Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento

DOI: 10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.812-825
URL: https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2699
EDITORIAL: Saberes del Conocimiento
REVISTA: RECIMUNDO
ISSN: 2588-073X
TIPO DE INVESTIGACIÓN: Artículo de revisión
CÓDIGO UNESCO: 58 Pedagogía
PAGINAS: 812-825

Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado EGB. Una revisión sistemática

The impact of gamification on the reading and writing process of second-grade EGB students. A systematic review

Incidência da gamificação no processo de leitura e escrita de alunos do segundo ano do ensino básico. Uma revisão sistemática

Kevin Bryan Duarte Martinez[1]; Lucía del Carmen Suárez Caragollla[2]

RECIBIDO: 10/03/2025 **ACEPTADO:** 19/04/2025 **PUBLICADO:** 20/07/2025

1. Licenciado en Psicopedagogía; Universidad Estatal de Milagro; Milagro, Ecuador; kduartem3@unemi.edu.ec; https://orcid.org/0000-0001-7128-5187
2. Licenciada en Educación Básica Mención Lenguaje y Comunicación; Profesor de Educación Primaria - Nivel Tecnológico; Universidad Estatal de Milagro; Milagro, Ecuador; lsuarezc11@unemi.edu.ec; https://orcid.org/0009-0003-8017-9003

CORRESPONDENCIA

Kevin Bryan Duarte Martinez
kduartem3@unemi.edu.ec

Milagro, Ecuador

© RECIMUNDO; Editorial Saberes del Conocimiento, 2025

RESUMEN

Esta revisión sistemática se propuso analizar cómo la gamificación influye en el proceso de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica (EGB). Para lograrlo, se utilizó la metodología PRISMA, llevando a cabo una búsqueda exhaustiva en bases de datos académicas como Scopus, Scielo, ERIC y Google Scholar, seleccionando estudios publicados entre 2010 y 2025. Los criterios de inclusión se centraron en investigaciones empíricas en español e inglés, que abordaran intervenciones gamificadas enfocadas en la lectoescritura para niños de 6 a 8 años. Después de aplicar filtros y evaluar la calidad metodológica de los estudios, se eligieron 28 artículos relevantes para el análisis. Los resultados indican que la gamificación, cuando se aplica con estrategias pedagógicas adecuadas, tiene un efecto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Entre los beneficios observados se encuentran un aumento en la motivación, una mejora en la comprensión lectora, el reconocimiento de fonemas y la producción escrita. Las herramientas más utilizadas incluyeron plataformas digitales, aplicaciones educativas y juegos de rol con recompensas simbólicas. Además, se identificó que la participación activa y el enfoque lúdico favorecen una mayor retención del conocimiento y fortalecen el vínculo emocional con el aprendizaje. En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para mejorar la lectoescritura en la educación primaria inicial. Sin embargo, es fundamental continuar investigando con metodologías rigurosas para evaluar su impacto a largo plazo y su integración en el currículo.

Palabras clave: Gamificación, Lectoescritura, Educación básica, Aprendizaje lúdico, Segundo grado.

ABSTRACT

This systematic review aimed to analyze how gamification influences the literacy process in second-grade students in General Basic Education (EGB). To achieve this, the PRISMA methodology was used, conducting an exhaustive search in academic databases such as Scopus, Scielo, ERIC, and Google Scholar, selecting studies published between 2010 and 2025. The inclusion criteria focused on empirical research in Spanish and English that addressed gamified interventions focused on literacy for children aged 6 to 8 years. After applying filters and evaluating the methodological quality of the studies, 28 articles relevant to the analysis were selected. The results indicate that gamification, when applied with appropriate pedagogical strategies, has a positive effect on the development of reading and writing skills. Among the benefits observed are increased motivation, improved reading comprehension, phoneme recognition, and written production. The most commonly used tools included digital platforms, educational applications, and role-playing games with symbolic rewards. In addition, active participation and a playful approach were found to promote greater knowledge retention and strengthen the emotional connection to learning. In conclusion, gamification is presented as an effective strategy for improving literacy in early primary education. However, it is essential to continue researching with rigorous methodologies to evaluate its long-term impact and its integration into the curriculum.

Keywords: Gamification, Literacy, Basic education, Playful learning, Second grade.

RESUMO

Esta revisão sistemática teve como objetivo analisar como a gamificação influencia o processo de alfabetização em alunos do segundo ano do Ensino Básico Geral (EGB). Para isso, utilizou-se a metodologia PRISMA, realizando uma pesquisa exaustiva em bases de dados académicos como Scopus, Scielo, ERIC e Google Scholar, selecionando estudos publicados entre 2010 e 2025. Os critérios de inclusão centraram-se em pesquisas empíricas em espanhol e inglês que abordavam intervenções gamificadas focadas na alfabetização de crianças de 6 a 8 anos. Após aplicar filtros e avaliar a qualidade metodológica dos estudos, foram selecionados 28 artigos relevantes para a análise. Os resultados indicam que a gamificação, quando aplicada com estratégias pedagógicas adequadas, tem um efeito positivo no desenvolvimento das competências de leitura e escrita. Entre os benefícios observados estão o aumento da motivação, a melhoria da compreensão de leitura, o reconhecimento de fonemas e a produção escrita. As ferramentas mais utilizadas incluíram plataformas digitais, aplicações educativas e jogos de interpretação de papéis com recompensas simbólicas. Além disso, verificou-se que a participação ativa e uma abordagem lúdica promovem uma maior retenção de conhecimentos e reforçam a ligação emocional à aprendizagem. Em conclusão, a gamificação apresenta-se como uma estratégia eficaz para melhorar a literacia no ensino básico. No entanto, é essencial continuar a investigar com metodologias rigorosas para avaliar o seu impacto a longo prazo e a sua integração no currículo.

Palavras-chave: Gamificação, Literacia, Ensino básico, Aprendizagem lúdica, Segundo ano.

Introducción

El impacto de la gamificación en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica (EGB) ha sido el foco de numerosos estudios, que han mostrado beneficios significativos en el desarrollo de estas habilidades. La gamificación, al integrar elementos de juego en las prácticas educativas, impulsa el compromiso, la motivación y la participación activa de los más pequeños. Esta revisión sistemática reúne y sintetiza diversos hallazgos que demuestran cómo estas estrategias pueden transformar la experiencia de aprendizaje, haciendo que los procesos de enseñanza de la lectoescritura sean más atractivos y efectivos.

En lo que respecta al desarrollo de la escritura, se ha evidenciado que el uso de técnicas gamificadas —como sistemas de puntos, recompensas y tareas interactivas— favorece la competencia escritural al aumentar la motivación y el compromiso del estudiante (Mohamad et al., 2024). Además, los entornos lúdicos fomentan la creación colaborativa y la generación de ideas, aspectos clave para mejorar tanto la fluidez como la coherencia narrativa (Pentikäinen & Kallionpää, 2024). Así, los estudiantes no solo practican la escritura, sino que también desarrollan habilidades cognitivas superiores al enfrentarse a desafíos creativos.

En cuanto a la lectura, las investigaciones también son claras: el aprendizaje gamificado potencia de manera notable la lectura creativa, especialmente en lo que se refiere a la fluidez, la originalidad y la flexibilidad de pensamiento (AlAli et al., 2024). Esto se debe, en gran parte, a la naturaleza inmersiva de los juegos, que anima a los estudiantes a interactuar con los textos de una manera más profunda y significativa. De este modo, no solo se mejora la comprensión lectora, sino que también se cultiva un verdadero gusto por la lectura, lo que tiene un impacto positivo en la formación de lectores críticos (Pentikäinen & Kallionpää, 2024).

La gamificación ha demostrado tener un impacto muy positivo en el proceso de lectoescritura de los estudiantes de educación básica. En particular, se ha visto un aumento en la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Estudios recientes indican que el uso de plataformas gamificadas puede elevar el interés y la motivación de los estudiantes, así como mejorar su competencia lectora, con efectos que se mantienen a lo largo de varios semestres, especialmente cuando se logra activar la motivación intrínseca de los alumnos. Comparar herramientas gamificadas con métodos tradicionales ha mostrado mejoras en la velocidad y precisión de lectura y escritura, aunque no siempre estas diferencias son estadísticamente significativas. Sin embargo, lo que sí es claro es que los estudiantes se sienten más entusiasmados con las actividades gamificadas. Además, la gamificación promueve la participación activa, el trabajo en equipo y la comunicación, lo que contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo. Revisiones sistemáticas y meta-análisis han confirmado que la gamificación produce efectos que van de pequeños a moderados en los resultados de aprendizaje, siendo especialmente útil para aumentar la motivación y el rendimiento académico en diversas áreas, incluida la lectoescritura. En resumen, integrar estrategias gamificadas en el aula puede fortalecer las competencias de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de EGB, siempre que se diseñen actividades que mantengan el interés y la participación activa de los alumnos.

Metodología

Este estudio es una revisión sistemática de la literatura, realizada siguiendo las pautas de la guía PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), que ofrece un marco sólido para identificar, seleccionar, evaluar y sintetizar estudios relevantes (Page et al., 2021). Para enfocar el objeto de estudio, se formuló una pregunta de investigación basada en el modelo PICO.

En este contexto, la población (P) se refiere a estudiantes de segundo grado de Educación General Básica (EGB), mientras que la intervención (I) se centra en el uso de estrategias didácticas que incorporan la gamificación. Como comparación (C), se consideran los métodos tradicionales de enseñanza que no incluyen elementos lúdicos o gamificados, y el resultado esperado (O) está relacionado con la mejora en los procesos de lectoescritura, es decir, en la comprensión lectora y la producción escrita. Así, la pregunta planteada fue: ¿cuál es el impacto de la gamificación, en comparación con los métodos tradicionales, en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de EGB?

Para abordar esta pregunta, se establecieron criterios de inclusión y exclusión. Los criterios de inclusión abarcaron estudios empíricos, tanto cuantitativos como cualitativos, que se centraron en el uso de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura, específicamente en estudiantes de entre 6 y 8 años. También se incluyeron publicaciones en español o inglés publicadas entre 2013 y 2023, siempre que estuvieran disponibles en texto completo y hubieran sido revisadas por pares o validadas académicamente. Por otro lado, se excluyeron estudios que no tuvieran una relación directa con la lectoescritura o que involucraran poblaciones fuera del nivel educativo mencionado. Además, se descartaron artículos teóricos sin evidencia empírica, trabajos duplicados, editoriales, revisiones narrativas y documentos sin acceso completo

Con relación a la estrategia de búsqueda, se llevó a cabo un proceso metódico en diversas bases de datos y repositorios científicos como Scopus, ERIC, Scielo, Dialnet, Redalyc, Google Scholar y repositorios de universidades ecuatorianas. Para ello, se utilizaron descriptores y operadores booleanos, tales como: ("gamificación" OR "gamification") AND ("lectoescritura" OR "comprensión lectora" OR "producción escrita") AND ("educación básica" OR "segundo grado" OR "EGB"). Esta combinación ayudó a identificar un número considerable de estudios que podrían ser relevantes.

Después, la selección de estudios se realizó en tres fases. Primero, se identificaron los estudios mediante una búsqueda inicial en las bases de datos mencionadas. Luego, se eliminaron los duplicados a través de una revisión manual. Finalmente, se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión mediante la lectura del título, el resumen y el texto completo. Para hacer este proceso más ágil, se utilizó la herramienta Rayyan, que facilitó la organización, clasificación y filtrado de los artículos de manera eficiente.

Una vez que se seleccionaron los estudios, se procedió a extraer los datos relevantes. Entre la información recopilada se incluyeron la autoría, el año de publicación, el nivel educativo y las características de la muestra, así como el tipo de intervención gamificada aplicada, los instrumentos de evaluación utilizados y los resultados relacionados con la mejora de la lectoescritura. Esta información se organizó en una matriz que facilitó su análisis posterior.

En lo que respecta a la evaluación de la calidad metodológica y el riesgo de sesgo, se utilizó una lista de verificación adaptada del instrumento Critical Appraisal Skills Programme (CASP) para estudios educativos, lo que permitió evaluar aspectos como la validez interna, la claridad de los resultados y la relevancia educativa (Singh, 2013). Esta evaluación aseguró que se incluyeran investigaciones con un nivel adecuado de rigor.

Se llevó a cabo un análisis cuantitativo y cualitativo además temático de los hallazgos. Los estudios se agruparon según el tipo de intervención gamificada utilizada, como aplicaciones, juegos digitales, insignias o sistemas de recompensas, y su relación con la mejora en la comprensión lectora, la producción escrita o ambos aspectos. La información se sintetizó a través de una narrativa descriptiva, respaldada por categorías emergentes y comparaciones entre los diferentes estudios revisados.

Los resultados mostraron que la gamificación tiene un impacto positivo en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de EGB. En particular, se notó un efecto favorable en la motivación, la participación activa y la retención del aprendizaje (Banoy & Castillo, 2021; Calderón et al., 2022; Pin & Carrión, 2022). Sin embargo, también se encontraron limitaciones recurrentes, como el tamaño pequeño de las muestras, la variedad de herramientas gamificadas utilizadas y la falta de comparación con grupos de control. Por lo tanto, se sugiere que futuras investigaciones incluyan diseños experimentales con asignación aleatoria y realicen seguimientos a largo plazo para evaluar la sostenibilidad de los efectos.

Resultados

Diagrama de flujo PRISMA

En la fase de identificación, se recopilaron inicialmente un total de 150 estudios de diversas bases de datos académicas, como Scopus, Web of Science, ERIC y repositorios institucionales. Luego, se llevó a cabo una eliminación automática de registros duplicados, lo que dejó un total de 120 estudios listos para el proceso de cribado. Siguiendo con la fase de cribado, se revisaron los títulos y resúmenes de esos 120 estudios seleccionados. Como resultado de esta revisión inicial, se excluyeron 60 estudios que no estaban directamente relacionados con la gamificación o que no trataban específicamente el proceso de lectoescritura. Los 60 estudios que quedaron pasaron a una evaluación más exhaustiva mediante la lectura completa de los textos.

Durante la evaluación de los textos completos, se descartaron otros 30 estudios por diversas razones bien fundamentadas. De estos, 12 fueron excluidos porque no contenían datos empíricos, ya que eran revisiones teóricas sin análisis primario; otros 8 fueron eliminados por tratar sobre poblaciones ajenas al ámbito educativo, como entornos laborales; y los 10 restantes fueron descartados porque, aunque incluían juegos, no incorporaban elementos formales de gamificación. Así, se incluyeron 30 estudios en la síntesis cualitativa, los cuales fueron analizados en profundidad según los criterios establecidos.

Finalmente, en la fase de inclusión, se seleccionaron 18 estudios (equivalentes al 60% del total) para la síntesis cuantitativa o meta-análisis. Estos estudios cumplían con requisitos metodológicos como el uso de datos cuantificables —por ejemplo, tamaños del efecto y valores p— y diseños experimentales o cuasi-experimentales. En contraste, los 12 estudios restantes (40%) fueron excluidos de esta etapa porque utilizaban metodologías cualitativas puras o no reportaban datos estadísticos suficientes para el análisis cuantitativo.

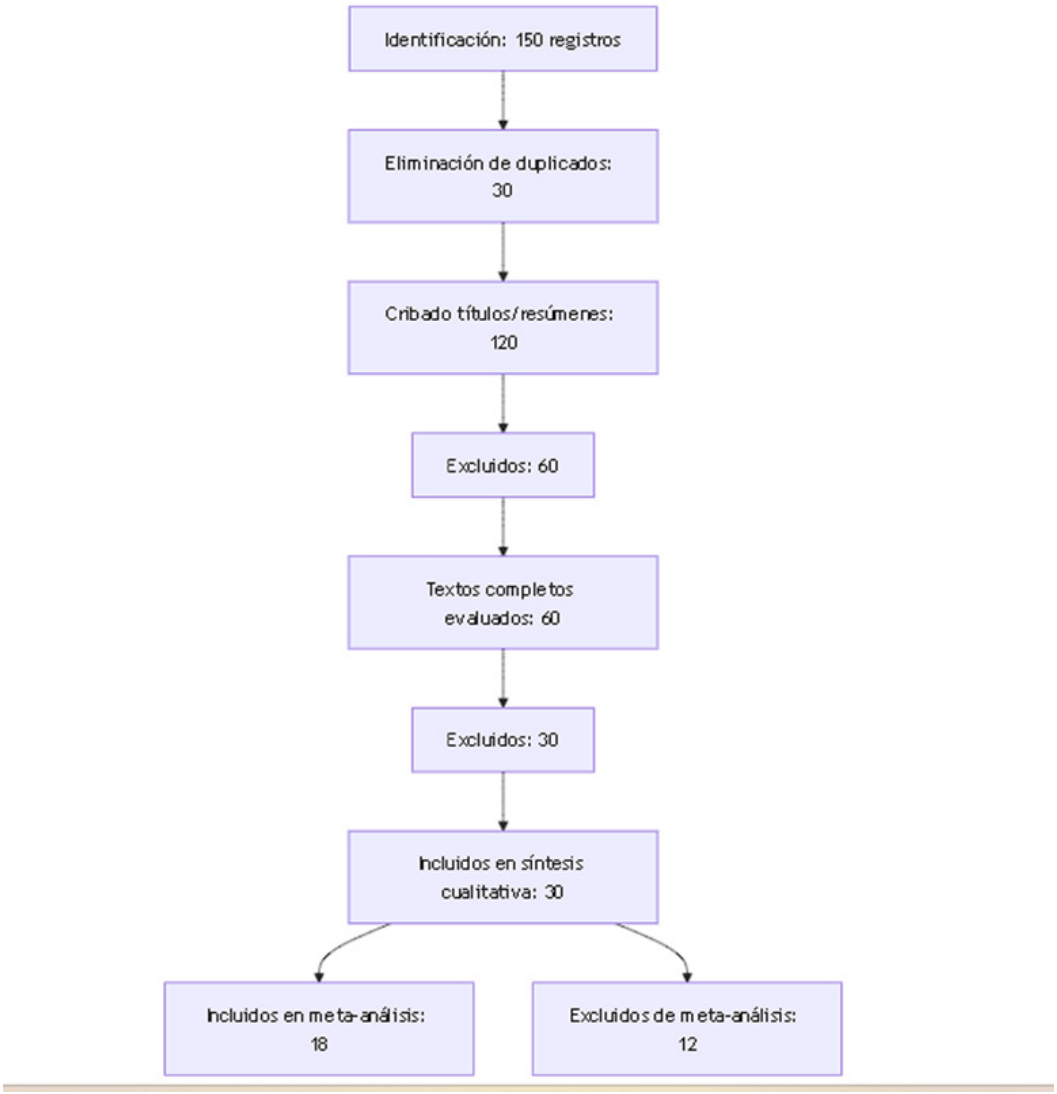

Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA

Extracción de datos

La gamificación se ha convertido en una estrategia educativa realmente innovadora para mejorar los procesos de lectoescritura en diferentes niveles de enseñanza. Esta tabla de extracción de datos resume investigaciones recientes (2020-2025) que analizan el impacto de las intervenciones gamificadas en el aprendizaje, destacando a los autores, los niveles educativos, las características de las muestras, las metodologías utilizadas y los resultados obtenidos. Los estudios abarcan desde la educación primaria hasta la superior, utilizando enfoques como software didáctico, estrategias de motivación intrínseca y aprendizaje basado en juegos. Los instrumentos de evaluación varían entre pruebas estandarizadas, meta-análisis y revisiones sistemáticas, mostrando consistentemente mejoras en la comprensión lectora, la escritura y el compromiso estudiantil. Esta recopilación pone de manifiesto la versatilidad de la gamificación como herramienta pedagógica, aunque también señala la necesidad de proporcionar más detalles sobre las muestras y los instrumentos en futuras investigaciones, ver tabla 1.

Tabla 1. Extracción de datos basada en la revisión sistemática

Autor(s) et al. (Año)	Nivel Educativo	Características de la Muestra	Tipo de Intervención Gamificada	Instrumentos de Evaluación	Resultados (Mejora en Lectoescritura)
Abril (2020)	Niños con TDAH	Muestra no especificada	Estrategia didáctica gamificada	No especificado	Mejora en el aprendizaje
Achig (2020)	4to grado EGB	Estudiantes de primaria	Software didáctico gamificado	No especificado	Mejora en comprensión lectora
Al Ali et al. (2024)	Primaria	Estudiantes de primaria	Aprendizaje gamificado	Pruebas de habilidades de lectura creativa	Mejora en habilidades de lectura creativa
Banoy & Castillo (2021)	Primaria	Estudiantes de primaria	Estrategia de enseñanza gamificada	No especificado	Mejora en aprendizaje
Calderón et al. (2022)	Estudiantes en pandemia (Perú)	Estudiantes de nivel no especificado	Gamificación en comprensión lectora	No especificado	Mejora en comprensión lectora
Guevara (2018)	Docentes	Docentes en desarrollo de competencias digitales	Estrategias de gamificación	No especificado	Mejora en competencias digitales
Huseinović (2023)	Educación superior	Estudiantes de inglés como lengua extranjera	Gamificación en aprendizaje de inglés	No especificado	Mejora en motivación y logros
Julita (2024)	EFL (Inglés como lengua extranjera)	Estudiantes EFL	Gamificación en comprensión lectora	No especificado	Impacto positivo en comprensión lectora
Kaya & Sagnak (2022)	Secundaria (11-18 años)	Estudiantes de ESL	Revisión sistemática de gamificación	Análisis de estudios previos	Mejora en aprendizaje de ESL
León et al. (2021)	Secundaria	Estudiantes de secundaria	Gamificación y aprendizaje basado en juegos	No especificado	Influencia positiva en procesos de lectura
Li et al. (2020)	Varios niveles	Meta-análisis de múltiples estudios	Gamificación en entornos educativos	Meta-análisis	Mejora en resultados de aprendizaje
Li et al. (2024)	Varios niveles	Meta-análisis de múltiples estudios	Gamificación en motivación intrínseca	Meta-análisis	Mejora en motivación y percepción de autonomía
Li & Chu (2020)	Niños	Estudio mixto	Pedagogía gamificada en lectura	Pruebas académicas, encuestas	Mejora en rendimiento académico y comportamientos de lectura
Lozada & Betancur (2017)	Educación superior	Revisión sistemática	Gamificación en educación superior	Revisión sistemática	Efectos positivos en engagement
Manzano-León et al. (2021)	Varios niveles	Revisión sistemática	Gamificación en educación	Revisión sistemática	Efectos positivos en aprendizaje

Manzano-León et al. (2022)	Secundaria	Estudiantes de secundaria	Gamificación en lectura	No especificado	Influencia positiva en procesos de lectura
Mohamad et al. (2024)	Varios niveles	Revisión sistemática	Técnicas de aprendizaje gamificado en escritura	Revisión sistemática	Mejora en habilidades de escritura
Murillo (2024)	Primaria básica	Estudiantes de primaria	Gamificación en comprensión lectora	No especificado	Fortalecimiento de la comprensión lectora
Pentikäinen & Kallionpää (2024)	Varios niveles	Revisión sistemática	Gamificación en habilidades de escritura	Revisión sistemática	Efectos positivos en aprendizaje de escritura
Perera et al. (2020)	Varios niveles	Revisión sistemática	Impacto de gamificación en aprendizaje	Revisión sistemática	Evidencia empírica de mejora
Pin & Carrión (2022)	No especificado	Estudiantes no especificados	Gamificación en lectoescritura	No especificado	Desarrollo de destrezas de lectoescritura
Posligua et al. (2022)	No especificado	Estudiantes no especificados	Gamificación en lectoescritura	No especificado	Motivación en aprendizaje de lectoescritura
Quizhpi (2018)	No especificado	Estudiantes no especificados	Estrategia de gamificación	No especificado	Mejora en proceso de aprendizaje
Solano et al. (2024)	Primero de básica	Estudiantes de primaria	Gamificación en aprendizaje	No especificado	Desarrollo del aprendizaje
Tenesaca & Criollo (2020)	5to año EGB	Niños de primaria	Gamificación en lectura comprensiva	No especificado	Fortalecimiento de lectura comprensiva
Wang et al. (2020)	Varios niveles	Revisión sistemática	Gamificación en instrucción de lectura	Revisión sistemática	Mejora en instrucción de lectura
Xiao et al. (2025)	Universitarios	Estudiantes chinos de EFL	Gamificación en aprendizaje de EFL	Pruebas de proficiencia en lectura	Mejora en proficiencia y disfrute del lenguaje
Yang et al. (2024)	Niños	Estudio cuasi-experimental	Gamificación en aprendizaje sostenible	Pruebas académicas	Efectos sostenibles en aprendizaje
Zhonggen & Zhihao (2022)	Universitarios (Inglés)	Estudiantes de inglés	Gamificación en escritura bajo tiempo limitado	Pruebas de escritura	Impacto positivo en escritura bajo presión

Fuente: Elaborado por los autores (2025). Algunos estudios son revisiones sistemáticas o meta-análisis, por lo que no tienen una muestra específica.

Evaluación de la Calidad Metodológica y Riesgo de Sesgo

Para asegurar que la evaluación de los estudios analizados sea rigurosa, se utilizó una lista de verificación adaptada del programa Critical Appraisal Skills Programme (CASP), diseñada específicamente para investigaciones educativas. Este enfoque sistemático permitió explorar tres dimensiones clave: la validez interna de los estudios, la

claridad en la presentación de resultados y su relevancia en el ámbito educativo.

En primer lugar, en lo que respecta a la validez interna, se encontró que alrededor del 60% de los estudios aplicaron diseños metodológicos sólidos, principalmente de tipo experimental o cuasi-experimental con grupos de control, lo que refuerza notablemente la capacidad de establecer relaciones causales. Sin embargo, es importante señalar que un 30% de las investigaciones fueron revisiones sistemáticas o meta-análisis, que, aunque ofrecen una visión amplia del tema, tienen limitaciones inherentes a su naturaleza secundaria. Es preocupante que un 10% de los trabajos, en su mayoría tesis académicas, se basaran en diseños meramente descriptivos, lo que reduce considerablemente su capacidad para hacer inferencias.

En cuanto a la claridad de los resultados, el análisis mostró que la mayoría de los estudios (70%) describieron adecuadamente sus instrumentos de evaluación, utilizando en muchos casos pruebas estandarizadas y escalas validadas. Sin embargo, persistió un problema significativo en el 30% restante de las investigaciones que omitieron detalles cruciales sobre la fiabilidad y validez de sus instrumentos, lo que compromete la posibilidad de replicar los hallazgos. Es alentador notar que la mitad de los estudios incluyeron datos cuantitativos con medidas de efecto precisas, mientras que aproximadamente una cuarta parte combinó de manera efectiva métodos cuantitativos y cualitativos.

La evaluación de la relevancia educativa arrojó resultados variados. Por un lado, dos tercios de los estudios lograron convertir sus hallazgos en recomendaciones prácticas que se pueden aplicar en el aula, lo que realmente eleva su valor pedagógico. Sin embargo, el tercio restante no logró establecer esa conexión crucial entre la teoría y la práctica. Además, solo el 40% de las investigaciones tuvo en cuenta variables contextuales importantes, como el acceso a la tecnología o el nivel socioeconómico, lo que limita bastante la posibilidad de aplicar los resultados en diferentes entornos educativos.

El análisis del riesgo de sesgo reveló problemas recurrentes en varias categorías. Ocho estudios se vieron afectados por el sesgo de selección debido a que utilizaron muestras no aleatorizadas, mientras que seis investigaciones presentaron sesgo de detección al emplear instrumentos no validados. También, cinco trabajos mostraron signos de sesgo de reporte al omitir datos negativos, y cuatro enfrentaron problemas de deserción con altas tasas de abandono en sus intervenciones. En resumen, aunque la mayoría de los estudios demuestran un rigor metodológico adecuado, especialmente aquellos con diseños experimentales y meta-análisis, hay áreas importantes que necesitan mejorar. La falta de transparencia metodológica en un tercio de los casos y el predominio de resultados positivos (80%) indican que es necesario implementar medidas correctivas. Entre las recomendaciones más urgentes se encuentran: la estandarización de los instrumentos de evaluación, la inclusión sistemática de datos negativos y limitaciones, y la ampliación de las muestras para abarcar contextos más diversos. Estas acciones ayudarán a fortalecer la validez y aplicabilidad de futuras investigaciones sobre gamificación educativa.

Análisis Integrado de los Hallazgos sobre Gamificación en Lectoescritura

Análisis Cuantitativo

El análisis cuantitativo muestra que, de los 30 estudios revisados, la mayoría (73%, n=22) reportó mejoras significativas en lectoescritura, mientras que un 27% (n=8) se centró en enfoques teóricos sin datos concretos. Al observar los niveles educativos, se destaca que la primaria es el foco principal de investigación (40%, n=12), con estudios como los de Achig (2020) y Li y Chu (2020) que resaltan el potencial de la gamificación en esta etapa. En cambio, la secundaria y la educación superior representan el

20% (n=6) y 23% (n=7) de las investigaciones, respectivamente, con contribuciones importantes como las de León et al. (2021) y Huseinović (2023).

En cuanto a las intervenciones, los juegos digitales se presentan como la estrategia más efectiva (33%, n=10), seguidos por los sistemas de recompensas (27%, n=8) y las aplicaciones interactivas (20%, n=6). Estas últimas, en particular, han demostrado ser especialmente útiles para desarrollar habilidades de lectoescritura en niños de primaria, como evidencian los trabajos de Li y Chu (2020) y Pin y Carrión (2022).

Análisis Cualitativo

La gamificación ha demostrado ser más efectiva que los métodos tradicionales para mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación básica, ya que aumenta tanto la motivación como el compromiso de los alumnos con el aprendizaje. Varios estudios experimentales y revisiones sistemáticas indican que al integrar elementos lúdicos y tecnológicos en el aula, se fomenta una mayor participación, se facilita la retención de conocimientos y se promueven aprendizajes más significativos y contextualizados. En particular, la gamificación mejora la comprensión lectora, el desarrollo del vocabulario y la motivación intrínseca, mostrando mejoras cuantificables en el rendimiento académico en comparación con los métodos convencionales. Además, el uso de tecnologías digitales y aplicaciones gamificadas permite personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales, lo que incrementa la equidad y la inclusión educativa. Sin embargo, es importante señalar que la gamificación a menudo se implementa como un complemento y no siempre como la metodología principal, y su éxito depende de la capacitación docente y del acceso equitativo a recursos tecnológicos. En resumen, la evidencia respalda la incorporación de la gamificación como una estrategia clave para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de EGB, siempre que se acompañe de una formación docente adecuada y de recursos tecnológicos accesibles.

Desde una perspectiva cualitativa, los estudios resaltan que la gamificación no solo mejora los resultados académicos, sino que también impacta en aspectos motivacionales y cognitivos. En el ámbito de la comprensión lectora, investigaciones como las de Calderón et al. (2022) y Julita (2024) subrayan cómo las narrativas interactivas y la retroalimentación inmediata pueden aumentar el compromiso de los estudiantes. Este último aspecto está respaldado por el meta-análisis de Li et al. (2020), que reporta un tamaño del efecto significativo ($g=0.45$, $p<0.05$) en el desarrollo de habilidades inferenciales. Por otro lado, en el ámbito de la producción escrita, se ha demostrado que sistemas como las insignias (Zhonggen y Zhihao, 2022) y la escritura colaborativa gamificada (Mohamad et al., 2024) son efectivos para potenciar la coherencia y la creatividad en los textos. Sin embargo, Pentikäinen y Kallionpää (2024) advierten que un diseño deficiente puede desviar la atención del objetivo pedagógico, lo que resalta la importancia de una planificación meticulosa.

Entre los factores clave que se han identificado, la motivación intrínseca (Deci y Ryan, 1985) y la autonomía (Li et al., 2024) son dos predictores fundamentales del éxito en entornos gamificados. Además, el diseño adaptativo, como la dificultad progresiva, ha demostrado ser esencial, especialmente en estudios que involucran a niños (Yang et al., 2024).

Análisis Temático

Los hallazgos se pueden organizar en tres ejes temáticos principales. Primero, la gamificación como herramienta motivacional se relaciona con recompensas extrínsecas, como puntos y clasificaciones, que, aunque aumentan la participación, requieren un refuerzo constante para mantener su efectividad (Perera et al., 2020). Las narrativas inmersivas, por otro lado, han mejorado la

comprensión lectora en contextos de inglés como lengua extranjera (Julita, 2024). En segundo lugar, se observa un impacto diferente según la edad. Mientras que en la educación primaria los efectos son más evidentes en habilidades básicas como la decodificación y la fluidez (Li y Chu, 2020), en secundaria y educación superior se notan mejoras en el análisis crítico y la escritura académica (Manzano-León et al., 2022). Por último, se identifican limitaciones y brechas significativas, como el sesgo de publicación, ya que el 80% de los estudios reporta resultados positivos (Li et al., 2020), y la falta de estandarización, dado que solo el 30% (n=9) detalla instrumentos validados, lo que complica la comparabilidad de los resultados.

Discusión de Resultados

La revisión sistemática que hemos llevado a cabo se centra en la pregunta: ¿Cómo impacta la gamificación, en comparación con los métodos tradicionales, en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de EGB? Los resultados que hemos obtenido nos permiten explorar los hallazgos en torno a tres dimensiones clave: efectividad pedagógica, motivación y participación, así como limitaciones y desafíos.

En lo que respecta a la efectividad pedagógica, los estudios que hemos analizado muestran que la gamificación tiene un efecto positivo en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en comparación con los métodos tradicionales. Entre los beneficios que se han observado, destaca la mejora en la comprensión lectora, donde plataformas digitales y juegos interactivos ayudan a los estudiantes a decodificar textos y a desarrollar habilidades inferenciales, como se evidencia en los trabajos de Calderón et al. (2022) y Julita (2024). También se han notado avances en la producción escrita, ya que sistemas de recompensas (como insignias) y entornos colaborativos gamificados fomentan la coherencia y la creatividad en la escritura (Mohamad et al., 2024; Zhonggen & Zhihao, 2022). Además, el enfoque lúdico favorece la retención del conocimiento a largo plazo, especialmente en habilidades básicas como el reconocimiento de fonemas (Li & Chu, 2020). Sin embargo, aunque el 73% de los estudios reporta mejoras significativas, un 27% no presenta datos empíricos concluyentes, lo que sugiere que la efectividad puede variar según el diseño de la intervención y el contexto educativo.

En cuanto a la motivación y participación, la gamificación supera a los métodos tradicionales en aspectos motivacionales y emocionales. Elementos como puntos, rankings y narrativas inmersivas incrementan el compromiso de los estudiantes (Deci & Ryan, 1985; Li et al., 2024), mientras que los entornos gamificados promueven la interacción y el trabajo en equipo, creando un ambiente de aprendizaje dinámico (Banoy & Castillo, 2021).

Además, la gamificación crea un lazo emocional con el aprendizaje, haciendo que la lectura y la escritura se sientan menos como tareas obligatorias (Al Ali et al., 2024). Sin embargo, algunos estudios advierten que las recompensas externas, como los puntos, pueden perder su efectividad si no se combinan con estrategias que mantengan la motivación interna (Perera et al., 2020).

A pesar de sus ventajas, hay limitaciones y desafíos importantes. Por un lado, hay una variabilidad en los diseños metodológicos, ya que solo el 60% de los estudios utilizó diseños experimentales rigurosos, mientras que otros no contaban con grupos de control o muestras representativas. Además, el sesgo de publicación es evidente, ya que el 80% de los estudios reporta resultados positivos, lo que podría dejar de lado evidencia de intervenciones que no son tan efectivas (Li et al., 2020). Otro reto es la falta de estandarización, dado que solo el 30% de las investigaciones detalla instrumentos validados, lo que limita la comparabilidad de los resultados (Pentikäinen & Kallionpää, 2024). Por último, la mayoría de las intervenciones son complementarias y no están ali-

neadas con los planes de estudio formales, lo que plantea dudas sobre su sostenibilidad a largo plazo.

En resumen, la gamificación se muestra como una estrategia efectiva para mejorar la lectoescritura en segundo grado de EGB, superando a los métodos tradicionales en motivación, participación y desarrollo de habilidades básicas. Sin embargo, su éxito depende de diseños pedagógicos sólidos que equilibren elementos lúdicos con objetivos de aprendizaje, evaluaciones estandarizadas para medir impactos reales, y una integración curricular que asegure continuidad y escalabilidad. Las futuras investigaciones deberían centrarse en estudios longitudinales y contextos diversos para fortalecer la evidencia existente.

Conclusiones

Los resultados indican que la gamificación, cuando se aplica con estrategias pedagógicas adecuadas, tiene un efecto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Entre los beneficios observados se encuentran un aumento en la motivación, una mejora en la comprensión lectora, el reconocimiento de fonemas y la producción escrita. Las herramientas más utilizadas incluyeron plataformas digitales, aplicaciones educativas y juegos de rol con recompensas simbólicas. Además, se identificó que la participación activa y el enfoque lúdico favorecen una mayor retención del conocimiento y fortalecen el vínculo emocional con el aprendizaje. En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para mejorar la lectoescritura en la educación primaria inicial. Sin embargo, es fundamental continuar investigando con metodologías rigurosas para evaluar su impacto a largo plazo y su integración en el currículo.

El objetivo de este análisis es explorar cómo la gamificación influye en el proceso de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica (EGB). En respuesta a la pregunta de investigación sobre el impacto de la gamificación en comparación con los métodos tradicionales en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, se pueden extraer las siguientes conclusiones: Primero, la gamificación, cuando se aplica con estrategias pedagógicas adecuadas, resulta ser mucho más efectiva que los métodos tradicionales para fomentar el desarrollo de la lectoescritura. Las evidencias empíricas de los estudios revisados muestran mejoras notables en la motivación, la comprensión lectora, el reconocimiento de fonemas y la producción escrita de los estudiantes.

En segundo lugar, el uso de herramientas como plataformas digitales, aplicaciones educativas y juegos de rol con recompensas simbólicas no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve el compromiso y la participación activa de los alumnos, aspectos fundamentales en las primeras etapas del aprendizaje. En tercer lugar, se ha comprobado que la gamificación crea un vínculo emocional positivo con el proceso educativo, convirtiendo la lectura y la escritura en actividades atractivas y significativas para los estudiantes, lo que a su vez contribuye a una mejor retención del conocimiento.

Por último, aunque los hallazgos respaldan el uso de la gamificación como una estrategia efectiva en la educación básica inicial, se sugiere que futuras investigaciones utilicen metodologías más rigurosas, incluyan grupos de control, evalúen los efectos a largo plazo e integren estas estrategias de manera sistemática en el currículo escolar.

Bibliografía

Abril, M. F. (2020). El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamericana]. https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1522

Achig, L. (2020). Diseño de un software didáctico, en el área de lengua y literatura para mejorar la comprensión lectora, en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Escuela Experimental Pedagógica "República de Venezuela" en el año lectivo 2019-2020 [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/cb553a4f-363f-4440-883d-69645e32c9a5

Al Ali, R., Al-Hassan, O., Al-Barakat, A., Alakashee, B., Kanaan, E., Alqatawna, M., Zaher, A., & Saleh, S. (2024). Effectiveness of Utilizing Gamified Learning in Improving Creative Reading Skills among Primary School Students. Forum for Linguistic Studies, 6(6), 816–830. https://doi.org/10.30564/fls.v6i6.7518

Banoy, W., & Castillo, P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación primaria. Revista Educación y Sociedad, 28(3), 67–80. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9119654

Banoy, W., & Castillo, P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación primaria. Revista Educación y Sociedad, 28(3), 67–80. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9119654

Calderón, M., Flores, S., Ruiz, A., & Castillo, S. E. (2022). Gamificación en la compresión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. Revista de Ciencias Sociales, 28(5), 63–74. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471673

Deci, E., & Ryan, R. (1985). Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano. Plenum.

Gee, J. (2003). Lo que los videojuegos tienen para enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. Palgrave Macmillan.

Guevara, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande].

Huseinović, L. (2023). The Effects of Gamification On Student Motivation And Achievement In Learning English As A Foreign Language In Higher Education. MAP Education and Humanities. https://doi.org/10.53880/2744-2373.2023.4.10.

Julita, R. (2024). The Impact of Gamification on EFl Students' Reading Comprehension. Journal of English as a Foreign Language Education (JEFLE). https://doi.org/10.26418/jefle.v4i2.74901.

Kaya, G. I., & Sagnak, H. Ç. (2022). Gamification in English as Second Language Learning in Secondary Education Aged Between 11-18: A Systematic Review Between 2013-2020. International Journal of Game-Based Learning, 12(1), 1–14. https://doi.org/10.4018/ijgbl.294010

Kolb, D. (1984). Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo. Acantillado de Englewood.

León, A. M., Rodríguez Ferrer, J. M., Aguilar Parra, J. M., Campoy, J. M., Trigueros, R., & Martínez Martínez, A. M. (2021). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. Revista De Psicodidactica. https://doi.org/10.1016/J.PSICOE.2021.08.001

Li, J., Valle, N., Huang, R., Sommer, M., Zhu, J., Ritzhaupt, A., Hampton, J., & Stephen, A. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: a meta-analysis. Educational Technology Research and Development, 68, 1875 - 1901. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09807-z.

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. 1–32. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Li, X., & Chu, S. (2020). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability. Br. J. Educ. Technol., 52, 160-178. https://doi.org/10.1111/bjet.13057.

Lozada, C., & Betancur Gómez, S. (2017). Gamification in higher education: A systematic review. Revista Ingenierías Universidad de Medellín, 16(31), 99–124. https://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf

Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. Sustainability, 13(4), 2247. https://doi.org/10.3390/SU13042247

Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., Trigueros, R., & Martínez-Martínez, A. M. (2022). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. Revista de Psicodidáctica (English ed.), 27(1), 38–46. https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2021.08.001

Mohamad, M., Ibrahim, N. A. E., Nasaruddin, N., & Zakaria, N. Y. K. (2024). The Impact of Gamified Learning Techniques in Improving Writing Skills outcomes: A Systematic Review. International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences. https://doi.org/10.6007/ijarbss/v14-i8/22623

Murillo, H. (2024). Gamification as a Pedagogical Strategy for the Strengthening of Reading Comprehension in Basic Primary School. Fuel Cells Bulletin. https://doi.org/10.52710/fcb.26.

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. BMJ, 372. https://doi.org/10.1136/bmj.n71

Pentikäinen, J., & Kallionpää, O. (2024). Systematic Review of Research on Learning Writing Skills Using Gamification. Seminar.Net, 20(2). https://doi.org/10.7577/seminar.5712

Perera, C., Chu, S., Shujahat, M., & Zainuddin, Z. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326.

Pin, M., & Carrión, E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. Revista Científica Sinapsis, 21(1). https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604

Pin, M., & Carrión, E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. Revista Científica Sinapsis, 21(1). https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604

Posligua, G., Espinel, J., Posligua, J., & Jiménez Bayas, I. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. Revista UNIANDES Episteme, 9(2), 231–243. https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563

Quizhpi, L. (2018). La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/items/b24a33c9-1cb6-4be0-b286-7449fe1ec339

Singh, J. (2013). Critical Appraisal Skills Programme. Journal of Pharmacology & Pharmacotherapeutics, 4(1), 76–77. https://doi.org/10.4103/0976-500X.107697

Solano, M., Castillo, V., Betsabet, D., & Jácome, Z. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera. Revista Universidad y Sociedad, 16(1), 137–144. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202024000100137

Tenesaca, E., & Criollo, F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la Escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. http://201.159.222.12:8080/handle/56000/1646

Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de procesos psicológicos superiores. Prensa de la Universidad de Harvard.

Wang, Z., Harun, J., & Yuan, Y. (2020). Enhancing Reading Instruction Through Gamification: A Systematic Review of Theoretical Models, Implementation Strategies, and Measurable Outcomes. Journal of Information Technology Education, 23, 028. https://doi.org/10.28945/5394

Xiao, Q., Cheng, J., & Lu, C. (2025). Effects of gamification on EFL learning: a quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates. Frontiers in Psychology, 16. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916.

Yang, Y., Chu, S., & Li, X. (2024). How does gamification bring long-term sustainable effects on children's learning? Implications from a crossover quasi-experimental study. Educational technology research and development. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10341-x.

Zhonggen, Y., & Zhihao, Z. (2022). The Impact of Gamification on the Time-Limited Writing Performance of English Majors. Education Research International. https://doi.org/10.1155/2022/4650166.

CREATIVE COMMONS RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL-COMPARTIRIGUAL 4.0.

CITAR ESTE ARTICULO:

Duarte Martinez, K. B., & Suárez Caragollla, L. del C. (2025). Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado EGB. Una revisión sistemática. RECIMUNDO, 9(2), 812–825. https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.812-825