

Revisión Sistemática del Uso de la Gamificación en el Desarrollo de Habilidades de Comprensión Lectora en Educación

Systematic Review of the Use of Gamification in the Development of Reading Comprehension Skills in Education

Ingrid Natalia Benito Ladino

Licenciada en pedagogía infantil y Estudiante de la Maestría en educación, Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá.
ibenito@estudiante.ibero.edu.co, <https://orcid.org/0009-0001-3893-6942>

Alexandra Camelo Bohórquez

Psicóloga y Estudiante de la Maestría en educación, Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá.
acamel@estudiante.ibero.edu.co <https://orcid.org/0009-0007-8849-4154>

Andrea del Pilar Linares Rodríguez

Trabajadora social y Estudiante de la Maestría en educación, Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá.
alinar11@estudiante.ibero.edu.co <https://orcid.org/0000-0002-2156-0002>

.....

Como citar: Benito, I., Camelo, A., Linares, A. (2025) Revisión Sistemática del Uso de la Gamificación en el Desarrollo de Habilidades de Comprensión Lectora en Educación. *Revista Id Est Investigación, Desarrollo Educación, Servicio, Trabajo*, 5 (1), 16-37

RESUMEN

Este estudio examina el uso de la gamificación como estrategia pedagógica para la promoción y desarrollo de la comprensión lectora partiendo del potencial que tiene esta metodología para enriquecer el aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los niños desde edades tempranas. A tal efecto y mediante la aplicación de una metodología cualitativa, sustentada en una revisión sistemática de literatura siguiendo el protocolo PRISMA, se analizaron 32 artículos publicados entre 2020 y 2024 encontradas en las bases de datos Scopus y Google Académico. Los estudios seleccionados exploran el impacto de herramientas tecnológicas y estrategias gamificadas en entornos educativos, con un enfoque en sus efectos sobre el desarrollo cognitivo, emocional y académico de los niños. Los resultados destacan que la gamificación, respaldada por aplicaciones educativas y plataformas interactivas, promueve un aprendizaje más motivador y efectivo. Además, se resalta el uso de estas estrategias para favorecer la adquisición de habilidades lógicas y de resolución de problemas.

Palabras Clave: Comprensión, enseñanza, juego educativo, lectura, tecnología educacional.



ABSTRACT

This study examines the use of gamification as a pedagogical strategy for the promotion and development of reading comprehension based on the potential that this methodology has to enrich learning and promote the comprehensive development of children from an early age. For this purpose and through the application of a qualitative methodology, supported by a systematic literature review following the PRISMA protocol, 32 articles published between 2020 and 2024 found in the Scopus and Google Scholar databases were analyzed. The selected studies explore the impact of technological tools and gamified strategies in educational environments, with a focus on their effects on children's cognitive, emotional, and academic development. The results highlight that gamification, supported by educational applications and interactive platforms, promotes more motivating and effective learning. In addition, the use of these strategies is highlighted to promote the acquisition of logical and problem-solving skills.

Key words: Comprehension, educational game, educational teaching, technology, reading.

Introducción

La comprensión lectora es fundamental para el desarrollo integral de los niños y tiene una importancia crucial en aspectos como el desarrollo del lenguaje y de las habilidades de escritura, además de acuerdo con el criterio de Gómez (2014), la comprensión lectora es esencial para el éxito académico ya que permite a los estudiantes entender lo que leen y así seguir instrucciones, resolver problemas y aprender conceptos facilitando el aprendizaje de nuevas habilidades y conocimientos en la escuela. Leer y comprender textos ayuda a desarrollar habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la memoria y la capacidad de análisis, por esto, los niños aprenden a hacer inferencias, identificar ideas principales y relacionar información, lo cual es fundamental en su desarrollo intelectual. En ese sentido, fomentar la comprensión lectora desde una edad temprana puede tener un impacto duradero en el éxito académico y personal de los niños, por lo que es fundamental promover actividades y estrategias que apoyen este desarrollo.

Desde hace algunos años el sistema educativo ha tenido que hacer frente a la realidad de un mundo cambiante en el que la tecnología cada vez tiene mayor presencia en la escuela, esto obliga al docente a analizar el entorno en el que se desarrolla actualmente el proceso educativo y establecer si la práctica educativa se sigue orientando por modelos didácticos obsoletos, que convierten al salón de clases en un lugar rutinario y que no es capaz de motivar al alumno, entendiendo que hay un cambio generacional importante en lo que Prensky (2012) definió como nativos digitales especializados en la búsqueda de contenidos

mediante el uso de la tecnología que son acompañados por docentes inmigrantes digitales que deben adaptarse para lograr guiar a los estudiantes proporcionando contextos y preguntas adecuadas que garanticen la calidad del proceso de aprendizaje.

Freire (1981), ilustra la importancia de leer señalando que la lectura no solo se centra en el lenguaje escrito, sino que trasciende a la inteligencia textual para comprender el mundo; en ese sentido, Gómez (2014, p.22) menciona “la importancia de la comprensión lectora para desarrollar al mismo tiempo habilidades de habla, escucha y escritura y por ende de comprensión que permite entender no sólo el lenguaje escrito sino también el mundo y sus componentes.” El desarrollo de competencias en comprensión lectora constituye un problema para una significativa parte de la población. Según las estadísticas de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2022) informa que para el año 2021 a nivel mundial, más de 845 millones de personas no alcanzaron los niveles mínimos en lo que respecta a las competencias en lectura. En el mismo período en Latinoamérica y el Caribe, el 36% de los niños carecen de competencias lectoras.

La gamificación es una estrategia pedagógica que tiene el potencial de transformar las dinámicas de enseñanza-aprendizaje al incorporar elementos propios de los juegos, como los retos, las recompensas y la narrativa, en contextos educativos. Sin embargo, muchos profesores, aunque tienen a su alcance diversas herramientas tecnológicas y metodológicas para implementar procesos de gamificación, no las utilizan debido a la falta de formación específica en este enfoque. Esta carencia de conocimientos no solo dificulta la aplicación de estas estrategias, sino que también limita su capacidad para integrarlas eficazmente con actividades fundamentales, como el fomento de la lectura en niños. Según Deterding et al. (2011), la gamificación requiere un diseño intencional que conecte objetivos educativos con mecánicas de juego, lo cual no siempre es evidente para los docentes sin preparación previa.

El propósito de cualquier sistema educativo es dotar a los niños y niñas de las herramientas necesarias para facilitar su propio desarrollo, traspasando al alumno todas aquellas experiencias, habilidades, conocimientos y valores necesarios para el desempeño de un papel adecuado en una sociedad que se caracteriza por ser esperanzadoramente impredecible en muchos y casi siempre diversos aspectos. La educación infantil en este sistema ha de estar orientada a la formación de la personalidad integral. Dicha formación se caracteriza como un hecho social basado en unas valoraciones funcionales humanas (afectividad, voluntad, conocimiento e intelecto) y una formación social en unas características específicas propias sólo del momento evolutivo vivido. Si en el educando se

pretende orientar el proceso de transmisión cultural, la primera y más fundamental consecuencia será adecuar los métodos educativos, más o menos ortodoxos, a las diferentes etapas evolutivas.

La integración de tecnologías gamificadas en la enseñanza de la lectura podría ser especialmente beneficiosa para abordar las barreras tradicionales que dificultan el interés y la comprensión lectora, como la falta de motivación o la percepción de la lectura como una tarea aburrida. Estudios como el de Hamari et al. (2014) han demostrado que la gamificación puede tener un impacto positivo en la motivación intrínseca y extrínseca, especialmente en entornos educativos. Por tanto, utilizar estrategias pedagógicas basadas en la gamificación puede transformar el uso de los medios tecnológicos que hoy representan un factor distractor para los estudiantes y transformarlos con propósitos educativos y lograr lo que Cortez (2018, p.34) define como "la importancia de estimular las destrezas y el aprendizaje a partir de lo que motive al estudiante; bien sea usando la gamificación y la tecnología.

Por consiguiente, la presente investigación tiene como objetivo hacer una revisión exhaustiva de la literatura existente, abarcando las características metodológicas empleadas en los estudios previos, los tipos de instrumentos utilizados y los propósitos específicos planteados. Todo ello con el fin de establecer una contribución al estado del conocimiento mediante la síntesis y difusión de los hallazgos.

Materiales y métodos

Alcance y Tipo de Estudio

Durante la realización de este estudio documental se completó una revisión de literatura, ya que de acuerdo con el criterio de García y Carrascal (2016), se pueden resumir y destacar los resultados más significativos del caudal de artículos científicos que se tomaron en consideración describiendo de manera sintetizada el resumen de la información localizada, logrando así dar respuestas a preguntas de investigación específicas. En ese sentido y de acuerdo con la opinión de Hernández y Mendoza (2018, p.147) "la búsqueda sistemática de la literatura es un estudio de alcance exploratorio y descriptivo".

La revisión se realizó de acuerdo con el criterio de Reyes (2022), el cual propone que se ejecuten los siguientes pasos: 1) Definir la formulación de la situación problemática y los objetivos que se pretenden alcanzar con la labor investigativa, 2) Detallar los principios y condiciones que permitirán establecer características de inclusión y exclusión tendrán los artículos y cuáles son los indicadores de validez y pertinencia de los mismos., 3) Planificar la forma y la estructura de la búsqueda de documentos académicos, 4) Generar las búsquedas

específicas apoyados en el uso de buscadores especializados y bases de datos de reputación reconocida, 5) Evaluar los parámetros de calidad de los resultados preliminares que se encontraron atendiendo a los parámetros dispuestos con anterioridad, 6) Sistematizar e interpretar los resultados.

Instrumentos

Para recopilar los datos se elaboró una tabla donde se condensó la información de los registros bibliográficos de acuerdo con los fundamentos que propone la metodología PRISMA-P, que establece de acuerdo con Bavaresco (2016) los elementos necesarios para evaluar documentos académicos, incluyendo las características que debe tener el protocolo de búsqueda de información y los elementos que se relacionan con la planificación y el examen de los datos.

En esta matriz se agregaron criterios de identificación como el título del artículo, sus autores, el año en que se publicó el documento, junto a criterios de contenido que incluyeron los objetivos del estudio y algunos elementos metodológicos importantes.

Procedimiento

Al momento de realizar el rastreo bibliográfico se tomaron en consideración artículos cuyo tema principal fuese la aplicación de estrategias pedagógicas fundamentadas en la gamificación para desarrollar la comprensión lectora en educación primaria, dentro de revistas y publicaciones latinoamericanas y escritas en idioma español. Para esto se utilizó el buscador Google Scholar y la base de datos Scopus. Estas bases de datos se tomaron en cuenta por sus características multidisciplinarias y el reconocimiento que gozan en la comunidad científica tal como afirma Cea (2015).

La estructura de los términos que se usaron para la búsqueda fueron, en Google Académico se buscaron combinaciones que incluyeran las palabras "Gamificación" "Comprensión lectora" "Estrategias didácticas de gamificación", los resultados preliminares se filtraron por documentos escritos en español entre los años 2020-2024. En la base de datos Scopus se organizó un algoritmo que incluyera los descriptores de la siguiente forma: TITLE-ABS-KEY (Gamification) AND (Reading comprehension) AND (Gamification teaching strategies) (LIMIT-TO (LANGUAGE, "Spanish")) AND (LIMIT-TO (ACCESTYPE (OA))). A partir de los resultados preliminares se escogieron los resultados relevantes para los años 2020-2024.

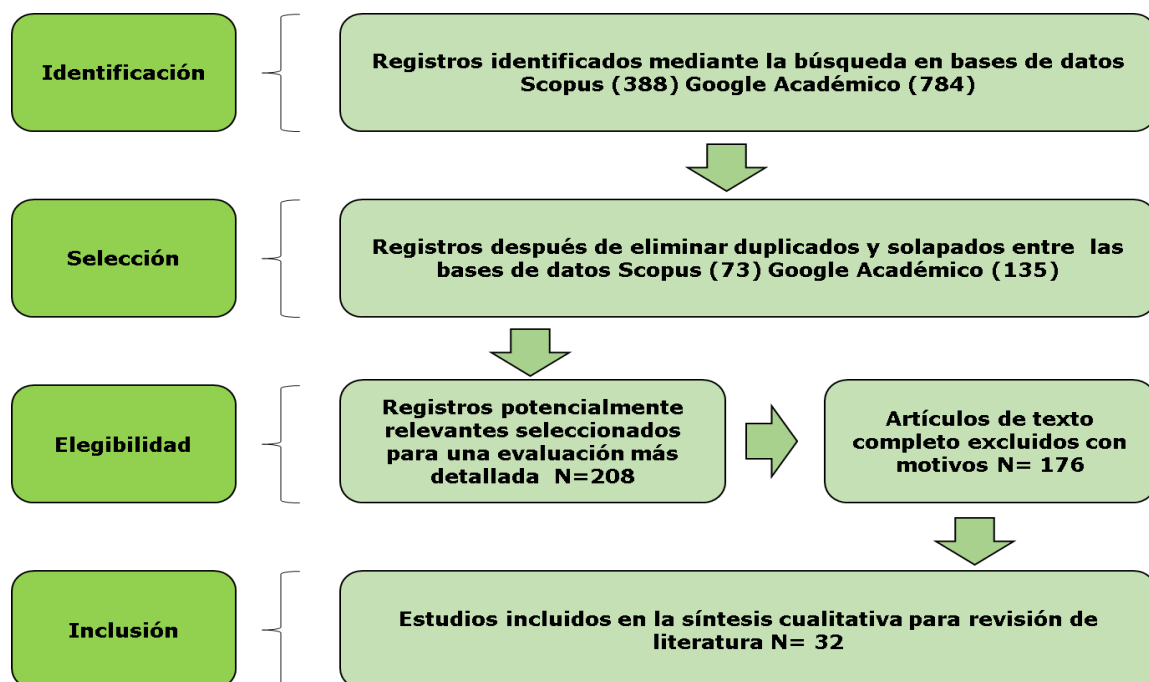
Como criterios de inclusión atendiendo a la definición de García et al. (2011), se escogieron documentos con acceso gratuito en español y que se refiriera a estudios latinoamericanos sin discriminar la etapa en la que cumplen con su trabajo. Igualmente se incluyeron sólo a aquellos documentos que en el título o el resumen tuvieran al menos uno de los

descriptores principales usados en la búsqueda y con fecha de publicación entre 2020 y 2024. No se tomaron en cuenta aquellos artículos cuyo tema principal estuviera alejado de la gamificación y la comprensión lectora, que se ubicara fuera de Latinoamérica y en otro idioma diferente al español.

La búsqueda inicial arrojó 1.172 resultados de los cuales se obtuvieron 388 en Scopus y 784 en Google Académico. Al aplicar los filtros y criterios de inclusión quedaron disponibles 208 artículos para ser clasificados de forma manual. A partir de allí se realizó una lectura rápida de los resúmenes encontrando duplicidades y discrepancias que redujeron el total de artículos válidos a 32 que cumplían a cabalidad con los criterios preestablecidos en el propósito de esta investigación. El procedimiento de selección y síntesis se realizó tal como aparece esquematizado a continuación

Figura 1.

Flujograma del proceso de selección de fuentes de información.



Fuente: Urrutia y Bonfill (2010)

Resultados

Se identificaron 32 documentos acordes con los criterios de inclusión especificados anteriormente que cumplieron los criterios de inclusión y que conforman el material base sobre el que se realizó la revisión bibliográfica

Tabla 1.

Matriz de selección documental.

	Autoría Año	Título	País	Enfoque	Objetivo
1	Moscote, José; Suarez, Martín (2020)	Fortalecimiento de competencias relacionadas con la comprensión lectora mediante la gamificación utilizada como estrategia pedagógica	Colombia	Cualitativa	Potencializar las competencias relacionadas con la comprensión lectora mediante la gamificación como estrategia pedagógica en estudiantes de 5to ° de educación básica primaria.
2	Cano, Emilse; Cuesta, Edinson (2020)	La gamificación como estrategia motivadora en el proceso de comprensión lectora	Colombia	Mixto	Implementar una estrategia de gamificación motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del primer ciclo, grados primero, segundo y tercero de la IE Monseñor Gerardo Patiño del municipio de Cáceres Antioquia, mediante el uso y apropiación de las TIC.
3	Moreno, Ramiro (2020)	Estrategia didáctica mediada por la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado 4° de básica primaria	Colombia	Mixto	Desarrollar una estrategia didáctica mediada por la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Consolación
4	Guzmán, M.; Londoño, Doris (2020)	Estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria	Colombia	Cualitativo	Proponer una estrategia didáctica mediante diversas actividades pedagógicas, desde la gamificación por retos y desafíos, a través de la plataforma educación 3.0, que incluya la colaboración de la familia mejorando el nivel en la comprensión lectora de los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Juan Enrique White.
5	Grimaldo, Heylem; Zapata, Yuly (2020)	Gamificación como estrategia para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora del grado 3° de básica primaria	Colombia	Cualitativa	Evaluar el impacto que tiene una estrategia pedagógica basada en gamificación en el desarrollo de competencias de comprensión lectora en estudiantes del grado Tercero de primaria en las Instituciones Educativas Camilo Torres Restrepo de Barrancabermeja y el colegio integrado Juan Atalaya de Cúcuta.
6	Salas, Carmen	La comprensión lectora	Colombia	Cualitativo	Describir la influencia que se

	(2020)	potenciada por gamificación mediada por tic en estudiantes de primaria			obtiene con la incorporación de la gamificación como estrategia didáctica mediada por tic para el mejoramiento de la comprensión lectora 7en los estudiantes del grado quinto de básica primaria en IED Luz Marina Caballero
7	Balseiro, Marly (2021)	Estrategia de gamificación para el desarrollo del nivel inferencial de la comprensión lectora en estudiantes de quinto de primaria, Centro Educativo Palmira de San Onofre, Sucre	Colombia	Mixto	Identificar el tipo de impacto de una estrategia de gamificación en el nivel inferencial de la comprensión lectora, a través de la implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje en estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Palmira.
8	Aldana, Gloria (2021)	La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria	Colombia	Cuantitativo	Mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de primaria del colegio Rafael Bernal Jiménez de la ciudad de Bogotá empleando la estrategia pedagógica de la gamificación
9	Parra, Alba; Serna, Luz (2021)	Fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras a través de la herramienta de gamificación Kahoot en estudiantes de básica primaria	Colombia	Cualitativo	Fortalecer las competencias de lectura y escritura mediante estrategias de aprendizaje soportadas en herramientas de gamificación Kahoot en los estudiantes de 3° grado de básica primaria de la IE Henry Marín Granada.
10	Alarcón, Nancy; Beltrán, Francy (2021)	La gamificación como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado	Colombia	Mixto	Implementar la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica que fortalezca la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Normal Superior Sede Rural Viento Libre Ubaté.
11	Cárdenas, Katherine (2021)	La gamificación en Genially como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora.	Colombia	Cualitativo	Fortalecer la comprensión e interpretación textual de los estudiantes de séptimo E del Colegio Once de Noviembre, a través de la plataforma Genially, donde los estudiantes realizan actividades en un espacio virtual gamificado.
12	Cabrera, Anna (2021)	La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria	México	Cualitativo	Diseñar una planeación didáctica que integre estrategias de gamificación como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la lectura y

					escritura en estudiantes de segundo grado de escolaridad primaria en la asignatura “Lengua Materna. Español
13	Moscoso, Erika (2021)	Fortalecimiento de la comprensión lectora con el uso de la plataforma Educaplay a través de la gamificación y aprendizaje basado en retos.	Colombia	Cualitativo	Fortalecer la comprensión lectora con el uso de la plataforma Educaplay a través de la gamificación y aprendizaje basada en retos en los estudiantes del grado 4to de la institución educativa Monseñor José Manuel Salcedo del Bolo San Isidro.
14	Aranguren, Jimena; Conde Angélica (2021)	La gamificación como estrategia para el mejoramiento de la competencia lectoescritora en estudiantes de básica primaria	Colombia	Cuantitativo	Determinar el efecto que tienen estrategias de gamificación, generadas en la herramienta Kahoot, sobre el desarrollo de la competencia lectoescritora de las estudiantes de segundo y tercer grado de la I. E. Politécnico de Soledad
15	Coral, Carlos; Hormaza, Estefanía (2021)	Diseño de estrategias de gamificación con el uso de la plataforma Moodle para fortalecer procesos de comprensión lectora en estudiantes de grado segundo en la Institución Educativa San Luis Gonzaga	Colombia	Cualitativo	Fortalecer la comprensión lectora a través de estrategias de gamificación con el uso de las TIC en estudiantes del grado segundo de la I.E. San Luis Gonzaga de San Luis-Tolima
16	Burgos, Zulma; Pimiento, Eliana (2021)	Fortalecimiento de la literatura infantil mediante gamificación en estudiantes del grado cuarto primaria	Colombia	Mixto	Implementar estrategias didácticas mediante gamificación con el propósito de fortalecer la enseñanza aprendizaje de la literatura infantil en estudiantes de cuarto grado de primaria
17	Monroy, Leidy; Ramírez, Leslie (2021)	La gamificación y el aprendizaje basado en retos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora y la producción textual en los estudiantes de grado tercero	Colombia	Mixto	Fortalecer la comprensión lectora y la producción textual a través de la implementación de un plan de aula apoyado en la gamificación y el aprendizaje basado en retos, mediante la plataforma “Cerebriti” en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa San Luis Gonzaga, sede Nacional (Ibagué Tolima).
18	Lemus, Camilo (2021)	La gamificación como estrategia innovadora para	Colombia	Cuantitativo	Implementar una estrategia pedagógica basada en la

		el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado cuarto de básica primaria			gamificación integrada con la plataforma Cerebriti, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza -aprendizaje en la comprensión lectora de los estudiantes del grado cuarto de básica primaria de la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur.
19	Carrillo, Ángela (2021)	Gamificación y comprensión lectora	Colombia	Cualitativo	Diseñar una propuesta de innovación pedagógica, que a través de la gamificación, plantee una alternativa válida en la búsqueda del fortalecimiento en los niveles de comprensión e interpretación textual (literal, inferencial y crítico), en estudiantes de grado quinto de básica primaria
20	Beleño, Dulys (2021)	Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante herramientas de gamificación en estudiantes de primer grado de básica primaria	Colombia	Cualitativo	Fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de primer grado del colegio Distrital Olaya mediante herramientas de gamificación
21	Fernández, Nicolás (2022)	Estrategia pedagógica basada en Gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado segundo	Colombia	Mixto	Fortalecer los procesos de comprensión lectora mediante el desarrollo de una estrategia pedagógica basada en gamificación en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Bateas del municipio de Acevedo en el Departamento del Huila.
22	Chávez, Leidy; Díaz, Rhita; Guevara, Jesús; Sandoval, Deisy (2022)	Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en los Niveles Literal e Inferencial a Través de la Gamificación en los Estudiantes del Grado Tercero de la Institución Educativa San Antonio	Colombia	Cualitativo	Fortalecer la comprensión lectora en los niveles literal e inferencial de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa San Antonio, mediante la implementación de una estrategia pedagógica apoyada en la gamificación
23	Maza, Eymi (2022)	Innovación del futuro de la comprensión lectora a través de la gamificación en los alumnos de segundo grado de primaria: Escenarios al 2032	Perú	Cuantitativo	Explorar el futuro a través de la gamificación para la comprensión lectora en los niños de segundo grado de educación primaria al año 2032.
24	Ramos, César (2022)	La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de	Perú	Cuantitativo	Promover el interés de los estudiantes por leer más que mejorar el desarrollo de la

		segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022			habilidad de comprensión lectora, a través de la implementación de estrategias y actividades exitosas de lectura de acuerdo con los niveles y necesidades de aprendizaje de los alumnos.
25	Rodríguez, Cindy; Hernández, Libardo (2022)	La gamificación offline como estrategia de aula para fortalecer los procesos de comprensión lectora en el grado cuarto de primaria	Colombia	Cualitativo	Fortalecer la competencia de comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto de primaria de una escuela rural y una escuela urbana de la IE Francisco José de Caldas del municipio de Viotá Cundinamarca a través de la incorporación de elementos de gamificación offline en el aula.
26	Palacios, Carina (2023)	La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School - Huacho	Perú	Cuantitativo	Determinar la relación existente entre la gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School - Huacho, 2023
27	Cerón, Angy; Cerón Marlyn (2023)	El aprendizaje Ubicuo y la Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y conocimiento de escritura y comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero de primaria de la Institución Educativa Mortiño, sede Guacas del municipio Isnos, Huila	Colombia	Cualitativo	Fortalecer las habilidades y conocimiento de escritura y comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero de primaria de la Institución Educativa Mortiño, sede Guacas del municipio Isnos, Huila, a través del diseño e implementación de una página web
28	Fuentes, Camila; Sáenz, María (2023)	La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la capacidad de comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado	Colombia	Cualitativo	Implementar estrategias de gamificación que se puedan utilizar para fortalecer las capacidades lectoras en los estudiantes de tercer grado en la institución educativa "Camilo Torres".
29	Becerra, Lourdes (2023)	Estrategias Innovadoras para la lectoescritura	Ecuador	Cualitativa	Analizar estrategias innovadoras para la enseñanza de la lectoescritura, con el propósito de evaluar su efectividad en entornos educativos. Se pretende comprender el impacto de estas estrategias en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, con el fin de identificar prácticas

					pedagógicas eficaces que puedan mejorar el proceso de aprendizaje en este ámbito.
30	Vera, Vilma; Báez, Myriam (2024)	Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica	Ecuador	Cualitativo	Analizar estrategias didácticas innovadoras para promover hábitos de lectura en estudiantes de educación básica
31	Rojas, Patricia (2024)	Estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024	Perú	Cuantitativo	Determinar la influencia de estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024
32	Poma, Rosa; Álvarez, María; Aucacahuallpa, Roxana (2024)	Kahoot como estrategia didáctica para desarrollar la lectura en los niños de 6 a 7 años de edad	Ecuador	Cualitativo	Explorar el uso de la plataforma educativa Kahoot como estrategia para el desarrollo de la lectura en niños de 6 a 7 años

Fuente: Basado en Moscote (2020), Cano y Cuesta (2020), Moreno (2020), Guzmán y Londoño (2020), Grimaldo y Zapata (2020), Salas (2020), Balseiro (2021), Aldana (2021), Parra y Serna (2021), Alarcón y Beltrán (2021), Cárdenas (2021), Cabrera (2021), Moscoso (2021), Aranguren y Conde (2021), Coral y Hurmaza (2021), burgos y Pimiento (2021), Monroy y Ramírez (2021), Lemus (2021), Carrillo (2021), Beleño (2021), Fernández (2022), Chávez et al. (2022), Maza (2022), Ramos (2022), Rodríguez y Hernández (2022), Palacios (2023), Cerón y Cerón (2023), Fuentes y Sáenz (2023), Becerra (2023), Vera y Báez (2024), Rojas (2024) y Poma et al. (2024)

La tabla 2 incluye la distribución de los artículos de acuerdo con el año de publicación entre el 2020 y hasta el 2024, siendo los años 2020 y 2021, los que tienen el mayor porcentaje.

Tabla 2.

Artículos Publicados por Año.

Año	Cantidad de Artículos	Porcentaje
2020	6	19%
2021	14	44%
2022	5	16%
2023	4	12%
2024	3	9%
Total	32	100%

En la tabla 3 se evidencia la proporción entre estudios de acuerdo con su enfoque metodológico.

Tabla 3.

Clasificación por Enfoque Metodológico.

Enfoque	Cantidad	Porcentaje
Cualitativo	18	56%
Cuantitativo	7	22%
Mixto	7	22%
Total	32	100%

En la tabla 4 se muestran los artículos publicados tomando en cuenta el país de origen, siendo Colombia (75%) y Perú (13%) quienes concentran la mayor cantidad de publicaciones. En contraste México apenas aparecen con un 3% de las publicaciones.

Tabla 4.

Clasificación por Enfoque Metodológico.

País de Origen	Cantidad de Artículos	Porcentaje
Colombia	24	75%
Perú	4	13%
Ecuador	3	9%
México	1	3%
Total	32	100%

Con relación a las principales características de los documentos, todos tuvieron alcances descriptivos, exploratorios o correlacionales; de igual forma todos los estudios tuvieron diseños no experimentales y transversales. 26 estudios mencionaron la muestra que los investigadores utilizaron, de este grupo, el 60% incluyeron a docentes que prestan servicios en instituciones de educación pública y el 40% restante en instituciones educativas privadas, en todos estos casos la muestra evaluada fue inferior a los 200 individuos.

Entre los hallazgos encontrados en la revisión de literatura, hay coincidencia entre los autores al momento de definir a la comprensión lectora, como una de las habilidades fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, ya que permite interpretar, analizar y reflexionar sobre la información escrita. Sin embargo, en muchos contextos educativos, los estudiantes enfrentan dificultades en esta competencia debido a la falta de motivación, metodologías tradicionales poco dinámicas y un escaso vínculo entre

los contenidos y sus intereses. ⁽¹¹⁻¹⁷⁻¹⁹⁾ En este sentido, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora capaz de transformar el aprendizaje, promoviendo la participación activa, el compromiso y el desarrollo de habilidades lectoras de manera lúdica y significativa.

Una evidente mayoría de la bibliografía consultada, explora el impacto del uso de la gamificación en el fortalecimiento de la comprensión lectora, analizando cómo las mecánicas de juego, los desafíos y las recompensas pueden mejorar el interés de los estudiantes en la lectura y facilitar la adquisición de competencias lectoras. y por consiguiente, es a partir de una revisión teórica y de experiencias prácticas en el aula, se presentan estrategias efectivas que combinan elementos del juego con procesos de enseñanza-aprendizaje en lengua castellana.

En ese orden de ideas, el desarrollo de la comprensión lectora implica la capacidad de decodificar, interpretar y reflexionar sobre un texto, permitiendo al lector construir significados y aplicar el conocimiento en diferentes contextos. No obstante, múltiples estudios han evidenciado dificultades en esta competencia en distintos niveles educativos, especialmente en los primeros años de formación. Entre los factores que influyen en estas dificultades se encuentran la falta de hábitos de lectura, materiales poco atractivos para los estudiantes y la enseñanza basada en métodos tradicionales que no fomentan la motivación ni el pensamiento crítico.

Es por estas razones que en el contexto de la educación primaria, resulta esencial, diseñar estrategias didácticas que incentiven el gusto por la lectura y faciliten el desarrollo de habilidades comprensivas en diferentes niveles: literal, inferencial y crítico. En este sentido, la gamificación se presenta como una alternativa efectiva para transformar la manera en que los estudiantes interactúan con los textos, promoviendo un aprendizaje más dinámico y significativo. ⁽¹⁸⁻²⁷⁻³²⁾

Así pues, la gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en contextos de enseñanza para aumentar la motivación, la participación y la experiencia de aprendizaje. Entre los componentes más utilizados en la gamificación se encuentran los retos, niveles de dificultad, recompensas, tableros de progreso, avatares y narrativas inmersivas. En el ámbito de la comprensión lectora, la gamificación puede aplicarse de diversas formas, tales como, actividades en las que los estudiantes deben superar retos de comprensión lectora para avanzar en una historia o alcanzar una meta dentro de un entorno gamificado, sistemas de recompensas y progresión en los que se otorgan puntos, insignias o niveles a medida que los estudiantes completan actividades relacionadas con la interpretación y el análisis de textos.

Así mismo, se crean contextos ficticios en los que los estudiantes asumen roles de exploradores, detectives o investigadores que deben resolver misterios a partir de la lectura de textos, combinados con el uso de plataformas digitales interactivas, aplicaciones y juegos educativos que pueden complementar la enseñanza tradicional y hacer más atractivas las actividades de comprensión lectora.

Los autores consultados reiteran los beneficios de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora como consecuencia de una mayor motivación y compromiso, tomando en cuenta que la inclusión de dinámicas de juego hace que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, aumentando su interés y esfuerzo por mejorar su comprensión lectora. Las investigaciones revelan que al relacionar la lectura, con experiencias inmersivas y actividades interactivas, se favorece la retención de la información y la comprensión profunda de los textos, desarrollando las habilidades cognitivas como consecuencia del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, habilidades clave usadas en el análisis de textos. Igualmente el logro de entornos adaptados y estrategias de gamificación adecuadas que incluyan trabajo en equipo y competencias saludables, son capaces de promover la cooperación y el intercambio de ideas entre estudiantes.

A pesar de que la adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje, es una de las características positivas de la gamificación, se requiere la personalización de las actividades según el nivel y el ritmo de cada estudiante, facilitando una enseñanza inclusiva, efectiva, estructurada y alineada con los objetivos de aprendizaje. Algunas recomendaciones metodológicas incluyen la creación de clubes de lectura gamificados, con desafíos semanales en los que los estudiantes deben leer textos y superar pruebas para avanzar en una historia compartida. Otra técnica recomendada, tiene que ver con el uso de tableros de progresión y recompensas, los cuales se convierten en sistemas de logros en los que los estudiantes ganan insignias por completar actividades de comprensión lectora en diferentes niveles de dificultad.

Si bien la gamificación ofrece múltiples ventajas, su implementación también presenta desafíos que deben ser considerados tales como el diseño adecuado de las actividades, tomando en consideración que no se limite a la entrega de recompensas superficiales, sino que esté enfocada en la construcción de aprendizajes significativos y que en algunos contextos, es evidente la dificultad para acceder a recursos, conectividad y dispositivos tecnológicos que pueden dificultar el uso de herramientas digitales para la gamificación, por lo que se deben establecer un equilibrio entre los métodos tradicionales y los digitales,

sin perder de vista que se debe evitar que el enfoque lúdico desplace los objetivos pedagógicos.

La literatura consultada establece que la educación enfrenta el reto constante de captar la atención y motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, en un contexto en el que los métodos tradicionales muchas veces resultan monótonos y poco efectivos, de allí que la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que permite transformar el aula en un espacio dinámico, interactivo y significativo, aprovechando elementos y mecánicas propias de los juegos para fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje activo en los estudiantes. De igual forma considera a la gamificación, como una estrategia pedagógica que impulsa la motivación estudiantil, promoviendo un aprendizaje basado en la participación activa, el refuerzo positivo y la resolución de desafíos, manteniendo que esta metodología, no implica simplemente jugar en el aula, sino aplicar principios del diseño de juegos como la competencia, niveles de dificultad, recompensas y narrativa para potenciar el aprendizaje que además genere un entorno dinámico en el que los estudiantes asumen roles activos, se reduce la percepción del estudio como una tarea tediosa y se fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Diversos estudios han demostrado que la gamificación impacta positivamente en múltiples aspectos del aprendizaje, entre ellos un mayor compromiso y participación, dado que la integración de elementos de juego aumenta la implicación de los estudiantes en las actividades académicas, el aprendizaje significativo, ya que las experiencias gamificadas favorecen la retención y comprensión de la información, el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, gracias al fomento del pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo, un incremento de la confianza y la autoestima del estudiante con la disminución del miedo al error, ya que la metodología ofrece múltiples oportunidades de aprendizaje a través del ensayo y error, disminuye la ansiedad asociada a las evaluaciones tradicionales y permite adaptar los desafíos y recompensas al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante.

Con respecto al desarrollo de la comprensión lectora, este resulta un aspecto fundamental en la educación, ya que permite a los estudiantes interpretar, analizar y reflexionar sobre los textos que leen. Dentro de los niveles de comprensión lectora, el nivel inferencial es clave, pues implica la capacidad de deducir información que no está explícita en el texto a partir de pistas contextuales y conocimientos previos. En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora para fortalecer habilidades cognitivas, fomentando el interés y la motivación de los estudiantes a través de elementos propios del juego que permitan a los estudiantes acceder, interpretar y construir conocimiento de

manera autónoma. Sin embargo, diversas investigaciones han evidenciado dificultades en el desarrollo del nivel inferencial, lo que limita la capacidad de los estudiantes para extraer significados implícitos de los textos.

En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa efectiva para mejorar la comprensión lectora, transformando la enseñanza en una experiencia lúdica y motivadora. Este trabajo explora cómo la gamificación puede potenciar el desarrollo del nivel inferencial de la comprensión lectora a través de actividades estructuradas en torno a desafíos, recompensas y dinámicas de juego. Por tanto, la comprensión lectora es una habilidad fundamental en el desarrollo académico de los estudiantes, ya que permite la interpretación, el análisis y la construcción de significado a partir de los textos.

Conclusiones

La presente revisión sistemática sobre el uso de la gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en educación permite identificar tendencias clave y evidencias del impacto del uso de estas estrategias pedagógicas. En primer lugar, se confirma que la gamificación es una herramienta efectiva para mejorar la comprensión lectora en niños de educación primaria y los estudios analizados destacan que elementos como la retroalimentación inmediata, la motivación extrínseca e intrínseca y la integración de mecánicas de juego (puntos, insignias, desafíos y recompensas) generan un aumento en el compromiso y la autonomía del estudiante, lo que repercute positivamente en la comprensión y análisis de textos.

En segundo lugar, los hallazgos sugieren que los efectos de la gamificación en la comprensión lectora dependen de factores contextuales, tales como el diseño de la estrategia, el perfil del estudiante y el nivel de dificultad de los textos. Aunque la mayoría de los estudios reportan mejoras significativas, algunos advierten que un uso inadecuado de la gamificación, especialmente cuando se centra en la competencia y no en el aprendizaje significativo, puede desviar la atención de los estudiantes y afectar negativamente su desempeño.

Asimismo, se evidencia una diversidad de enfoques metodológicos en los estudios revisados, lo que dificulta la generalización de los resultados. Si bien existen investigaciones con metodologías rigurosas que respaldan la efectividad de la gamificación, también se identifican vacíos en cuanto a estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto sostenido de estas estrategias en la comprensión lectora a largo plazo.

Finalmente, la revisión pone de manifiesto la necesidad de seguir explorando nuevas formas de integrar la gamificación en los procesos de enseñanza de la lectura, con un enfoque basado en el aprendizaje adaptativo y el uso de tecnologías emergentes. La combinación de gamificación con metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos y la inteligencia artificial, representa un área prometedora para futuras investigaciones, entendiendo que la gamificación se perfila como una herramienta innovadora y con alto potencial para fortalecer la comprensión lectora en contextos educativos diversos.

No obstante, su implementación debe ser cuidadosamente planificada para garantizar que el componente lúdico no reemplace el propósito pedagógico, sino que lo potencie representando una estrategia innovadora y efectiva para mejorar las competencias lectoras de los estudiantes. Al integrar dinámicas de juego en el proceso de enseñanza, se logra un aprendizaje más motivador, interactivo y significativo. Si bien su implementación requiere una planificación cuidadosa y la superación de ciertos desafíos, los beneficios en términos de compromiso, desarrollo de habilidades y mejora en la comprensión de textos hacen que esta metodología sea una alternativa valiosa para transformar la enseñanza de la lectura en el aula.

De tal forma que la gamificación representa una estrategia innovadora y efectiva para potenciar el desarrollo del nivel inferencial de la comprensión lectora. Al incorporar dinámicas de juego, se estimula la curiosidad, la motivación y el pensamiento crítico en los estudiantes, generando un aprendizaje más significativo y duradero. La implementación de esta estrategia requiere un diseño cuidadoso, en el que se equilibren los elementos lúdicos con los objetivos pedagógicos. Si bien existen desafíos en su aplicación, los beneficios en términos de compromiso, motivación y desarrollo de habilidades lectoras justifican su integración en los procesos educativos. No sólo transformando la forma en que los estudiantes interactúan con los textos, sino que también promueve un aprendizaje autónomo y reflexivo, esencial para su desarrollo académico y personal.

Igualmente se debe mantener un uso racional de los elementos lúdicos, que sin un propósito educativo claro, pueden desviar la atención del aprendizaje y que en algunos contextos, la falta de acceso a herramientas digitales puede limitar la implementación de estrategias gamificadas.

Referencias

- Alarcón, N., & Beltrán, F. (2021). *La gamificación como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado*; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Bogotá.
- Aldana, G. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Bogotá.
- Aranguren, J., & Conde, A. (2021). *La gamificación como estrategia para el mejoramiento de la competencia lectoescritora en estudiantes de básica primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad del Norte]. Repositorio Institucional Universidad del Norte, Barranquilla.
- Balseiro, M. (2021). *Estrategia de gamificación para el desarrollo del nivel inferencial de la comprensión lectora en estudiantes de quinto de primaria, Centro Educativo Palmira de San Onofre, Sucre*; [Tesis de Maestría, Universidad Distrital Francisco José De Caldas]. Repositorio Institucional Universidad Distrital Francisco José De Caldas, Sucre.
- Bavaresco, A. (2006). *Proceso Metodológico de la Investigación: Cómo hacer un Diseño de Investigación*. Maracaibo: Editorial de La Universidad del Zulia.
- Becerra, L. (2023). *Estrategias innovadoras para la lectoescritura*; [Tesis de Grado, Universidad Tecnológica Indoamericana]. Repositorio Institucional Universidad Tecnológica Indoamericana, Quito.
- Beleño, D. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante herramientas de gamificación en estudiantes de primer grado de básica primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Barranquilla.
- Burgos, Z., & Pimiento, E. (2021). *Fortalecimiento de la literatura infantil mediante gamificación en estudiantes del grado cuarto primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Repositorio institucional Universidad de Santander, Quípama.
- Cabrera, A. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Repositorio Institucional Universidad Autónoma de Nuevo León, San Nicolás de la Garza.
- Cano, E., & Cuesta, E. (2020). *La gamificación como estrategia motivadora en el proceso de comprensión lectora*; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Tarazá.
- Cárdenas, K. (2021). *La gamificación en Genially como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora*; [Tesis de Grado, Universidad de Pamplona]. Repositorio Institucional Universidad de Pamplona, San José de Cúcuta.

- Carrillo, Á. (2021). *Gamificación y comprensión lectora*; [Tesis de Grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.
- Cea, M. (2015). *Metodología Cuantitativa: Estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Síntesis.
- Cerón, A., & Cerón, M. (2023). *El aprendizaje ubicuo y la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y conocimiento de escritura y comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero de primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena, Cartagena.
- Chávez, L., Díaz, R., Guevara, J., & Sandoval, D. (2022). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en los Niveles Literal e Inferencial a Través de la Gamificación en los Estudiantes del Grado Tercero de la Institución Educativa San Antonio*; [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena, Cartagena.
- Coral, C., & Hormaza, E. (2021). *Diseño de estrategias de gamificación con el uso de la plataforma Moodle para fortalecer procesos de comprensión lectora en estudiantes de grado segundo en la Institución Educativa San Luis Gonzaga*; [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena, San Luis - Tolima.
- Cortez, R. (2018). *Tres herramientas y tres estrategias para incrementar el aprendizaje colaborativo*; [Tesis de Maestría Universidad Internacional de la Rioja]. Repositorio Institucional Universidad Internacional de la Rioja, Logroño. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7268/CORTES%20RIOS%2C%20JOHN%20FREDY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Defining Gamification*, (pp.9–15). <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fernández, N. (2022). *Estrategia pedagógica basada en gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado segundo*; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Pitalito.
- Freire, P. (1981). *La Importancia del Acto de Leer*. Siglo XXI Editores. .
- Fuentes, C., & Sáenz, M. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la capacidad de comprensión lectora*; [Tesis de Grado, Institución Educativa Normal Superior de Montería]. Repositorio Institucional Institución Educativa Normal Superior de Montería, Montería.
- García, F., & Carrascal, S. (2016). El dibujo de la figura humana "Avatar" como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*(5), (pp.47-57).
- García, J. (2017). Revisión sistemática de literatura en los Trabajos de Final de Máster y en las Tesis Doctorales. *Grupo de Investigación en Interacción y eLearning (GRIAL)*.

- Salamanca: Universidad de Salamanca.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.399302>
- Gómez, J. (2014). *La comprensión lectora en el ámbito escolar: Un enfoque para el aula*. Editorial Síntesis.
- Grimaldo, H., & Zapata, Y. (2020). *Gamificación como estrategia para el fortalecimiento y desarrollo de competencias de comprensión lectora del grado 3° de básica primaria; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]*. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Cúcuta.
- Guzmán, M., & Londoño, D. (2020). *Estrategia didáctica en comprensión lectora desde la gamificación digital, para mejorar el bienestar institucional en educación primaria; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]*. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Campus Virtual.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, (págs. (pp.3025-3034)). Hawaii.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- Lemus, C. (2021). *La gamificación como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado cuarto de básica primaria; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]*. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Florencia.
- Maza, E. (2022). *Innovación del futuro de la comprensión lectora a través de la gamificación en los alumnos de segundo grado de primaria: Escenarios al 2032; Tesis de Maestría, [Pontificia Universidad Católica del Perú]*. Repositorio Institucional Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Monroy, L., & Ramírez, L. (2021). *La gamificación y el aprendizaje basado en retos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora y la producción textual en los estudiantes de grado tercero; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]*. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Ibagué.
- Moreno, R. (2020). *Estrategia didáctica mediada por la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado 4° de básica primaria; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]*. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Roldanillo.
- Moscoso, E. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora con el uso de la plataforma Educaplay a través de la gamificación y aprendizaje basado en retos; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]*. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Palmira.
- Moscote, J., & Suarez, M. (2020). *Fortalecimiento de competencias relacionadas con la comprensión lectora mediante la gamificación utilizada como estrategia pedagógica; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]*. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Barranquilla.

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. (2022). *Las lenguas en la educación*. Londres: ONU. <https://es.unesco.org/themes/ecm/lenguas>
- Palacios, C. (2023). *La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School – Huacho*; [Tesis de Grado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho.
- Parra, A., & Serna, L. (2020). *Fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras a través de la herramienta de gamificación Kahoot en estudiantes de básica primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Circasia.
- Poma, R., Álvarez, M., & Aucahuallpa, R. (2024). Kahoot como estrategia didáctica para desarrollar la lectura en los niños. *Journal Scientific*, 8(3), (pp.2697-2716). <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.2697>
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. New York: SAGE Publications.
- Ramos, C. (2022). *La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022*; [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo, Lima.
- Reyes, E. (2022). *Metodología de la Investigación Científica*. España: Page Publishing, Inc. https://www.todostuslibros.com/libros/metodologia-de-la-investigacion-cientifica_978-1-64334-600-7
- Rodríguez, C., & Hernández, L. (2022). *La gamificación offline como estrategia de aula para fortalecer los procesos de comprensión lectora en el grado cuarto de primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad del Norte]. Repositorio Institucional Universidad del Norte, Barranquilla.
- Rojas, P. (2024). *Estrategia de gamificación en la enseñanza de comprensión lectora por docentes del nivel primario en Instituciones Educativas de Cañete, 2024*; [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo, Lima.
- Salas, C. (2020). *La comprensión lectora potenciada por gamificación mediada por tic en estudiantes de primaria*; [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional Universidad de Santander, Barranquilla.
- Urrutia, G., & Bonfilll, X. (2013). La declaración PRISMA: Un paso adelante en la mejora de las publicaciones de la Revista Española de Salud Pública. *Revista Española de Salud Pública*, 87(1), (pp-99-102).