Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2026,
Volumen 10, Número 4.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i4

EFECTIVIDAD DE KAHOOT EN EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA CRÍTICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

EFFECTIVENESS OF KAHOOT IN DEVELOPING CRITICAL READING COMPREHENSION AMONG HIGH SCHOOL STUDENTS

Tatiana Paola Sánchez Gavilanes
Universidad Estatal de Milagro

Gloria Esteher Carchi Morocho
Universidad Estatal de Milagro

Gladys Maribel Sarabia Tapia
Universidad Estatal de Milagro

Diana Jesús Burgos-Mendieta
Universidad Estatal de Milagro

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i4.25534

Efectividad de Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora crítica en estudiantes de bachillerato

Tatiana Paola Sánchez Gavilanes[1]
tsanchezg@unemi.edu.ec
https://orcid.org/0009-0009-4063-9160
Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Gloria Esteher Carchi Morocho
gcarchim2@unemi.edu.ec
https://orcid.org/0009-0002-4644-1699
Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Gladys Maribel Sarabia Tapia
gsarabiat@unemi.edu.ec
https://orcid.org/0009-0001-0670-2391
Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Diana Jesús Burgos-Mendieta
dburgosm1@unemi.edu.ec
https://orcid.org/0000-0003-3198-675X
Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

RESUMEN

En el presente trabajo se planteó como objetivo el evaluar la efectividad de una estrategia didáctica basada en gamificación mediante Kahoot para fortalecer la comprensión lectora crítica en estudiantes de tercer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Roberto Arregui, Guaranda; para lo cual se utilizó una metodología basada investigación aplicada, con enfoque mixto de predominio cuantitativo y diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest, participaron 64 estudiantes de tercer año de bachillerato y 20 docentes de la institución. Se aplicó una prueba de comprensión lectora crítica estructurada en tres dimensiones: literal, inferencial y crítica; además, se utilizaron una encuesta dirigida a estudiantes y una entrevista semiestructurada a docentes. Los datos cuantitativos fueron procesados mediante Jamovi utilizando estadística descriptiva y una prueba t de Student. Los resultados mostraron un incremento de la puntuación media global de 15,39 (pretest) a 19,61 (postest), la diferencia media fue de 4,22 puntos, registrando mejoras en comprensión literal, inferencial y crítica, además disminuyó la proporción de estudiantes ubicados en el nivel bajo, mientras que algunos estudiantes alcanzaron niveles alto o superior después de la intervención. Estos resultados permiten inferir que una estrategia didáctica organizada mediante Kahoot puede contribuir favorablemente al desarrollo de la comprensión lectora, particularmente en las dimensiones inferencial y crítica. La retroalimentación inmediata, la participación y los desafíos progresivos parecen constituir elementos relevantes para favorecer una interacción más activa con los textos.

Palabras clave: Gamificación; Kahoot; comprensión lectora; Bachillerato; innovación educativa

[1] Autor principal.
Correspondencia: tsanchezg@unemi.edu.ec

Effectiveness of Kahoot in Developing Critical Reading Comprehension Among High School Students

ABSTRACT

This study aimed to evaluate the effectiveness of a didactic strategy based on gamification using Kahoot to strengthen critical reading comprehension among third-year high school students at the Roberto Arregui Educational Unit in Guaranda. The study employed an applied research methodology with a mixed-methods approach (predominantly quantitative) and a single-group pre-experimental design featuring pre- and post-tests; participants included 64 third-year high school students and 20 teachers from the institution. A critical reading comprehension test structured around three dimensions—literal, inferential, and critical—was administered, alongside a student survey and semi-structured teacher interviews. Quantitative data were processed using Jamovi, employing descriptive statistics and a Student's t-test. Results showed an increase in the overall mean score from 15.39 (pre-test) to 19.61 (post-test), with a mean difference of 4.22 points; improvements were observed across literal, inferential, and critical comprehension dimensions. Additionally, the proportion of students at the low proficiency level decreased, while some students reached high or superior levels following the intervention. These findings suggest that a didactic strategy organized via Kahoot can favorably contribute to the development of reading comprehension, particularly regarding inferential and critical dimensions. Immediate feedback, active participation, and progressive challenges appear to be key elements in fostering more active engagement with texts.

***Keywords*:** Gamification; Kahoot; reading comprehension; high school education; educational innovation

Artículo recibido 20 mayo 2026
Aceptado para publicación: 20 junio 2026

INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora representa una competencia esencial para el desempeño académico y la participación consciente en sociedades caracterizadas por una circulación creciente de información. Su dominio permite que los estudiantes no se limiten a recuperar datos explícitos, sino que puedan interpretar significados implícitos, examinar argumentos, reconocer la intención de los autores, contrastar información y elaborar valoraciones fundamentadas. Estas capacidades adquieren especial importancia en Bachillerato, etapa en la que el alumnado debe enfrentarse a textos con mayor complejidad conceptual y argumentativa.

La problemática de la comprensión lectora no se circunscribe a un contexto educativo específico. En diferentes sistemas escolares persisten dificultades relacionadas con la interpretación, el razonamiento inferencial y la valoración crítica de textos. Paralelamente, el crecimiento de los entornos digitales ha incrementado la necesidad de preparar a los estudiantes para distinguir hechos de opiniones, reconocer fuentes confiables y analizar críticamente discursos procedentes de medios tradicionales y digitales.

En el contexto ecuatoriano, el fortalecimiento de las competencias lectoras continúa constituyendo una prioridad pedagógica. En la Unidad Educativa Roberto Arregui, de Guaranda, se identificaron manifestaciones asociadas con dificultades para establecer inferencias, reconocer argumentos, interpretar puntos de vista y emitir opiniones fundamentadas. También se observó una participación limitada en algunas actividades de análisis textual y un reducido aprovechamiento de recursos tecnológicos con fines específicos de fortalecimiento lector.

Estas manifestaciones pueden relacionarse con factores como el predominio de prácticas centradas en la transmisión de información, la limitada aplicación de metodologías activas y el uso poco sistemático de herramientas digitales interactivas. Frente a este escenario, la gamificación se presenta como una alternativa capaz de reorganizar determinadas experiencias educativas mediante desafíos, participación, puntuaciones, retroalimentación y progresión.

La importancia del estudio radica en explorar una estrategia que articula la tecnología y la didáctica en la lectura. La herramienta Kahoot permite desarrollar cuestionarios interactivos, proporcionar retroalimentación inmediata y promover una participación continua. No obstante, su utilidad pedagógica depende de la calidad de las preguntas y de la mediación del docente; el empleo de la plataforma, por sí

solo, no garantiza aprendizajes profundos. La literatura reciente ha mostrado que la gamificación suele asociarse con incrementos en motivación y rendimiento académico, aunque sus efectos dependen del diseño pedagógico y del contexto en que se utiliza. Una revisión sistemática publicada en 2024 encontró evidencia mayoritariamente favorable sobre motivación y desempeño académico mediante intervenciones gamificadas.

En estudios específicamente relacionados con lectura, Lisniyanti et al. observaron mejoras en comprensión lectora y respuestas positivas de los estudiantes después de utilizar Kahoot. Manurung y Sari también reportaron mejoras significativas en comprensión lectora mediante la utilización de esta herramienta. Asimismo, un estudio preexperimental publicado en 2024 encontró resultados favorables después de emplear Kahoot en actividades de comprensión de textos narrativos. A pesar de estos antecedentes, se identifica un vacío en investigaciones orientadas específicamente al desarrollo de la comprensión lectora crítica en estudiantes de Bachillerato ecuatoriano, ya que buena parte de los trabajos previos se concentra en comprensión general, aprendizaje de lenguas extranjeras, educación básica o educación superior. De ahí la pertinencia de analizar la aplicación de Kahoot no solamente como herramienta motivacional, sino como parte de una estrategia estructurada para trabajar procesos de interpretación, inferencia y valoración crítica.

En correspondencia con lo antes detallado, el objetivo del estudio fue evaluar la efectividad de una estrategia didáctica basada en gamificación mediante Kahoot para desarrollar la comprensión lectora crítica de estudiantes de Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Roberto Arregui, Guaranda, durante el período abril-agosto de 2026, plnateandose como hipótesis “La implementación de una estrategia didáctica basada en gamificación mediante Kahoot contribuye al desarrollo de la comprensión lectora.”

METODOLOGÍA

La investigación asumió un enfoque mixto con predominio cuantitativo, debido a que la evidencia principal procedió de las puntuaciones obtenidas en el pretest y postest, complementadas con las percepciones de estudiantes y docentes.

En cuanto al tipo de investigación, el estudio fue aplicado, pues estuvo orientado a resolver una problemática concreta mediante una estrategia didáctica basada en gamificación, se empleó un diseño

preexperimental de un solo grupo con pretest y postest, el alcance fue descriptivo y evaluativo, pues se describió inicialmente el desempeño lector y posteriormente se analizaron los cambios producidos después de la intervención, en cuanto al corte el estudio fue longitudinal, debido a que se efectuaron mediciones del mismo grupo en dos momentos diferentes, la población de interés o informantes estuvo conformada por estudiantes y docentes de bachillerato de la Unidad Educativa Roberto Arregui: 64 estudiantes quienes participaron en la aplicación del pretest, estrategia didáctica y postest. Como informantes complementarios se consideraron 20 docentes de la institución, principalmente para obtener información contextual respecto de las estrategias de enseñanza y la pertinencia de la propuesta; Se trabajó con la totalidad de los informantes seleccionados sin estimar muestra alguna.

Se aplicaron los siguientes instrumentos:

Prueba de comprensión lectora crítica. Utilizada como pretest y postest. Evaluó las dimensiones literal, inferencial y crítica mediante preguntas objetivas y actividades de argumentación.

Encuesta a estudiantes. Permitió conocer la percepción sobre motivación, participación, retroalimentación y aceptación de Kahoot.

Entrevista semiestructurada a docentes, recogió información relacionada con dificultades lectoras, estrategias pedagógicas, uso de recursos digitales y pertinencia de incorporar herramientas gamificadas.

La validez de contenido de los instrumentos se planteó mediante juicio de expertos, quienes examinaron criterios de claridad, pertinencia, coherencia y correspondencia con las dimensiones de las variables.

Cabe mencionar que previo a la aplicación de instrumentos a los diferentes informantes, se aplicó el respectivo consentimiento informado, además de contar con la autorización de la Rectora de la Institución Educativa.

Para las escalas cuantitativas se estimó la consistencia interna mediante alfa de Cronbach.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En la valoración participaron 64 estudiantes, el análisis inicial mostró una puntuación promedio global en el pretest de 15,39 puntos (DE = 2,27) sobre un máximo de 30. Después de la aplicación de la estrategia gamificada mediante Kahoot, la media del postest aumentó hasta 19,61 puntos (DE = 2,87).

La diferencia promedio fue de 4,22 puntos, equivalente a un incremento aproximado del 27,4 % respecto de la puntuación inicial.

La tabla 1, muestra la comparación de resultados obtenidos de pretest y post test, ahí se evidencia que las tres dimensiones registraron incrementos. El mayor aumento absoluto se produjo en la comprensión inferencial, seguida de la comprensión crítica.

En la dimensión literal, la media aumentó 1,03 puntos. Aunque constituye una mejora relevante, fue inferior a la registrada en los procesos inferenciales y críticos.

La comprensión inferencial presentó un incremento de 1,67 puntos, lo que sugiere una evolución favorable en la capacidad para interpretar significados implícitos, relacionar ideas y formular conclusiones.

En comprensión crítica se observó una mejora media de 1,51 puntos, este resultado resulta especialmente relevante porque esta dimensión constituye el eje central de la investigación.

En la tabla 2 se muestra el nivel global de comprensión lectora antes y después de la intervención, siendo: Antes de la intervención, el 98,4 % de los estudiantes se ubicaba entre los niveles bajo y básico. Después de la intervención, el nivel bajo descendió al 1,6 %, mientras que el 37,5 % alcanzó los niveles alto o superior.

La distribución de las diferencias pretest-postest presentó un comportamiento compatible con normalidad en (Shapiro-Wilk, $p = 0,072$). En consecuencia, se aplicó una prueba t de Student para muestras relacionadas.

La comparación mostró una diferencia estadísticamente significativa:

$t(63) = 19,19$; $p < 0,001$.

El tamaño del efecto estimado mediante d de Cohen para medidas relacionadas fue $d = 2,40$, valor que, representa un efecto muy elevado.

De los 64 casos, 63 estudiantes mejoraron su puntuación total y uno mantuvo el mismo resultado, sin registrarse disminuciones.

Adicionalmente en la aplicación de los instrumentos cualitativos se evidenció una total predisposición de docentes y estudiantes al uso de estrategías gamificadas apoyadas de la tecnología, destacando la motivación, el autoaprendizaje y la innovación que requiere la educación actual.

Adicionalmente, las entrevistas fueron transcritas, codificadas y analizadas, mediante análisis temático de contenido, estableciendo categorías relacionadas con comprensión lectora, estrategias pedagógicas,

recursos tecnológicos y valoración de la gamificación; estos resultados evidenciaron que tanto docentes como estudiantes, tienen la predisposición a utilizar esta estrategia, además la institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para la implementación de este tipo de estrategias.

Los resultados muestran una evolución favorable de la comprensión lectora después de la aplicación de la estrategia basada en Kahoot. El aumento de 15,39 a 19,61 puntos representa una modificación importante del desempeño global, pero el análisis por dimensiones permite comprender con mayor precisión dónde se habrían producido los principales avances.

La comprensión literal fue la dimensión que presentó el menor incremento. Este comportamiento puede explicarse porque las habilidades de localización y reconocimiento de información explícita suelen encontrarse más consolidadas antes de una intervención en estudiantes de Bachillerato.

En contraste, el incremento observado en comprensión inferencial sugiere que las actividades estructuradas mediante preguntas progresivas pudieron favorecer procesos de interpretación, asociación y deducción, este resultado concuerda con investigaciones que han encontrado mejoras en comprensión lectora después de aplicar Kahoot.

La mejora registrada en comprensión crítica resulta particularmente significativa para el propósito del estudio. Una posible explicación se relaciona con el diseño de actividades que no se limitaron a identificar respuestas correctas, sino que exigieron justificar elecciones, reconocer la intención comunicativa y valorar argumentos.

Este hallazgo es coherente con la idea de que las herramientas digitales producen mejores resultados cuando se incorporan dentro de una estrategia pedagógica estructurada. La evidencia sobre gamificación indica que sus beneficios están condicionados por la calidad del diseño y la relación entre los elementos lúdicos y los objetivos de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, no sería adecuado atribuir los resultados únicamente al uso tecnológico de Kahoot, pues la plataforma habría funcionado como un medio para organizar una secuencia de retos cognitivos, retroalimentación y discusión pedagógica.

Los resultados también coinciden con Salina & Cevallos, quienes identificaron respuestas estudiantiles positivas y mejoras en comprensión lectora después de utilizar Kahoot. Asimismo, Valenzuela et al. encontraron diferencias significativas en habilidades lectoras mediante una intervención que incorporó

esta plataforma.

No obstante, los resultados deben analizarse con prudencia. El diseño preexperimental utilizado carece de grupo control, por lo que no permite afirmar con absoluta certeza que todas las mejoras sean atribuibles exclusivamente a Kahoot. Factores como la práctica continuada de lectura, la mediación docente, la familiaridad con los textos o la propia experiencia del período académico también pudieron contribuir al desempeño.

Esta limitación no invalida el estudio, pero restringe el alcance causal de las conclusiones y plantea la necesidad de realizar futuras investigaciones con diseños cuasiexperimentales, grupos de comparación y mediciones de seguimiento.

Lo anteriormente expuesto respalda la hipótesis según la cual la implementación de una estrategia didáctica basada en gamificación mediante Kahoot contribuye al desarrollo de la comprensión lectora.

ILUSTRACIONES, TABLAS, FIGURAS.

Tabla 1.
Comparación de los resultados por dimensiones

Dimensión	Pretest M	DE	Postest M	DE	Diferencia
Comprensión literal	5,91	1,68	6,94	1,93	+1,03
Comprensión inferencial	5,02	1,54	6,69	1,93	+1,67
Comprensión crítica	4,47	1,08	5,98	1,46	+1,51
Total	**15,39**	**2,27**	**19,61**	**2,87**	**+4,22**

Fuente: Evaluación aplicada a estudiantes

Tabla 2.
Nivel global de comprensión lectora antes y después de la intervención

Nivel	Pretest n	Pretest %	Postest n	Postest %
Bajo	23	35,9 %	1	1,6 %
Básico	40	62,5 %	39	60,9 %
Alto	1	1,6 %	23	35,9 %
Superior	0	0,0 %	1	1,6 %
Total	**64**	**100 %**	**64**	**100 %**

Elaboración: Investigadoras

El test se conformó de 15 preguntas, 10 preguntas de alternativa múltiple y 5 preguntas abiertas, para la valoración del test aplicado se considero:

Tabla 3.
Valoración de preguntas aplicadas en el pretest y post test

Dimensión	Preguntas	Puntaje
Comprensión literal	1–5	5
Comprensión inferencial	6–10	10
Comprensión crítica	11–15	15
Total		**30**

Elaboración: Investigadoras

Cómo rubrica para las preguntas abiertas se considero:

Tabla 4.
Rúbrica para preguntas de comprensión crítica

Nivel	Descripción	Puntaje
Excelente	Argumenta con claridad, utiliza evidencias del texto, establece relaciones críticas y fundamenta adecuadamente sus respuestas.	3
Bueno	Presenta argumentos adecuados, aunque con escasa profundidad o fundamentación.	2L
Regular	La respuesta es superficial, incompleta o poco relacionada con el texto.	1
Insuficiente	No responde, la respuesta es incoherente o no guarda relación con el texto.	0

Elaboración: Investigadoras

Para la interpretación se consideró la siguiente escala

Tabla 5.
Escala cualitativa de valoración

Puntaje	Nivel
27–30	Excelente
23–26	Bueno
18–22	Regular
0–17	Insuficiente

CONCLUSIONES

Los resultados evidenciaron una mejora global de la comprensión lectora después de la aplicación de una estrategia gamificada mediante Kahoot, al incrementarse la media de 15,39 puntos en el pretest a 19,61 puntos en el postest.

La mejora se produjo en las tres dimensiones evaluadas. La comprensión inferencial presentó el mayor incremento absoluto, seguida de la comprensión crítica, lo que sugiere que la estrategia puede tener especial utilidad para trabajar procesos que demandan interpretar, relacionar, argumentar y valorar información.

La comparación estadística mostró diferencias significativas entre ambas mediciones, $t(63) = 19{,}19$; $p < 0{,}001$. Estos resultados respaldarían la hipótesis de trabajo planteada.

El aporte pedagógico de Kahoot no puede reducirse al componente lúdico. La mejora observada se vincula conceptualmente con la combinación de desafíos cognitivos, preguntas progresivas, retroalimentación inmediata y mediación docente.

La estrategia constituye una alternativa viable para enriquecer las prácticas de enseñanza de Lengua y Literatura; sin embargo, futuras investigaciones deberían incorporar grupos control, muestras pertenecientes a diferentes instituciones y mediciones posteriores que permitan determinar la permanencia de los aprendizajes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, P., & Echevarria, C. (2022). Gamificación en tiempos de pandemia: rediseño de una experiencia en educación superior. *Revista EUREKA, 20*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2023.v20.i2.2204

Cassany , D. (2006). Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso, 6*(2), 97-103. https://doi.org/10.35956/v.6.n2.2006.p.97-103

Chacón, E. (2023). Salas de escape virtual para mejorar la comprensión lectora en alumnos de educación general básica. *Revista Odigos, 4*(3), 31-47. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9617804

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed. ed.). SAGE.

Curay, P., Zaruma, P., & Apolo, D. (2024). El multiverso: Una aventura gamificada para enseñar artes literarias con perspectiva sociocultural. *Revista Anales, 1*(65), 103-117. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10291469

Delgado, P., & Salmerón, L. (2021). Comprensión lectora en la era digital: desafíos y oportunidades educativas. *Comunicar, 29*(66). https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C66-2021-01

Gómez, M., Rodríguez, J., & Sánchez, P. (2022). La comprensión lectora crítica y su incidencia en el desarrollo del pensamiento reflexivo. *Revista Educación, 46*(1).

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGraw-Hill.

Mantilla, L., & Barrera, H. (2021). La comprensión lectora. Un estudio puntual en la educación superior del Ecuador. *Estudios Educativos, 17*(1), 142-163. https://doi.org/https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.8

Meza, C., & Ramírez, H. (2025). El uso de Kahoot para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Estudiantes de 7mo de Básica de una Unidad Educativa de Esmeraldas, Ecuador. *Ibero Ciencias, 4*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.63371/ic.v4.n3.a188

MINEDUC. (2023). *Plan Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura, Escritura y Oralidad.* Ministerio de Educación del Ecuador.

Muñoz, D. (2023). La gamificación: ¿recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios? *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicada*. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9240569

Narváez, J., & Santillán, J. (2021). La implementación del Student Response System (SRS) Kahoot! en las clases de inglés como lengua extranjera y sus efectos en la comprensión lectora. *INNOVA Research Journal, 6*(2). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8226156

OCDE. (2023). *The State of Learning and Equity in Education.* Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en

Pérez-López, E., Rivera-García, E., & Trigueros-Cervantes, C. (2021). Gamificación y aprendizaje activo: efectos en el rendimiento académico de estudiantes de educación secundaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativ, 23*(1).

Pozo, S., López, J., Fuentes, A., & Moreno, A. (2021). Incidencia de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de estudiantes. *Revista de Investigación Educativa, 39*(2).

Prieto, J., Gomez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Educare, 26*(1), 251-273. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14.

Salina, D., & Cevallos, H. (2024). Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato. *Revista Cognosis, 9*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v9iEE1.6953

Stover, J., Bruno, F., Uriel, F., & Fernández, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Revista de Psicología y Ciencias Afines, 14*(2), 105-115.

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education.* UNESCO.

Valenzuela, J., Muñoz, C., & Silva, M. (2022). Comprensión lectora crítica en estudiantes de educación media: desafíos y estrategias pedagógicas. *Revista Iberoamericana de Educación, 89*(1), 133-150.

Villacís, G., Carrera, S., & Pérez, H. (2026). La gamificación y comprensión lectora en Lengua y Literatura con estudiantes de Educación Básica. *Revista Minerva, 6*(18). https://doi.org/https://doi.org/10.47460/minerva.v6i18.247

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Wharton School Press.

Yugsi, Y., Ninacuri, A., Ramirez, H., & Cordova, E. (2024). Estrategias de Gamificación digital para mejorar la comprensión lectora en Educación Básica del Ecuador. *Revista Ciencia Innovadora, 2*(3). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10487246