









Research Article





Integración de la gamificación en la enseñanza de la lengua y literatura: efectos en la motivación y el rendimiento de los estudiantes





Integrating gamification into language and literature instruction: effects on student motivation and performance

 Apolo-Montero, Dorys Andrea ¹
 <https://orcid.org/0000-0001-9657-4997>
 daapolo_montero@hotmail.com
 Ecuador, Investigador Independiente

 Castillo-Romero, Carmen Cecilia ²
 <https://orcid.org/0009-0007-8937-6440>
 carmencr19@hotmail.com
 Ecuador, Investigador Independiente

 Samaniego-Flores, Victor Manuel ³
 <https://orcid.org/0009-0008-2808-4505>
 victorsamaniego858@gmail.com
 Ecuador, Investigador Independiente

 Limongi-Basantes, Dario Santiago ⁴
 <https://orcid.org/0009-0007-7418-346X>
 santiagolimonggi@gmail.com
 Ecuador, Investigador Independiente

 Meléndez-Carrasco, Geomayra Piedad ⁵
 <https://orcid.org/0009-0008-4719-2034>
 geomayra.ra@gmail.com
 Ecuador, Investigador Independiente

Autor de correspondencia ¹



DOI / URL: <https://doi.org/10.69484/rcz/v5/n2/179>

Resumen: La enseñanza universitaria de la lengua y la literatura enfrenta el desafío de sostener la motivación, la participación y el rendimiento académico en procesos que exigen lectura crítica, escritura argumentativa e interpretación textual. En este contexto, el artículo tuvo como propósito analizar, desde la literatura científica, los efectos de la gamificación en la motivación y el rendimiento de estudiantes universitarios en asignaturas vinculadas con lengua y literatura. La investigación se desarrolló mediante una revisión bibliográfica de alcance exploratorio, con diseño documental, no experimental y transversal, a partir de publicaciones académicas relacionadas con gamificación, educación superior, enseñanza de lenguas, literatura, motivación y desempeño académico. Los resultados evidencian que los elementos gamificados más pertinentes son retos, misiones, niveles, insignias, narrativas, barras de progreso y retroalimentación inmediata, siempre que estén articulados con objetivos formativos claros. Asimismo, se identificó una influencia favorable en la motivación y participación estudiantil, aunque los efectos sobre el rendimiento son más consistentes en aprendizajes específicos que en competencias complejas como la escritura académica avanzada o la interpretación literaria. Se concluye que la gamificación puede enriquecer la enseñanza universitaria cuando funciona como mediación pedagógica rigurosa y no como recurso superficial de entretenimiento.

Palabras clave: gamificación; educación superior; lengua y literatura; motivación académica; rendimiento académico.



Check for updates

Recibido: 10/Feb/2026
Aceptado: 07/Mar/2026
Publicado: 31/May/2026

Cita: Apolo-Montero, D. A., Castillo-Romero, C. C., Samaniego-Flores, V. M., Limongi-Basantes, D. S., & Meléndez-Carrasco, G. P. (2026). Integración de la gamificación en la enseñanza de la lengua y literatura: efectos en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. *Revista Científica Zambos*, 5(2), 89-106. <https://doi.org/10.69484/rcz/v5/n2/179>

Ecuador, Santo Domingo, La Concordia
Universidad Técnica Luis Vargas Torres de
Esmeraldas – Sede Santo Domingo
Revista Científica Zambos (RCZ)
<https://revistaczambos.utelvtsd.edu.ec>

Este artículo es un documento de acceso abierto distribuido bajo los términos y condiciones de la **Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial 4.0 Internacional**.



Abstract:

University teaching of language and literature faces the challenge of sustaining motivation, participation, and academic performance in processes that require critical reading, argumentative writing, and textual interpretation. In this context, the article aimed to analyze, through scientific literature, the effects of gamification on the motivation and performance of university students in subjects related to language and literature. The study was developed through an exploratory bibliographic review, with a documentary, non-experimental, and cross-sectional design, based on academic publications related to gamification, higher education, language teaching, literature, motivation, and academic achievement. The results show that the most relevant gamified elements are challenges, missions, levels, badges, narratives, progress bars, and immediate feedback, provided that they are aligned with clear educational objectives. Likewise, a favorable influence on student motivation and participation was identified, although the effects on performance are more consistent in specific learning outcomes than in complex competencies such as advanced academic writing or literary interpretation. It is concluded that gamification can enrich university teaching when it operates as a rigorous pedagogical mediation and not as a superficial entertainment resource.

Keywords: gamification; higher education; language and literature; academic motivation; academic performance.

1. Introducción

La enseñanza universitaria de la lengua y la literatura enfrenta el desafío de sostener la participación de estudiantes que deben leer textos complejos, interpretar discursos, argumentar por escrito y vincular obras literarias con contextos culturales, históricos y académicos cada vez más diversos. En este escenario, el problema no se reduce a la falta de interés por los contenidos, sino a la distancia entre prácticas docentes centradas en exposición, evaluación memorística o análisis descontextualizado, y formas de aprendizaje que demandan interacción, retroalimentación inmediata y sentido de progreso. La gamificación, entendida como el uso de elementos de diseño de juego en contextos no lúdicos, aparece como una alternativa pedagógica relevante, siempre que se integre a objetivos formativos y no como simple adorno tecnológico (Deterding et al., 2011; Lea & Street, 1998; Kahu, 2013).

En la educación superior, las afectaciones asociadas a una enseñanza poco motivadora de la lengua y la literatura se expresan en baja implicación lectora, dificultades para producir textos académicos, participación limitada en discusiones interpretativas y rendimiento desigual en tareas de comprensión, análisis y escritura. Desde la teoría de la autodeterminación, la motivación mejora cuando el estudiante percibe autonomía, competencia y relación significativa con otros; por ello, las

dinámicas gamificadas pueden favorecer metas claras, retroalimentación, colaboración, retos graduados y reconocimiento del progreso (Ryan & Deci, 2000). Sin embargo, la literatura advierte que sus efectos dependen del diseño didáctico, pues los puntos, insignias o rankings aislados no garantizan aprendizaje profundo ni transferencia académica (Sailer & Homner, 2020; Bai et al., 2020).

La evidencia disponible muestra resultados prometedores, aunque todavía heterogéneos. Los metaanálisis han identificado efectos positivos de la gamificación sobre resultados cognitivos, motivacionales y conductuales, mientras que las revisiones en educación superior señalan mejoras potenciales en compromiso, participación y desempeño cuando las mecánicas de juego se articulan con contenidos, evaluación y acompañamiento docente (Sailer & Homner, 2020; Subhash & Cudney, 2018). En el ámbito del aprendizaje de lenguas, las revisiones sobre entornos digitales y aprendizaje móvil reportan beneficios para la práctica sostenida, la retroalimentación y la experiencia del estudiante; no obstante, también evidencian que predominan estudios sobre segundas lenguas y plataformas específicas, con menor atención a cursos universitarios de lengua, literatura, análisis textual y escritura académica (Dehghanzadeh et al., 2021; Shortt et al., 2021).

Por consiguiente, se justifica una revisión bibliográfica centrada específicamente en la integración de la gamificación en la enseñanza universitaria de la lengua y la literatura, porque este campo requiere comprender no solo si la gamificación motiva, sino qué componentes favorecen la comprensión lectora, la interpretación literaria, la producción escrita y el rendimiento académico. Su relevancia social radica en fortalecer competencias comunicativas indispensables para la trayectoria universitaria y profesional; su valor teórico consiste en relacionar motivación, literacidad académica y diseño gamificado; y su utilidad metodológica se vincula con ordenar evidencias dispersas para orientar futuras intervenciones docentes. Además, la revisión es viable por la existencia de estudios empíricos, metaanálisis y revisiones sistemáticas recientes en gamificación educativa, e-learning universitario y aprendizaje de lenguas (Zainuddin et al., 2020; Khaldi et al., 2023; Hamari et al., 2014).

En coherencia con esta necesidad, el objetivo general del artículo es analizar, desde la literatura científica, los efectos de la gamificación en la motivación y el rendimiento de estudiantes universitarios en procesos de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura. De manera específica, se propone describir los principales elementos gamificados utilizados en educación superior, determinar sus efectos reportados sobre la motivación académica, comparar los resultados vinculados con rendimiento, comprensión y producción textual, e identificar condiciones pedagógicas que favorecen o limitan su efectividad. Estos objetivos permiten pasar de una visión instrumental de la gamificación a una comprensión didáctica más rigurosa, donde el juego no sustituye la lectura, la escritura ni el análisis literario, sino que estructura experiencias de aprendizaje con propósito académico (Seaborn & Fels, 2015; Bai et al., 2020; Dehghanzadeh et al., 2021).

Así, la contribución esperada de esta revisión bibliográfica consiste en ofrecer una síntesis crítica para docentes universitarios, investigadores y diseñadores curriculares interesados en renovar la enseñanza de la lengua y la literatura sin perder rigor disciplinar. Su originalidad se sostiene en articular tres dimensiones que suelen estudiarse por separado: la motivación del estudiante universitario, el rendimiento académico en prácticas lingüístico-literarias y el diseño de experiencias gamificadas con intención pedagógica. En consecuencia, el estudio busca aportar criterios para distinguir entre gamificación superficial y gamificación formativa, así como señalar vacíos de investigación relacionados con duración de las intervenciones, evaluación del aprendizaje profundo, diversidad de perfiles estudiantiles y pertinencia de las mecánicas de juego en actividades de lectura, interpretación y escritura académica (Kahu, 2013; Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2020).

2. Metodología

La investigación se desarrolló mediante una revisión bibliográfica de alcance exploratorio, orientada a examinar cómo se ha integrado la gamificación en la enseñanza universitaria de la lengua y la literatura, así como sus efectos reportados en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Este enfoque resultó pertinente porque el propósito no fue medir experimentalmente una intervención específica, sino reconocer tendencias, enfoques teóricos, hallazgos recurrentes y vacíos de conocimiento en la producción científica disponible. En coherencia con ello, el estudio asumió un diseño documental, no experimental y transversal, dado que la unidad de análisis estuvo constituida por publicaciones académicas ya disponibles y no por participantes humanos ni por datos obtenidos en campo.

La búsqueda bibliográfica se organizó a partir de términos vinculados con tres ejes conceptuales: gamificación, educación superior y enseñanza de lengua y literatura. Para ampliar la recuperación de documentos, se combinaron descriptores en español e inglés, tales como “gamificación”, “gamification”, “higher education”, “educación superior”, “language teaching”, “literature teaching”, “academic motivation”, “student engagement”, “rendimiento académico”, “lectura”, “escritura académica” y “literary education”.

Para delimitar el corpus documental, se establecieron criterios de inclusión centrados en publicaciones relacionadas con gamificación en contextos universitarios, estudios sobre motivación o rendimiento académico, investigaciones aplicadas a la enseñanza de lenguas, literatura, lectura, escritura o competencias comunicativas, y trabajos disponibles en texto completo en español o inglés. Se excluyeron documentos centrados exclusivamente en educación primaria o secundaria, experiencias sin relación con procesos lingüístico-literarios, publicaciones duplicadas, textos de opinión sin sustento metodológico y materiales divulgativos sin respaldo académico. Esta delimitación permitió mantener la coherencia temática del estudio y evitar que la

revisión se dispersara hacia experiencias de gamificación educativa ajenas al nivel superior o al campo disciplinar analizado.

El proceso de selección se realizó en fases sucesivas. En primer lugar, se revisaron títulos y resúmenes para identificar la correspondencia inicial con el objetivo del artículo; posteriormente, se efectuó una lectura completa de los documentos potencialmente relevantes para valorar su pertinencia teórica, metodológica y temática. En esta etapa se registraron los datos principales de cada fuente: autoría, año, país o contexto de aplicación, nivel educativo, tipo de estudio, elementos gamificados empleados, variables analizadas, resultados sobre motivación, efectos en el rendimiento y limitaciones declaradas. Esta estrategia permitió organizar la información de manera sistemática, aun cuando la revisión mantuvo un carácter exploratorio y no pretendió agotar la totalidad de la literatura existente (Herrera-Sánchez et al., 2024).

El análisis de la información se efectuó mediante una síntesis narrativa y temática. Para ello, los hallazgos se agruparon en categorías vinculadas con el diseño gamificado, la motivación académica, la participación estudiantil, el rendimiento, la comprensión lectora, la producción escrita y la enseñanza literaria. A partir de esta clasificación, se compararon coincidencias, tensiones y diferencias entre los estudios revisados, prestando atención a las condiciones pedagógicas que favorecen o limitan la efectividad de la gamificación (Villalva-Salguero & Toscano-Quispe, 2025). En consecuencia, la revisión no se limitó a describir experiencias, sino que buscó interpretar críticamente la relación entre mecánicas de juego, objetivos de aprendizaje y resultados formativos en estudiantes universitarios.

se consideraron criterios de rigor propios de las revisiones bibliográficas, tales como la trazabilidad de la búsqueda, la claridad en los criterios de selección, la pertinencia de las fuentes y la coherencia entre el objetivo del estudio y las categorías de análisis (Fuentes-Rendón et al., 2025). Al tratarse de una investigación documental basada en literatura publicada, no se requirió consentimiento informado de participantes ni intervención directa sobre sujetos humanos; no obstante, se resguardaron principios éticos relacionados con el uso responsable de la información, la atribución adecuada de autoría y la exclusión de fuentes sin respaldo académico suficiente. Con ello, la metodología permitió construir una base analítica válida para identificar aportes, limitaciones y líneas futuras de investigación sobre gamificación en la enseñanza universitaria de la lengua y la literatura (Yacelga-Gómez et al., 2025).

3. Resultados

3.1. Efectos de la gamificación en la motivación y el rendimiento de estudiantes universitarios en lengua y literatura

3.1.1. Elementos gamificados aplicados en la enseñanza universitaria de lengua y literatura

La revisión de la literatura permite comprender la gamificación como una estrategia de diseño pedagógico, no como una sustitución del aprendizaje por el juego. Su fundamento consiste en trasladar elementos propios de los sistemas lúdicos —puntos, niveles, insignias, retos, retroalimentación y progresión— hacia escenarios educativos que no son juegos en sentido estricto, pero que pueden beneficiarse de su capacidad para ordenar la experiencia, visibilizar avances y sostener la implicación del estudiante (Deterding et al., 2011; Sailer & Homner, 2020).

En la enseñanza universitaria de lengua y literatura, estos recursos adquieren pertinencia cuando se subordinan a procesos intelectuales complejos, como la lectura crítica, la interpretación textual, la escritura argumentativa y la discusión académica. Por ello, no basta con añadir recompensas o clasificaciones; el valor didáctico aparece cuando cada elemento gamificado orienta una acción cognitiva concreta, por ejemplo, analizar un poema, defender una interpretación, revisar un ensayo o reconstruir el contexto de una obra (Reinhardt, 2019; Zhang & Hasim, 2023).

Entre los componentes más empleados se encuentran los puntos, las insignias, las barras de progreso, las misiones, los cuestionarios interactivos, las tablas de clasificación y los sistemas de retroalimentación inmediata. En cursos de lengua, estos elementos suelen utilizarse para reforzar vocabulario, gramática, comprensión lectora y producción escrita; en literatura, se adaptan a dinámicas de análisis de personajes, seguimiento de tramas, interpretación simbólica y discusión de géneros, épocas o movimientos estéticos (Dehghanzadeh et al., 2021; Shortt et al., 2023).

No obstante, el uso de estos elementos requiere una mediación docente rigurosa, porque la gamificación puede quedar reducida a una lógica superficial de acumulación de premios. Cuando la actividad se concentra únicamente en ganar puntos o superar a otros compañeros, el estudiante puede atender más a la recompensa que al sentido literario, lingüístico o argumentativo de la tarea. Por ello, la literatura recomienda privilegiar mecánicas que promuevan reflexión, cooperación y retroalimentación formativa (Bai et al., 2020; Zainuddin et al., 2020).

En este marco, las misiones y narrativas resultan especialmente fértiles para la enseñanza literaria, porque permiten transformar la lectura en una trayectoria de descubrimiento. Una novela puede organizarse como una secuencia de desafíos interpretativos; un corpus poético puede abordarse mediante rutas temáticas; y un curso de escritura puede estructurarse en niveles de planificación, redacción, revisión y publicación. Así, el elemento lúdico no trivializa la disciplina, sino que ordena el

tránsito del estudiante por tareas de creciente complejidad (Reinhardt, 2019; Sailer & Homner, 2020).

También es relevante la retroalimentación inmediata, pues en lengua y literatura el aprendizaje suele requerir correcciones sucesivas, relecturas y ajustes interpretativos. Los cuestionarios gamificados, las rúbricas con niveles de logro y las plataformas de respuesta instantánea permiten que el estudiante identifique errores, contraste hipótesis y mejore gradualmente su desempeño. Sin embargo, esta retroalimentación debe ir más allá de indicar respuestas correctas o incorrectas; debe orientar la comprensión del texto, la precisión expresiva y la calidad argumentativa (Panmei & Waluyo, 2023; Zhang & Hasim, 2023).

De manera particular, las herramientas digitales como Kahoot, Quizizz o plataformas similares han sido utilizadas en cursos universitarios de lengua inglesa y literatura para dinamizar revisiones, activar conocimientos previos y favorecer la participación en entornos presenciales o virtuales. En el caso de cursos de literatura inglesa, se ha documentado el uso de Kahoot como sistema de respuesta estudiantil para revisar estructuras de escritura, terminología y contenidos literarios, lo que muestra su aplicabilidad en escenarios lingüístico-literarios de educación superior (Almusharraf, 2023; Zhang & Hasim, 2023).

Por tanto, los elementos gamificados más pertinentes para la enseñanza universitaria de lengua y literatura son aquellos que no operan como estímulos externos aislados, sino como mediadores de procesos académicos sustantivos. Puntos, insignias o niveles solo adquieren legitimidad pedagógica si contribuyen a leer mejor, argumentar con mayor solidez, escribir con más precisión o interpretar con mayor profundidad. En consecuencia, la gamificación debe entenderse como una gramática de diseño educativo y no como una ornamentación tecnológica (Deterding et al., 2011; Zainuddin et al., 2020).

3.1.2. Influencia de la gamificación en la motivación y participación estudiantil

La motivación constituye uno de los ámbitos donde la gamificación ha mostrado mayor potencial, especialmente porque introduce metas claras, retroalimentación frecuente y sensación de progreso. En educación superior, donde los estudiantes enfrentan textos extensos, escritura especializada y análisis conceptual, estos recursos pueden disminuir la percepción de abstracción o monotonía. Desde la teoría de la autodeterminación, la motivación se fortalece cuando el estudiante experimenta competencia, autonomía y vínculo social, condiciones que pueden ser favorecidas por diseños gamificados bien estructurados (Ryan & Deci, 2000; Sailer & Homner, 2020).

En las asignaturas de lengua y literatura, la motivación no se limita al interés inicial por una actividad llamativa, sino que implica disposición sostenida para leer, escribir, revisar, discutir y reelaborar interpretaciones. La gamificación puede contribuir a esta persistencia al fragmentar tareas complejas en desafíos progresivos, de modo que el estudiante perciba avances concretos en actividades que, de otra manera, podrían

parecer demasiado extensas o difíciles. Esta progresión favorece la autorregulación y reduce la distancia entre el esfuerzo inmediato y el logro académico esperado (Reinhardt, 2019; Bai et al., 2020).

La participación estudiantil también se ve favorecida cuando las dinámicas gamificadas transforman al estudiante en un agente activo del proceso. En lugar de recibir pasivamente explicaciones sobre una obra literaria o una estructura lingüística, el estudiante responde, compara, argumenta, colabora y toma decisiones dentro de una secuencia de aprendizaje. Esta dimensión resulta especialmente importante en educación superior, porque la formación universitaria exige autonomía intelectual y participación discursiva, no solo retención de información (Kahu, 2013; Zainuddin et al., 2020).

Las revisiones sobre gamificación en enseñanza de lenguas extranjeras muestran que los estudiantes suelen valorar positivamente la retroalimentación inmediata, la competencia moderada, los retos y los recursos visuales de progreso. Estos elementos tienden a incrementar el involucramiento, sobre todo cuando se aplican a vocabulario, comprensión, práctica gramatical o discusión de contenidos. Sin embargo, la motivación generada por la novedad puede disminuir si las actividades no se renuevan o si carecen de conexión con objetivos académicos significativos (Dehghanzadeh et al., 2021; Zhang & Hasim, 2023).

En cursos universitarios de literatura, la gamificación puede estimular la participación al convertir la lectura en una práctica socialmente compartida. Los debates por equipos, las misiones interpretativas, los mapas de personajes, las rutas de lectura y los desafíos de análisis permiten que los estudiantes confronten perspectivas y justifiquen sus inferencias con evidencias textuales. De este modo, la participación no se reduce a intervenir más veces, sino a intervenir con mayor pertinencia, fundamentación y conciencia crítica (Almusharraf, 2023; Reinhardt, 2019).

Sin embargo, la literatura también advierte que la gamificación puede producir efectos ambiguos si se diseña desde una lógica excesivamente competitiva. Las tablas de clasificación, por ejemplo, pueden estimular a algunos estudiantes, pero desalentar a quienes se perciben constantemente rezagados. En cursos de lengua y literatura, donde la producción interpretativa y escrita requiere seguridad expresiva, una competencia mal regulada puede inhibir la participación, aumentar la ansiedad o desplazar la cooperación académica (Ryan & Deci, 2000; Zhang & Hasim, 2023).

Por ello, resulta más sólido hablar de una motivación situada que de un efecto automático de la gamificación. La motivación aumenta cuando la dinámica lúdica respeta la complejidad del contenido, ofrece oportunidades de elección, permite equivocarse sin penalizaciones excesivas y convierte el progreso en una experiencia visible. En este sentido, las estrategias gamificadas más eficaces no son las más espectaculares, sino aquellas que hacen comprensible el camino de aprendizaje y fortalecen la confianza académica del estudiante (Sailer & Homner, 2020; Bai et al., 2020).

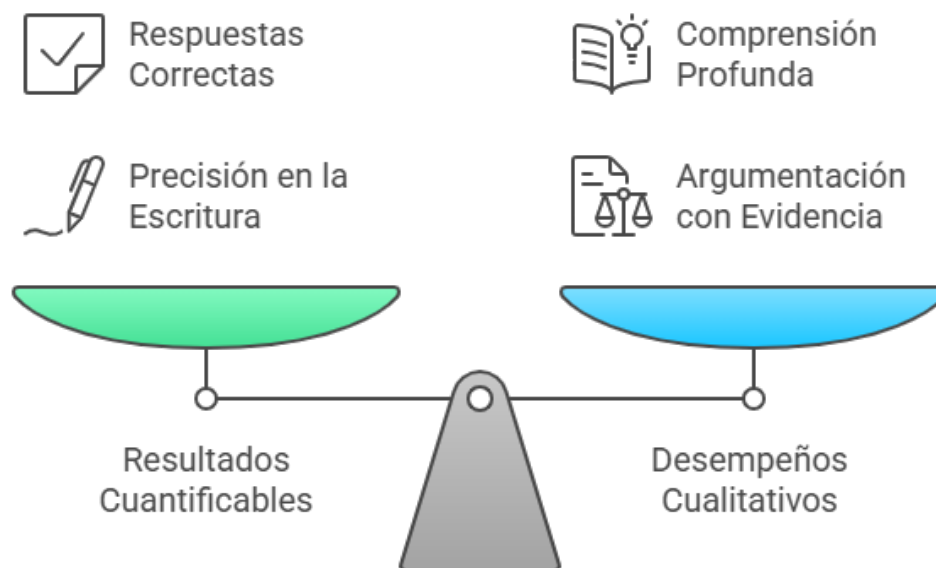
La gamificación puede influir positivamente en la motivación y la participación cuando se integra como una mediación pedagógica coherente con la naturaleza discursiva de la lengua y la literatura. Su mayor aporte consiste en convertir tareas exigentes en críticas, escribir con rigor, interpretar símbolos, argumentar sentidos en procesos graduales, acompañados y socialmente interactivos. No obstante, su eficacia depende de la pertinencia del diseño, de la claridad de las metas y de la calidad de la retroalimentación docente (Zainuddin et al., 2020; Dehghanzadeh et al., 2021).

3.1.3. Relación entre gamificación y rendimiento académico en comprensión lectora, escritura e interpretación literaria

La relación entre gamificación y rendimiento académico debe analizarse con cautela, porque el rendimiento no se expresa de la misma manera en todas las áreas. En lengua y literatura, no basta con comprobar si el estudiante responde más preguntas correctamente; también es necesario valorar si comprende mejor, escribe con mayor precisión, interpreta con profundidad y argumenta con evidencias. Por ello, los efectos de la gamificación deben examinarse tanto en resultados cuantificables como en desempeños cualitativos complejos (Bai et al., 2020; Sailer & Homner, 2020).

Figura 1

Equilibrando resultados cuantificables y desempeños cualitativos en gamificación



Nota: (Autores, 2026).

Los metaanálisis sobre gamificación educativa muestran efectos favorables en el aprendizaje, aunque estos efectos dependen del tipo de intervención, la duración, el contexto y los instrumentos de evaluación. En términos generales, la gamificación parece funcionar mejor cuando se combina con retroalimentación, práctica distribuida y objetivos instruccionales explícitos. Para lengua y literatura, esto significa que su impacto será más plausible si los retos están alineados con habilidades concretas: inferir significados, reconocer estructuras, construir argumentos o revisar textos escritos (Bai et al., 2020; Zainuddin et al., 2020).

En comprensión lectora, la gamificación puede favorecer el rendimiento al proponer secuencias de lectura más activas y verificables. Preguntas por niveles, desafíos inferenciales, mapas de progreso y retroalimentación inmediata ayudan a que el estudiante identifique información explícita, infiera relaciones y contraste interpretaciones. No obstante, la comprensión profunda exige más que respuestas rápidas; requiere discusión, relectura, contextualización y capacidad para justificar el sentido atribuido al texto (Reinhardt, 2019; Zhang & Hasim, 2023).

En el aprendizaje léxico y lingüístico, la evidencia es más consistente, porque las mecánicas gamificadas se adaptan con facilidad a prácticas de repetición, recuperación activa y retroalimentación inmediata. Estudios en educación superior han mostrado que aplicaciones gamificadas pueden apoyar el entrenamiento de vocabulario en inglés, aunque los resultados no siempre superan de manera contundente a los métodos tradicionales. Esto sugiere que la gamificación fortalece aprendizajes específicos, pero requiere integración didáctica para producir efectos más amplios (Panmei & Waluyo, 2023; Dehghanzadeh et al., 2021).

En escritura académica, la gamificación puede contribuir al rendimiento cuando convierte la producción textual en un proceso por etapas. La planificación, la redacción, la revisión, la edición y la publicación pueden organizarse como niveles de logro, cada uno asociado con criterios claros. De esta manera, el estudiante no percibe la escritura como una entrega final aislada, sino como una trayectoria de mejora progresiva, en la que la retroalimentación y la autorregulación cumplen un papel central (Laffey, 2022; Ryan & Deci, 2000).

No obstante, los efectos sobre la calidad de la escritura son más difíciles de demostrar que los efectos sobre motivación o participación. Es posible que un estudiante se muestre más interesado, participe más y complete más tareas, pero que la mejora en cohesión, argumentación, precisión léxica o estructura textual requiera más tiempo. Por ello, las investigaciones sobre gamificación y escritura deben evitar conclusiones apresuradas y considerar evaluaciones longitudinales, rúbricas analíticas y análisis cualitativos de los textos producidos (Laffey, 2022; Sailer & Homner, 2020).

En interpretación literaria, el rendimiento académico resulta todavía más complejo, porque no se limita a reconocer datos de una obra. Interpretar implica relacionar forma y contenido, identificar recursos expresivos, ubicar contextos, construir hipótesis y sostener lecturas argumentadas. En este ámbito, la gamificación puede aportar rutas de exploración, roles de discusión, misiones hermenéuticas y desafíos colaborativos, pero su éxito depende de que el diseño no simplifique en exceso la ambigüedad propia del texto literario (Reinhardt, 2019; Almusharraf, 2023).

La evidencia disponible indica que los mejores resultados se producen cuando la gamificación funciona como andamiaje y no como sustituto de la exigencia académica. Un cuestionario gamificado puede activar conocimientos previos, pero no reemplaza el análisis detenido de un ensayo; una tabla de progreso puede estimular la lectura, pero no garantiza interpretación crítica; una insignia puede reconocer avances, pero

no constituye aprendizaje por sí misma. Así, el rendimiento mejora cuando la mecánica lúdica está subordinada a criterios disciplinares explícitos (Bai et al., 2020; Zhang & Hasim, 2023).

También debe considerarse que la gamificación puede beneficiar de forma diferencial a los estudiantes según sus perfiles, hábitos de lectura, competencia digital y experiencias previas. Algunos estudiantes responden favorablemente a la competencia, mientras que otros se implican más en dinámicas colaborativas o narrativas. En educación superior, esta diversidad exige diseños flexibles que permitan combinar logros individuales, trabajo entre pares y retroalimentación personalizada, evitando modelos únicos de motivación o rendimiento (Ryan & Deci, 2000; Shortt et al., 2023).

En consecuencia, la relación entre gamificación y rendimiento en lengua y literatura puede considerarse prometedora, pero no concluyente en todos sus niveles. La evidencia es más sólida en motivación, participación y aprendizajes lingüísticos discretos, mientras que todavía se requieren investigaciones más específicas sobre comprensión crítica, escritura académica avanzada e interpretación literaria. Esta brecha resulta relevante porque las competencias lingüístico-literarias universitarias demandan procesos prolongados, reflexivos y evaluaciones sensibles a la complejidad del pensamiento textual (Zainuddin et al., 2020; Dehghanzadeh et al., 2021).

En síntesis, la gamificación puede incidir en la motivación y el rendimiento de estudiantes universitarios cuando se diseña como una mediación formativa rigurosa. Su aporte no consiste en hacer más ligera la enseñanza de la lengua y la literatura, sino en estructurar experiencias de aprendizaje que hagan visible el progreso, favorezcan la participación y acompañen la construcción de competencias complejas. Por ello, su integración debe orientarse por criterios pedagógicos, disciplinares y evaluativos, no únicamente por la novedad tecnológica (Deterding et al., 2011; Sailer & Homner, 2020).

Figura 2
Impacto de la Gamificación en Estudiantes Universitarios

Característica	Motivación y Rendimiento	Aporte	Integración
Descripción	Incide cuando se diseña como mediación formativa rigurosa	Estructura experiencias de aprendizaje que hacen visible el progreso, favorecen la participación y acompañan la construcción de competencias complejas	Debe orientarse por criterios pedagógicos, disciplinares y evaluativos, no únicamente por la novedad tecnológica

Nota: (Autores, 2026).

4. Discusión

Los hallazgos derivados de esta revisión bibliográfica permiten sostener que la gamificación posee un potencial pedagógico relevante en la enseñanza universitaria de la lengua y la literatura, siempre que sea concebida como una estrategia de mediación didáctica y no como una simple incorporación de recursos lúdicos. En este sentido, su valor no reside en “jugar” dentro del aula, sino en estructurar experiencias de aprendizaje capaces de hacer visible el progreso, sostener la atención y favorecer la implicación cognitiva del estudiante frente a tareas lingüísticas y literarias de alta complejidad (Deterding et al., 2011; Sailer & Homner, 2020).

En relación con los elementos gamificados, la evidencia revisada confirma que puntos, insignias, niveles, retos, narrativas, misiones, tablas de progreso y retroalimentación inmediata constituyen los recursos más recurrentes en contextos educativos. No obstante, la discusión central no debe concentrarse en la presencia de estos elementos, sino en su pertinencia pedagógica, pues un mismo recurso puede estimular la participación o trivializar el aprendizaje dependiendo de su integración con los objetivos del curso, las actividades de lectura, la escritura académica y la interpretación textual (Bai et al., 2020; Zainuddin et al., 2020).

Desde esta perspectiva, la gamificación aplicada a lengua y literatura exige un diseño más fino que el empleado en aprendizajes puramente instrumentales, porque leer, escribir e interpretar no son acciones mecánicas, sino procesos discursivos, inferenciales y argumentativos. Por ello, las mecánicas de recompensa solo resultan formativamente legítimas cuando conducen al estudiante a formular hipótesis de lectura, justificar interpretaciones, revisar borradores, ampliar vocabulario académico o participar en comunidades de discusión crítica (Reinhardt, 2019; Lea & Street, 1998).

Asimismo, la revisión permite argumentar que la motivación es el ámbito donde la gamificación muestra una incidencia más consistente, aunque no automática. La teoría de la autodeterminación ayuda a comprender este fenómeno, debido a que los entornos gamificados pueden fortalecer la percepción de competencia, autonomía y relación social cuando ofrecen metas claras, retroalimentación oportuna y oportunidades de elección (Jiménez-Tuza, 2025). En consecuencia, la gamificación favorece la motivación universitaria cuando transforma el esfuerzo académico en una trayectoria reconocible y progresiva, no cuando sustituye la exigencia por entretenimiento superficial (Ryan & Deci, 2000; Sailer & Homner, 2020).

En el caso de los estudiantes universitarios, esta motivación adquiere una relevancia particular porque las asignaturas de lengua y literatura suelen demandar lectura extensa, escritura sostenida, análisis conceptual y disposición para debatir sentidos. La gamificación puede reducir la percepción de aislamiento frente a estas tareas al convertirlas en desafíos graduados, colaborativos y retroalimentados. Así, una secuencia de lectura literaria organizada mediante misiones interpretativas o una tarea de escritura estructurada por niveles de revisión puede incrementar la persistencia sin empobrecer la complejidad disciplinar (Kahu, 2013; Reinhardt, 2019).

Sin embargo, la literatura también advierte que la motivación generada por la gamificación puede ser frágil si depende únicamente de la novedad tecnológica o de recompensas extrínsecas (Flores-Robles et al., 2025). En particular, las tablas de clasificación y la competencia intensa pueden estimular a ciertos estudiantes, pero también producir ansiedad, comparación improductiva o desmotivación en quienes se perciben en desventaja. Por tanto, en lengua y literatura conviene privilegiar dinámicas cooperativas, narrativas y reflexivas, porque estas se ajustan mejor a procesos donde el error, la relectura y la reescritura forman parte constitutiva del aprendizaje (Ryan & Deci, 2000; Zhang & Hasim, 2023).

Respecto a la participación, los estudios revisados sugieren que la gamificación puede desplazar al estudiante desde una posición receptiva hacia una actuación más activa dentro del proceso formativo (Nuñez-Espin, 2025). Este efecto resulta especialmente importante en educación superior, donde la participación no debería medirse solo por la frecuencia de intervención, sino por la calidad de los argumentos, la pertinencia de las inferencias y la capacidad para dialogar con textos, autores y compañeros (Lucio-Ramos, 2025). En este sentido, la gamificación contribuye cuando intensifica la interacción académica y no cuando reduce la clase a respuestas rápidas o acumulación de puntos (Almusharraf, 2023; Zhang & Hasim, 2023).

En cuanto al rendimiento académico, la discusión exige mayor cautela, pues los efectos de la gamificación parecen más sólidos en aprendizajes discretos que en competencias superiores. La evidencia metaanalítica reporta beneficios generales sobre resultados de aprendizaje, pero estos dependen de variables como duración de la intervención, diseño instruccional, tipo de contenido, instrumentos de evaluación y combinación de elementos gamificados. Por ello, en lengua y literatura no basta con evaluar si aumentan las calificaciones; es necesario examinar si mejora la comprensión inferencial, la calidad argumentativa, la coherencia textual y la profundidad interpretativa (Bai et al., 2020; Sailer & Homner, 2020).

En comprensión lectora y aprendizaje lingüístico, la gamificación parece ofrecer ventajas cuando se orienta a práctica frecuente, recuperación activa y retroalimentación inmediata. Las investigaciones sobre enseñanza de lenguas extranjeras muestran que puede favorecer vocabulario, retención, participación y desempeño en tareas específicas, aunque los resultados no siempre superan de forma contundente a metodologías no gamificadas (Ilvis-Vacacela et al., 2025). Esta ambivalencia indica que la gamificación no debe interpretarse como garantía de rendimiento, sino como un andamiaje cuya eficacia depende de la calidad de la mediación pedagógica (Dehghanzadeh et al., 2021; Panmei & Waluyo, 2023).

En escritura académica, la gamificación adquiere especial interés porque permite fragmentar una tarea compleja en fases de planificación, textualización, revisión y edición. No obstante, la mejora motivacional no siempre se traduce inmediatamente en mejores productos escritos, como sugieren estudios en escritura EFL donde la motivación aumentó sin diferencias significativas en calificaciones finales. Este

hallazgo obliga a distinguir entre participación, percepción de logro y calidad textual, ya que la escritura universitaria exige procesos prolongados de retroalimentación, apropiación discursiva y revisión metacognitiva (Laffey, 2022; Lea & Street, 1998).

En interpretación literaria, los efectos de la gamificación son todavía menos concluyentes, aunque conceptualmente prometedores. La lectura de obras literarias implica ambigüedad, contextualización, sensibilidad estética y construcción argumentada de sentidos, por lo que no puede reducirse a cuestionarios de respuesta cerrada (Toscano-Quispe et al., 2025). En este campo, las estrategias gamificadas más pertinentes serían aquellas que promueven rutas de lectura, roles hermenéuticos, desafíos colaborativos, mapas de relaciones simbólicas y debates fundamentados en evidencias textuales (Reinhardt, 2019; Almusharraf, 2023).

Por consiguiente, la principal contribución de la gamificación en lengua y literatura no consiste en simplificar el contenido, sino en organizar experiencias de aprendizaje que acompañen la complejidad de leer, escribir e interpretar en la universidad (Torres, 2025). Su integración puede ser especialmente valiosa cuando ayuda a sostener la atención, transparentar criterios de avance, diversificar formas de participación y convertir la retroalimentación en un proceso continuo (Clavijo-Cáceres et al., 2024). No obstante, si el diseño privilegia la velocidad, la competencia o el premio sobre la reflexión, puede desvirtuar los propósitos humanísticos y críticos de estas disciplinas (Zainuddin et al., 2020; Zhang & Hasim, 2023).

Finalmente, esta revisión exploratoria evidencia una brecha relevante: existe abundante producción sobre gamificación en educación y aprendizaje de lenguas, pero menos estudios centrados específicamente en educación superior, literatura, escritura académica e interpretación textual. Esta ausencia limita la posibilidad de establecer conclusiones robustas sobre competencias lingüístico-literarias avanzadas. En consecuencia, futuras investigaciones deberían incorporar diseños longitudinales, rúbricas analíticas, análisis de producciones escritas, seguimiento de trayectorias lectoras y evaluación cualitativa de la participación interpretativa (Shortt et al., 2023; Dehghanzadeh et al., 2021; Zhang & Hasim, 2023).

5. Conclusiones

La revisión desarrollada permite concluir que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente para la enseñanza universitaria de la lengua y la literatura, siempre que su incorporación responda a una planificación didáctica rigurosa y no a una adopción meramente instrumental de recursos lúdicos. Su valor principal radica en organizar experiencias de aprendizaje más dinámicas, progresivas y participativas, capaces de acompañar procesos complejos como la lectura crítica, la producción escrita, la argumentación académica y la interpretación literaria.

De manera específica, se concluye que los elementos gamificados más relevantes no son aquellos que solo premian la acumulación de puntos o la rapidez de respuesta,

sino los que favorecen el avance gradual, la retroalimentación formativa y la implicación activa del estudiante. En este sentido, retos, misiones, niveles, narrativas, insignias, rúbricas de progreso y actividades colaborativas pueden enriquecer la experiencia formativa cuando se articulan con objetivos lingüísticos y literarios claramente definidos.

Asimismo, la gamificación muestra una incidencia favorable en la motivación y la participación estudiantil, debido a que transforma tareas académicas exigentes en recorridos de aprendizaje más visibles, secuenciados y estimulantes. En el contexto universitario, esta contribución resulta especialmente importante porque la lectura de textos complejos, la escritura académica y el análisis literario requieren persistencia, autonomía, disposición crítica y compromiso sostenido por parte del estudiante.

No obstante, también se concluye que la gamificación no garantiza por sí misma mejoras automáticas en el rendimiento académico. Sus efectos dependen de la coherencia entre las mecánicas de juego, los contenidos disciplinares, la mediación docente y los criterios de evaluación. Por ello, una estrategia gamificada puede incrementar la motivación sin producir necesariamente avances equivalentes en comprensión profunda, calidad escritural o interpretación crítica si no se acompaña de retroalimentación, revisión y acompañamiento pedagógico sistemático.

En relación con el rendimiento, la evidencia analizada sugiere que la gamificación ofrece mejores resultados en aprendizajes específicos y verificables, como vocabulario, reconocimiento de estructuras, participación en actividades de comprensión y práctica frecuente. Sin embargo, sus efectos sobre competencias superiores, como la escritura argumentativa, la lectura inferencial y la interpretación literaria, requieren diseños más prolongados, evaluaciones cualitativas y estrategias que respeten la complejidad propia de las prácticas lingüístico-literarias.

Finalmente, se concluye que la integración de la gamificación en la enseñanza universitaria de la lengua y la literatura debe orientarse hacia una finalidad formativa, crítica y disciplinar. Su aporte no consiste en simplificar el aprendizaje ni en convertir la clase en entretenimiento, sino en construir ambientes donde el estudiante pueda avanzar, equivocarse, revisar, dialogar, interpretar y producir conocimiento con mayor implicación. Por tanto, futuras investigaciones deberían profundizar en experiencias universitarias específicas, especialmente en escritura académica, comprensión lectora avanzada e interpretación literaria, con el fin de establecer con mayor precisión las condiciones bajo las cuales la gamificación contribuye de manera efectiva al aprendizaje.

CONFLICTO DE INTERESES

“Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses”.

Referencias Bibliográficas

- Almusharraf, N. (2023). Incorporation of a game-based approach into the EFL online classrooms: Students' perceptions. *Interactive Learning Environments*, 31(7), 4440–4453. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1969953>
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, Article 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Clavijo-Cáceres, J. L., Hurtado-Guevara, R. F., Casanova-Villalba, C. I., & Estefano-Almeida, M. A. (2024). El impacto de la inteligencia artificial en decisiones administrativas basado en revisión de literatura científica. *Multidisciplinary Collaborative Journal*, 2(1), 39-51. <https://doi.org/10.70881/mcj/v2/n1/30>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934–957. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Flores-Robles, A. E., Silva-Carrillo, A. G., Maliza-Muñoz, W. F., & Reyes-Zambrano, G. X. (2025). Educaplay para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de primaria. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 21-37. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/106>
- Fuentes-Rendón, M. K., Cervantes-García, V. A., Macías-Véliz, J. N., & Morales-Intriago, F. L. (2025). Innovación metodológica en el aula: estrategias activas para promover aprendizajes significativos en la educación básica. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(3), 83-93. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n3/65>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Herrera-Sánchez, M. J., Casanova-Villalba, C. I., & Jacome-Vélez, T. G. (2024). Transformación digital en la banca y su efecto en la experiencia del cliente. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v2/n1/27>
- Ilvis-Vacacela, J. M., Guaita-Lagua, Z. C., & Yuquilema-Cachipud, M. A. (2025). El impacto de herramientas digitales en el aprendizaje de la lengua Kichwa: experiencia innovadora de enseñanza virtual. *Journal of Economic and Social Science Research*, 5(1), 93–106. <https://doi.org/10.55813/gaeal/jessr/v5/n1/156>

- Jiménez-Tuza, S. B. (2025). Uso de la inteligencia artificial en la dirección de centros educativos. *Revista Científica Zambos*, 4(1), 191-204. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n1/86>
- Kahu, E. R. (2013). Framing student engagement in higher education. *Studies in Higher Education*, 38(5), 758–773. <https://doi.org/10.1080/03075079.2011.598505>
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10, Article 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Laffey, D. (2022). Gamification and EFL writing: Effects on student motivation. *English Language & Literature Teaching*, 28(1), 23–42. <https://doi.org/10.35828/etak.2022.28.1.23>
- Lea, M. R., & Street, B. V. (1998). Student writing in higher education: An academic literacies approach. *Studies in Higher Education*, 23(2), 157–172. <https://doi.org/10.1080/03075079812331380364>
- Lucio-Ramos, Y. J. (2025). Evaluación de modelos pedagógicos basados en neurodidáctica en facultades de educación. *Journal of Economic and Social Science Research*, 5(1), 107–118. <https://doi.org/10.55813/gaeal/jessr/v5/n1/163>
- Nuñez-Espin, R. A. (2025). Implementación de una guía de formador de formadores para una educación personalizada, fundamentada en la teoría de las inteligencias múltiples. *Revista Científica Zambos*, 4(1), 166-177. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n1/84>
- Panmei, B., & Waluyo, B. (2023). The pedagogical use of gamification in English vocabulary training and learning in higher education. *Education Sciences*, 13(1), 24. <https://doi.org/10.3390/educsci13010024>
- Reinhardt, J. (2019). *Gameful second and foreign language teaching and learning: Theory, research, and practice*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04729-0>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2021). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 517–554. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>

- Torres Roberto, M. A. (2025). Estrategias de aprendizaje y factores emocionales en Cálculo Diferencial: Experiencias del estudiantado de ingeniería en Colombia. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 25(2), 1-34. <https://doi.org/10.15517/aie.v25i2.62607>
- Toscano-Quispe, S. Y. ., Borja-Bazurto, I. N., Lata-Jiménez, C. M., & Ayavaca-Apolo, M. F. (2025). Estrategias para la sostenibilidad de proyectos educativos en zonas rurales de la Amazonia ecuatoriana. *Journal of Economic and Social Science Research*, 5(2), 87-100. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v5/n2/190>
- Villalva-Salguero, T., & Toscano-Quispe, S. Y. (2025). La brecha digital como obstáculo para la comunicación comunitaria en zonas rurales del Ecuador. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(3), 278-294. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n3/75>
- Yacelga-Gómez, J. J., Valenzuela-Madera, A. J., Chicaiza-Montero, J. F., Medina-León, J. A., & Cargua-USCA, A. M. (2025). Automedicación con antibióticos en Ecuador y Latinoamérica: magnitud, determinantes y propuestas de intervención. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(4), 14-23. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n4/94>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, Article 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>