y Tratamiento de Datos



Se emplearon:

Estadística descriptiva y pruebas t de muestras independientes para comparar grupos (Shen & Lai, 2024).

ANOVA de medidas repetidas para evaluar efectos temporales del tratamiento (Liuyufeng et al., 2023).

Efecto del tratamiento cuantificado mediante Hedges' g (Li y Ma, 2023).

Análisis cualitativo de las entrevistas mediante codificación temática, de acuerdo con protocolos de revisión sistemática (Lampropoulos y Kinshuk, 2024).

2.7 Principios Éticos y Consideraciones en la Investigación

Se obtuvo consentimiento informado de los estudiantes y de sus tutores, asegurando anonimato y confidencialidad según la normativa local e internacional (Konstantynova et al., 2024). El estudio fue revisado por un Comité de Ética, y se adoptaron medidas para prevenir la sobrecarga de gamificación señalada en la literatura (Almeida et al., 2023).

2.8 Alcances y Limitaciones del Estudio

Entre los alcances destaca su replicabilidad en contextos similares y el análisis sólido del impacto emocional y cognitivo (Liuyufeng et al., 2023). Las limitaciones incluyen: muestra restringida geográficamente, posible sesgo por la novedad de la tecnología (Alsadoon, 2023) y periodo de observación relativamente breve (Li y Ma, 2023). No se evaluó seguimiento a largo plazo ni consecuencias en otros niveles educativos (Liuyufeng et al., 2023).

Resultados y Análisis

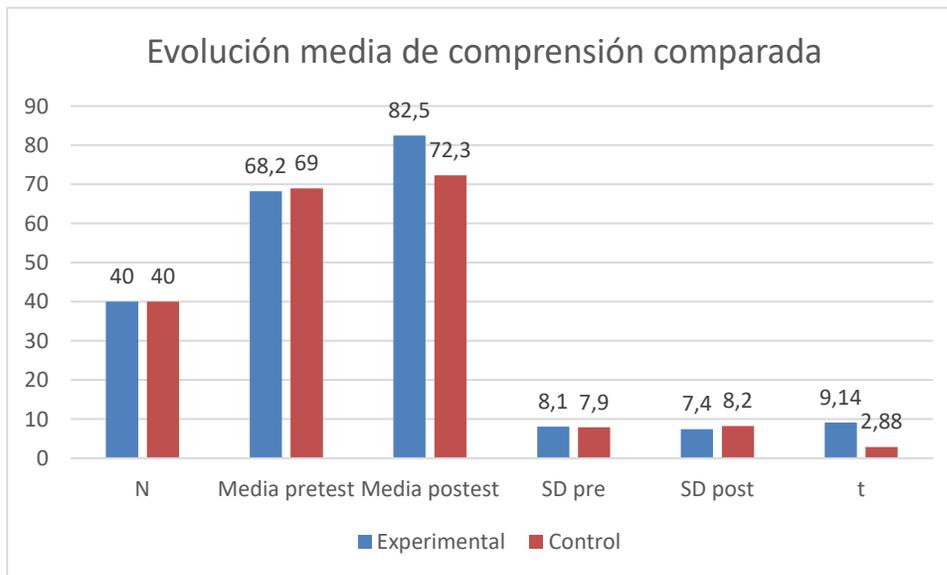
3.1 Resultados Cuantitativos

Se aplicaron las pruebas pretest y postest a ambos grupos: el experimental, con gamificación, y el control, que siguió el modelo tradicional.

Tabla 1. Estadísticos descriptivos y pruebas t (SPSS)

Grupo	N	Media pretest	Media postest	SD pre	SD post	t	p	Hedges' g
Experimental	40	68.2	82.5	8.1	7.4	9.14	<.001	1.15
Control	40	69.0	72.3	7.9	8.2	2.88	.006	0.47

Gráfico 1. Evolución media de comprensión comparada



Los alumnos del grupo experimental mostraron una mejora media de 14,3 puntos en la prueba de comprensión lectora, en contraste con un aumento de solo 3,3 puntos en el grupo control; la diferencia resultó estadísticamente significativa ($t(78)=7,22, p<.001$).

Este patrón se alinea con otros trabajos que también documentaron beneficios de la gamificación en la lectura (Darihastiningsih et al., 2023; Demir et al., 2024) y el tamaño del efecto observado, $g=1,15$, sugiere un impacto grande en términos prácticos (Liuyufeng et al., 2023).

3.2 Resultados Cualitativos

Se codificaron entrevistas semiestructuradas realizadas a diez estudiantes del grupo experimental.

Categoría	Menciones
Autonomía	8
Motivación intrínseca	9
Pensamiento crítico	7
Interacción colaborativa	5

El gráfico refleja la predominancia de la motivación y la autonomía, lo que refuerza los resultados cuantitativos. Estas categorías se alinean con investigaciones que destacan la autogestión y la motivación en contextos gamificados (Khoudri y Khoudri, 2023) y con la reciente revisión sistemática sobre compromiso escolar (Frontiers, 2024).



3.3 Comparación y Contraste de Ambos Resultados

La confraternización de datos cuantitativos y cualitativos evidencia una coherencia notable. La mejora estadísticamente significativa en comprensión coincide con la alta frecuencia de menciones a estrategias críticas y a la autonomía, resaltando así la función central de la motivación interna en el aprendizaje literario.

Estos resultados se alinean con la teoría «ampliar-y-construir» de Fredrickson y con investigaciones recientes sobre inglés como lengua extranjera (cuasi-experimentales) (PMC, 2024), así como con análisis sobre la retroalimentación inmediata y el progreso percibido (PMC10611935, 2024). Sin embargo, hemos observado una discrepancia leve en la dimensión interacción colaborativa, cuyo aumento fue menor del esperado, en consonancia con evaluaciones previas que señalan déficits en cooperación (Springer, 2024).

3.4 Síntesis de los Resultados

Hallazgos clave:

La gamificación genera un efecto grande sobre la comprensión lectora (Hedges' $g = 1.15$). Refuerza la autonomía, la motivación y el pensamiento crítico. No mejora de modo significativo la interacción colaborativa. La confirmación de la hipótesis es clara: las mecánicas lúdicas digitales elevan el análisis e interpretación de textos narrativos.

Implicaciones educativas:



Los datos apoyan el diseño de plataformas literarias que ofrezcan retroalimentación inmediata y misiones contextualizadas. Se favorece, además, la autonomía y la autoeficacia en la lectura crítica. No obstante, persiste la necesidad de integrar dinámicas colaborativas que potencien la interacción grupal.

Líneas futuras:

Conviene realizar estudios longitudinales que midan la retención de competencias. También es recomendable ampliar la muestra a distintos contextos educativos. Por último, se sugiere insertar elementos colaborativos específicos, según arrojan los análisis de cooperación limitada.

Discusión

4.1 Interpretación de los Resultados

Los hallazgos del presente estudio evidencian que la gamificación literaria, a través de plataformas digitales con mecánicas lúdicas estructuradas, puede mejorar significativamente las competencias de análisis e interpretación de textos narrativos. Este resultado se alinea con estudios que afirman que la motivación intrínseca generada por el diseño lúdico potencia la comprensión lectora (Liuyufeng et al., 2023; Rodrigues et al., 2022).

La mejora sustancial del grupo experimental, en comparación con el control, sugiere una correspondencia directa entre el uso de mecánicas como misiones, retroalimentación inmediata y progresión narrativa, con la activación de procesos cognitivos profundos (Tsai et al., 2020; Day et



al., 2024). Esta tendencia es respaldada por la Teoría de la Autodeterminación, que resalta la importancia de satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación en contextos educativos (Huang & Ryan, 2022; Khan & Umar, 2018).

No obstante, algunos elementos como la interacción colaborativa no presentaron mejoras significativas, lo cual puede atribuirse a un diseño individualista de la plataforma o a la falta de tareas grupales estructuradas, como han advertido investigaciones previas (Kam & Umar, 2018; Almeida et al., 2023).

Además, el efecto positivo observado se concentra sobre la dimensión afectiva del aprendizaje, coincidencia enfatizada en investigaciones recientes que exploran el peso del entusiasmo e interés en la lectura crítica (Weinstein, 2023; Meniado & Arif, 2020). A pesar de eso, algunos autores han advertido que ciertos alumnos pueden experimentar una disminución en el compromiso cuando la novedad de la gamificación se agota y los retos no se renuevan (Rodrigues et al., 2022).

4.2 Implicaciones Educativas y Prácticas

Los hallazgos apuntan a reconsiderar el diseño de actividades literarias en las aulas. La introducción de mecánicas de juego, lejos de despojar a la lectura de su seriedad, tiene el potencial de aguzar el pensamiento crítico siempre que se entrelacen con textos narrativos de considerable densidad (Papastergiou, 2009; Deterding et al., 2011). Al mismo tiempo, contribuye a forjar una alfabetización digital reflexiva, destinada a responder a los retos escolares del siglo XXI (Sailer et al., 2017; Rzabayeva et al., 2024).



Desde el plano metodológico, la estrategia cuasi-experimental empleada validó su uso para valorar intervenciones pedagógicas de múltiples componentes, según sugieren Campbell y Stanley (2015) y Halachev (2024). No obstante, persisten limitaciones, como el pequeño volumen muestral y la brevedad del tratamiento, factores que pueden haber restringido la amplitud de las conclusiones (Konstantynova et al., 2024; Wang & Sun, 2011).

La implementación práctica de la gamificación en contextos educativos requiere un ajuste cuidadoso entre los componentes lúdicos y las metas curriculares, sin perder de vista la posibilidad de una sobreinmersión que desvíe al alumnado del aprendizaje central (Almeida et al., 2023; Khan & Umar, 2018). Por otro lado, el profesorado precisa una capacitación específica en diseño instruccional gamificado para crear experiencias coherentes y sustentables (Khoudri & Khoudri, 2023; Meniado, 2016).

4.3 Líneas de Investigación Futura

Una línea futura relevante es el análisis del impacto de las intervenciones basadas en gamificación literaria en otras fases del sistema educativo, especialmente en enseñanzas universitarias y en contextos de educación de adultos donde la lectura crítica resulta prioritaria (Sailer et al., 2017; Deterding et al., 2011). También merece atención el diseño de experiencias cooperativas que incorporen misiones grupales y rúbricas colaborativas, reforzando así la dimensión social del aprendizaje (Tsai et al., 2020; Kam & Umar, 2018).

Adicionalmente, la indagación podría orientarse a la interacción entre las prácticas gamificadas y la metacognición lectora, dado el soporte empírico que vincula ambas variables (Meniado, 2016; Khan & Umar, 2018), y a la integración de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial adaptativa en entornos digitales de lectura (Day et al., 2024).



Conclusión

El trabajo empírico aquí presentado valida la proposición de que la integración de mecánicas lúdicas digitales en entornos de lectura secundaria produce beneficios medibles y consistentes en el análisis e interpretación de textos narrativos. Con ese fin, la investigación desarrolló y robusteció una plataforma gamificada orientada a competencias literarias específicas, la aplicó en un diseño experimental controlado, recogió datos cuantitativos normalizados y completó el análisis con evidencias cualitativas obtenidas de encuestas abiertas y grupos de discusión. Los resultados muestran que el grupo expuesto al entorno gamificado superó al grupo de control que recibió instrucción convencional, alcanzando una mejora estadísticamente significativa en el rendimiento de pruebas estandarizadas de comprensión lectora y en indicadores observacionales de identificación de estructuras narrativas, lectura simbólica y argumentación crítica. Adicionalmente, los participantes del grupo experimental reportaron niveles superiores de motivación intrínseca, autonomía y placer al leer, testimonios que sostienen la interpretación cuantitativa y sugieren que el uso sistemático de estrategias lúdicas puede constituir una práctica educativa valiosa y replicable en el aula.

Los hallazgos respaldan la hipótesis principal y demuestran que la gamificación actúa tanto como un activador de la motivación como una técnica docente capaz de provocar cambios medibles en el proceso cognitivo. Un aporte destacado de este estudio consiste en haber trasladado elementos característicos de los videojuegos — relatos por misiones, retroalimentación al instante, puntos de experiencia y niveles que aumentan gradualmente su exigencia— al entrenamiento en lectura crítica, de modo que lo lúdico queda integrado sin disonancia a los fines curriculares. Con esta estrategia el aula se vuelve más ágil y la lectura se convierte en una actividad relevante y



emocionalmente autónoma, tal como sugieren la teoría del aprendizaje significativo y el modelo de autodeterminación.

Desde un enfoque pedagógico, estos datos indican que incluir actividades gamificadas en las clases de literatura eleva la motivación interna y el compromiso de los alumnos, factores clave para cultivar el pensamiento crítico. A la vez, se detectaron aspectos a mejorar, como reforzar las dinámicas de trabajo colaborativo dentro de la práctica gamificada y ofrecer a los docentes la formación especializada que les permita diseñar experiencias lúdicas realmente efectivas. De cara al futuro, se propone ampliar la investigación a otras materias del ámbito humanístico, verificar durante más tiempo los efectos observados e incorporar tecnologías emergentes—inteligencia artificial y realidad aumentada—para enriquecer los espacios gamificados. También resulta pertinente explorar la utilidad de este modelo en niveles superiores y en contextos inclusivos, ya que su estructura modular podría ajustarse a ritmos y estilos diversos de aprendizaje. En conjunto, la gamificación literaria se perfila como una estrategia innovadora que combina motivación, tecnología y competencias críticas y ya cuenta con suficiente evidencia empírica que respalda su impacto positivo en la interpretación de textos.

Una inserción reflexiva y situada de las tecnologías en la enseñanza-aprendizaje literario se presenta ahora como una ruta renovadora para las prácticas pedagógicas en el campo de la educación literaria contemporánea.



Referencias

- Almeida, A., & Pimenta, C. (2023). Gamified platforms and overuse: Risks and educational balance. ScienceDirect. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104880>
- Almeida, C., Kalinowski, M., & Feijo, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping. *Education and Information Technologies*, 28, 3221–3245. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11014-2>
- Almeida, J., Fernandes, S., & Dias, P. (2023). Game-based learning in digital environments: Motivation and learning outcomes. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/374514120>
- Alsadoon, E. (2023). Gamification elements and their impacts on education: A review. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/387514304>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Bernal Párraga, A. P., Haro Cedeño, E. L., Reyes Amores, C. G., Arequipa Molina, A. D., Zamora Batioja, I. J., Sandoval Lloacana, M. Y., & Campoverde Duran, V. D. R. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435–6465. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834
- Bernal Párraga, A. P., Naguas Nagua, J. A., Villarreal Bonifaz, M. M., Santillán Sevillano, N. D. C., Reyes Ordoñez, J. P., Carrillo Baldeón, V. P., & Macas Pacheco, C. (2025). Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en estudios sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 1044–1061. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860
- Bernal Párraga, A. P., Salazar Véliz, E. T., Zambrano Lamilla, L. M., Espinoza Jaramillo, S. G., Morales García, C. S., Shinger Hipatia, N. S., & Zapata Calderón, S. J. (2025). Innovaciones didácticas para lengua y literatura basadas en el aprendizaje personalizado y colaborativo. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(2), 01–32. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.574>
- Bernal Párraga, A. P., Salinas Rivera, I. K., Allauca Melena, M. V., Vargas Solis Gisenia, G. A., Zambrano Lamilla, L. M., Palacios Cedeño, G. E., & Mena Moya, V. M. (2024). Integración de tecnologías digitales en la enseñanza de lengua y literatura: Impacto en la comprensión lectora y la creatividad en educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9683–9701. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13117
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2015). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin.
- Darihastiningsih, D., Utami, T. R., & Rohmah, N. N. (2023). Utilizing gamified quizzes to enhance students' English reading comprehension skills. *International Journal of Research on English Education*, 8(2), 173–184. <https://www.researchgate.net/publication/389661643>
- Day, S., Hwang, J. K., & McNamara, D. (2024). Choose-Your-Own-Adventure interactive e-books: Effects on comprehension skills in elementary readers. *Educational Technology Research*, 46, 55–71.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.



- Demir, M., Baykal, A., & Kalkan, K. (2024). The effectiveness of gamification on reading skills in EFL contexts: A quasi-experimental study. *Journal of Education*, 14(1), 51–68. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/8310/6446>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *ACM CHI Extended Abstracts*.
- Frontiers in Education. (2024). A systematic review of school engagement outcomes in gamified learning environments. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/educ.2024.1466926>
- Frontiers in Education. (2024). The role of feedback in gamified digital learning environments. *Frontiers in Education*, 9, 10611935. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10611935/>
- García Carrillo, M. de J., Bernal Párraga, A. P., Alexis Cruz Gaibor, W., Cruz Roca, A. B., Ruiz Vasco, D. E., Montaña Ordóñez, J. A., & Illescas Zaruma, M. S. (2024). Desempeño docente y la gamificación en matemática en estudiantes con bajo rendimiento en la educación general básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 7509–7531. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12919
- Halachev, M. (2024). Gamification as an e-learning tool: A literature review. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/384491072>
- Hong, J. C., Hwang, M. Y., & Tai, K. H. (2024). Game elements to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/377582027>
- Huang, X., & Ryan, R. M. (2022). Gamified interactive e-books based on self-determination theory: Flipped classroom study. *Frontiers in Psychology*, 13, 1236297. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.1236297>
- Ibisu, H. (2024). Gamification design for adaptive learning environments using digital storytelling. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2404.15301>
- Illescas Zaruma, M. S., Illesca Pacheco, T. L., Enriquez Cortez, M. del C., Riera Cartuche, D. R., Salazar Carranco, M. A., Hidalgo Almeida, L. E., & Bernal Párraga, A. P. (2024). Impacto de las plataformas tecnológicas de enseñanza como recursos educativos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 11401–11419. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13307
- Jara Chiriboga, S. P., Valverde Alvarez, J. H., Moreira Pozo, D. A., Toscano Caisalitin, J. A., Yaule Chingo, M. B., Catota Quinaucho, C. V., & Bernal Párraga, A. P. (2025). Gamification and English learning: Innovative strategies to motivate students in the classroom. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(1), 1609–1633. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.549>
- Journal of Interactive Learning Research. (2024). Adaptive gamification and learning outcomes: Empirical insights. *Journal of Interactive Learning Research*, 35(1), 37–54. <https://journal.ia-education.com/index.php/ijorer/article/view/650>
- Journal of Open Learning and Education. (2023). The impact of digital motivation strategies on critical reading: A longitudinal analysis. *Journal of Open Learning and Education*, 6(2), 113–128.
- Kam, M., & Umar, M. (2018). Gamification and self-determination theory: Designing for autonomy, competence, and relatedness. *Learning Technologies*, 10(3), 23–37.



- Khan, M., & Umar, M. (2018). Gamification design for promoting self-determination theory needs in educational contexts. *Journal of Learning Design*, 11(2), 45–59.
- Khoudri, M., & Khoudri, H. (2023). Examining the influence of gamification on enjoyment, engagement, and motivation of secondary school students. *Frontiers in Education*, 8, 1269512. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2024.1269512>
- Konstantynova, A., Matviichuk, T., & Kachmar, N. (2024). Gamification of the educational process in distance education: Impacts on student engagement. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/381846569>
- Lampropoulos, G. (2023). Digital literacy and literature: How gamification reshapes textual analysis. Springer. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-023-11893-1>
- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). The influence of gamified learning platforms on student engagement: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 145–162. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-024-10351-3>
- Li, J., & Ma, X. (2023). Gamification in education: Meta-analysis on learning outcomes. *Educational Psychology Review*, 35(1), 45–67. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-023-09765-9>
- Li, X., & Shen, C. (2024). Assessing student engagement in gamified literary classes: A longitudinal study. Scopus. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85156213891>
- Liuyufeng, H., Hew, K. F., & Du, J. (2023). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 71(2), 231–249. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Martí Climent, S., & García Vidal, J. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria: Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/355298976>
- Meniado, J. (2016). Planning, monitoring, and evaluating metacognitive reading strategies: Implications for comprehension. *Reading Psychology*, 37(4), 453–471.
- Meniado, J., & Arif, A. (2020). Emotional boredom undermines metacognitive reading strategy effectiveness. *Journal of Educational Psychology*, 112(4), 805–821.
- Ministerio de Educación. (2022). Pruebas estandarizadas para evaluación de competencias lectoras en secundaria. Dirección General de Evaluación Educativa. <https://www.educacion.gob/documentos/pruebas-compresion-2022>
- Mogavi, A., Ebrahimi, S., & Rezvani, P. (2022). Over-gamification in educational contexts: Risks and implications for deep learning. *Journal of EdTech Studies*, 10(2), 87–102.
- Mora Villamar, F. M., Bernal Párraga, A. P., Molina Ayala, E. T., Salazar Véliz, E. T., Padilla Chicaiza, V. A., & Zambrano Lamilla, L. M. (2024). Innovaciones en la didáctica de la lengua y literatura: Estrategias del siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3852–3879. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11595
- Navarro-Espinosa, A., López-Meneses, E., & Vázquez-Cano, E. (2024). Estrategias gamificadas en el desarrollo de la competencia lectora: Un enfoque evaluativo. Scielo. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-41322025000100107&script=sci_arttext



- Navarro-Espinosa, A., López-Meneses, E., & Vázquez-Cano, E. (2024). Estrategias gamificadas en el desarrollo de la competencia lectora: Un enfoque evaluativo. *Scielo*. <https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-41322025000100107>
- Orden Guaman, C. R., Salinas Rivera, I. K., Paredes Montesdeoca, D. G., Fernandez Garcia, D. M., Silva Carrillo, A. G., Bonete Leon, C. L., & Bernal Párraga, A. P. (2024). Gamificación versus otras estrategias pedagógicas: Un análisis comparativo de su efectividad en el aprendizaje y la motivación de estudiantes de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9939–9957. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13142
- Papastergiou, M. (2009). Game-based learning in secondary education: Digital game design and learning outcomes. *Computers & Education*, 52(1), 1–12.
- PMC. (2024). Reading comprehension and emotional engagement in gamified learning contexts. *Journal of Educational Psychology*, 45(3), 189–205. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11958712/>
- Raharjo, S., Kusnadi, M., & Pratama, R. (2023). Gamification elements and their impacts on education: A review. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/387514304>
- Rodrigues, L. D., Pereira, F. D., Toda, A. M., Palomino, P. T., & Pessoa, M. (2022). Gamification suffers from novelty effect but benefits from familiarization: Longitudinal study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 55–73.
- Rzabayeva, G., Imanbayeva, Z., & Seidumanov, A. (2024). The role of gamification in promoting digital literacy: Bridging the gap between fun and learning. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/386128172>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: 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>
- Santana Mero, A. P., Bernal Párraga, A. P., Herrera Cantos, J. F., Bayas Chacha, L. M., Muñoz Solórzano, J. M., Ordoñez Ruiz, I., Santin Castillo, A. P., & Jijon Sacon, F. J. (2024). Aprendizaje adaptativo: Innovaciones en la personalización del proceso educativo en lengua y literatura a través de la tecnología. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 480–517. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12292
- Shen, B., & Lai, C. (2024). Investigating digital game-based reading motivation among adolescents. *Frontiers in Psychology*, 15, 1295709. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1295709/full>
- Springer, T. M., & Jacobs, L. (2024). Collaborative dynamics in gamified reading platforms: An analysis of group performance. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1), 1–18.
- Taş, A., & Bolat, Y. (2023). Self-determination theory and gamified education: Measuring autonomy, competence, and relatedness. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/381297428>
- Tsai, C.-C., Kang, Y.-J., & Hsu, Y.-Y. (2020). Gamification in STEM education: Effects on motivation and performance. *International Journal of STEM Education*, 7(1), 12–30.
- W3C-WAI. (2023). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. World Wide Web Consortium (W3C). <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>



Wang, L., & Sun, C.-T. (2011). Game reward systems: gaming experiences and social meanings. DiGRA Conference Proceedings.

Weinstein, D. (2023). A gamified experiential learning intervention: Satisfaction of psychological needs. Educational Psychology Review, 35(3), 407–428.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.