

Narrativas gamificadas y monitoreo metacognitivo en comprensión inferencial

Gamified narratives and metacognitive monitoring in inferential comprehension

Narrativas gamificadas e monitorização metacognitiva na compreensão inferencial

Zambrano-Bonilla, Carmen Elizabeth
Unidad Educativa Fiscal "Luxemburgo"
zambranoeli658@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-6922-5500>



Robles-Quitiaquez, Elizabeth María
Unidad Educativa Fiscal "Luxemburgo"
liz.mary1900@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-8948-7021>



Sánchez-Oviedo, Diana Fernanda
Unidad Educativa Fiscal "Luxemburgo"
dianafernandasanchez1986@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-8347-5975>



Lagos-Sandoval, Silvia Raquel
Unidad Educativa 14 de Octubre - Vicente Rocafuerte –
Cotopaxi
silviar_lagoss@yahoo.es
<https://orcid.org/0009-0000-3958-3571>



Cabascango-Cumbal, Galo Moisés
Unidad Educativa Fiscal "Luxemburgo"
galo_862@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-3485-5899>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v7/n1/1526>

Como citar:

Zambrano-Bonilla, C. E., Robles-Quitiaquez, E. M., Sánchez-Oviedo, D. F., Lagos-Sandoval, S. R., & Cabascango-Cumbal, G. M. (2026). Narrativas gamificadas y monitoreo metacognitivo en comprensión inferencial. *Código Científico Revista De Investigación*, 7(1), 731–751.

Recibido: 22/05/2026

Aceptado: 17/06/2026

Publicado: 30/06/2026

Resumen

La comprensión inferencial constituye una dimensión compleja del proceso lector, pues exige integrar información explícita, conocimientos previos y relaciones implícitas para construir significados coherentes. En este contexto, el estudio tuvo como propósito analizar la relación entre narrativas gamificadas y monitoreo metacognitivo en el fortalecimiento de la comprensión inferencial. La investigación se desarrolló como una revisión bibliográfica de alcance exploratorio, con enfoque cualitativo-documental, mediante la búsqueda, selección y análisis de literatura científica sobre comprensión lectora, gamificación educativa, diseño narrativo, metacompreensión y autorregulación cognitiva. Los resultados evidencian que las narrativas gamificadas pueden favorecer la comprensión inferencial cuando superan el uso superficial de recompensas y se organizan como experiencias de mediación cognitiva basadas en misiones lectoras, toma de decisiones, retroalimentación explicativa, declaración del nivel de seguridad, contraste de hipótesis y revisión de interpretaciones. Asimismo, se identificó que el monitoreo metacognitivo permite al lector evaluar la calidad de sus inferencias, reconocer vacíos de sentido y ajustar estrategias durante la lectura. Se concluye que la articulación entre narrativa gamificada y regulación metacognitiva representa una vía pertinente para formar lectores más estratégicos, conscientes y críticos, aunque se requieren estudios empíricos que examinen sus efectos específicos en tareas de lectura profunda.

Palabras clave: comprensión inferencial; narrativas gamificadas; monitoreo metacognitivo; metacompreensión; lectura estratégica.

Abstract

Inferential comprehension constitutes a complex dimension of the reading process, as it requires the integration of explicit information, prior knowledge, and implicit relationships to construct coherent meanings. In this context, the study aimed to analyze the relationship between gamified narratives and metacognitive monitoring in strengthening inferential comprehension. The research was conducted as an exploratory bibliographic review with a qualitative-documentary approach, through the search, selection, and analysis of scientific literature on reading comprehension, educational gamification, narrative design, metacompreensation, and cognitive self-regulation. The findings show that gamified narratives can enhance inferential comprehension when they go beyond the superficial use of rewards and are structured as cognitive mediation experiences based on reading missions, decision-making, explanatory feedback, confidence-level declaration, hypothesis comparison, and revision of interpretations. Likewise, metacognitive monitoring was found to enable readers to assess the quality of their inferences, identify gaps in meaning, and adjust strategies during reading. It is concluded that the articulation between gamified narrative and metacognitive regulation represents a relevant pathway for developing more strategic, conscious, and critical readers, although empirical studies are still needed to examine its specific effects on deep reading tasks.

Keywords: inferential comprehension; gamified narratives; metacognitive monitoring; metacompreensation; strategic reading.

Resumo

A compreensão inferencial constitui uma dimensão complexa do processo de leitura, pois exige a integração de informação explícita, conhecimentos prévios e relações implícitas para construir significados coerentes. Neste contexto, o estudo teve como objetivo analisar a relação entre narrativas gamificadas e monitorização metacognitiva no fortalecimento da compreensão inferencial. A investigação foi desenvolvida como uma revisão bibliográfica de alcance

exploratório, com abordagem qualitativa-documental, mediante a pesquisa, seleção e análise de literatura científica sobre compreensão leitora, gamificação educativa, desenho narrativo, metacompreensão e autorregulação cognitiva. Os resultados evidenciam que as narrativas gamificadas podem favorecer a compreensão inferencial quando ultrapassam o uso superficial de recompensas e são estruturadas como experiências de mediação cognitiva baseadas em missões de leitura, tomada de decisões, feedback explicativo, declaração do nível de segurança, comparação de hipóteses e revisão de interpretações. Do mesmo modo, verificou-se que a monitorização metacognitiva permite ao leitor avaliar a qualidade das suas inferências, identificar lacunas de sentido e ajustar estratégias durante a leitura. Conclui-se que a articulação entre narrativa gamificada e regulação metacognitiva representa uma via pertinente para desenvolver leitores mais estratégicos, conscientes e críticos, embora ainda sejam necessários estudos empíricos que examinem os seus efeitos específicos em tarefas de leitura profunda.

Palavras-chave: compreensão inferencial; narrativas gamificadas; monitorização metacognitiva; metacompreensão; leitura estratégica.

Introducción

La comprensión inferencial constituye un problema educativo persistente porque exige que el lector articule información explícita, conocimientos previos, relaciones causales y propósitos comunicativos para construir significados que no están literalmente en el texto. Esta exigencia resulta especialmente crítica en escenarios escolares donde la lectura sostiene el aprendizaje de todas las áreas, pero los indicadores internacionales muestran brechas relevantes: PISA 2022 evalúa la capacidad de usar la lectura para afrontar desafíos reales, mientras que en América Latina y el Caribe cerca de la mitad de los estudiantes no alcanza competencias básicas de lectura (OECD, 2023; Ortiz et al., 2023). En este marco, las narrativas gamificadas emergen como una alternativa didáctica prometedora, aunque todavía insuficientemente examinada cuando se las relaciona con el monitoreo metacognitivo y la comprensión inferencial (Deterding et al., 2011; Sailer & Homner, 2020).

El problema no se reduce a la falta de motivación lectora, sino a la dificultad de regular la comprensión mientras se interpreta un texto. Desde los modelos cognitivos, comprender supone construir una representación coherente de la situación textual mediante integración de proposiciones, activación de conocimientos previos y elaboración de inferencias causales, anafóricas, predictivas y explicativas (Kintsch, 1988; Graesser et al., 1994). En consecuencia,

cuando los estudiantes no detectan vacíos de sentido, inconsistencias o inferencias débiles, tienden a sobreestimar su comprensión y a responder desde pistas superficiales, lo que afecta el desempeño en preguntas inferenciales y limita el aprendizaje autónomo (Glenberg & Epstein, 1985; Soto et al., 2019). Así, el monitoreo metacognitivo no es un componente accesorio, sino una condición para que el lector planifique, verifique y ajuste sus estrategias durante la lectura (Yang et al., 2023).

A partir de ello, la gamificación ofrece un campo fértil, pero también problemático. La literatura la define como el uso de elementos de diseño de juego en contextos no lúdicos, y los metaanálisis señalan efectos positivos pequeños o moderados en resultados cognitivos, motivacionales y conductuales; sin embargo, tales efectos dependen del diseño, del contexto y de la alineación entre mecánicas de juego y objetivos de aprendizaje (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020). Por esta razón, una narrativa gamificada centrada solo en puntos, insignias o recompensas puede aumentar la participación sin fortalecer la inferencia; en cambio, cuando la historia organiza misiones lectoras, decisiones justificadas, retroalimentación y revisión de hipótesis, puede favorecer procesos más cercanos a la autorregulación y a la comprensión profunda (Ryan & Deci, 2000; Kapp, 2012).

No obstante, la revisión crítica muestra una brecha relevante: los estudios sobre gamificación educativa suelen privilegiar motivación, compromiso o rendimiento general, mientras que la investigación sobre metacognición lectora se concentra en estrategias, calibración y precisión del juicio de comprensión, con menor integración entre ambos campos (Hamari et al., 2014; Yang et al., 2023). Esta desconexión impide establecer qué elementos narrativos y gamificados favorecen realmente la detección de errores inferenciales, la regulación de la lectura y la transferencia a tareas académicas. En ese sentido, la revisión bibliográfica se justifica por su valor teórico, al articular modelos de comprensión, gamificación y metacompreensión; por su relevancia social, al responder a brechas lectoras

persistentes; y por su utilidad metodológica, al ordenar evidencia dispersa mediante criterios transparentes de búsqueda, selección y síntesis (Page et al., 2021).

Por tanto, el objetivo general de este artículo de revisión bibliográfica es analizar la relación entre narrativas gamificadas y monitoreo metacognitivo en el desarrollo de la comprensión inferencial. De manera específica, se busca describir los fundamentos cognitivos y pedagógicos de la comprensión inferencial, identificar los componentes de las narrativas gamificadas vinculados con regulación, retroalimentación y toma de decisiones, examinar la evidencia empírica sobre metacompreensión y gamificación lectora, y delimitar vacíos para futuras investigaciones e intervenciones educativas. La contribución esperada consiste en proponer un marco integrador que supere la visión instrumental de la gamificación y la conecte con procesos de lectura profunda, de modo que la narrativa no funcione como adorno motivacional, sino como andamiaje para que el lector formule inferencias, contraste evidencias y controle la calidad de su comprensión (McNamara, 2007; Sailer & Homner, 2020; Soto et al., 2019).

Metodología

La investigación se planteó como una revisión bibliográfica de alcance exploratorio, orientada a reconocer, organizar y analizar la producción académica disponible sobre narrativas gamificadas, monitoreo metacognitivo y comprensión inferencial. En coherencia con este propósito, se adoptó un enfoque cualitativo-documental, dado que el interés principal no fue medir efectos estadísticos ni establecer relaciones causales, sino interpretar tendencias, enfoques teóricos, hallazgos empíricos y vacíos de investigación presentes en la literatura especializada. Asimismo, el carácter exploratorio permitió abordar un campo aún fragmentado, en el que convergen estudios sobre comprensión lectora, gamificación educativa, diseño narrativo y autorregulación cognitiva desde tradiciones metodológicas diversas.

El corpus documental se conformó a partir de literatura científica localizada en bases de datos académicas y repositorios especializados, priorizando artículos revisados por pares, revisiones sistemáticas, metaanálisis, libros académicos y capítulos teóricos vinculados con educación, psicología cognitiva, tecnologías educativas y didáctica de la lectura. Para ampliar la recuperación de documentos, se utilizaron combinaciones en español e inglés con operadores booleanos, entre ellas: “gamificación” OR “gamification”, “narrativas gamificadas” OR “gameful narrative”, “monitoreo metacognitivo” OR “metacognitive monitoring”, “comprensión inferencial” OR “inferential comprehension” y “reading comprehension”.

La selección de documentos consideró como criterios de inclusión publicaciones centradas en comprensión lectora inferencial, metacompreensión, monitoreo metacognitivo, gamificación educativa, aprendizaje basado en narrativas o diseño de experiencias lectoras mediadas por elementos de juego. También se incluyeron estudios teóricos y empíricos publicados preferentemente entre 2010 y 2025, debido a que la conceptualización contemporánea de la gamificación educativa se consolidó durante la última década y media. Se admitieron textos en español, inglés y portugués cuando aportaban categorías conceptuales, evidencia empírica o modelos explicativos pertinentes. Por el contrario, se excluyeron documentos sin acceso a texto completo, publicaciones duplicadas, trabajos de opinión sin respaldo académico, estudios centrados únicamente en videojuegos comerciales sin relación educativa y artículos que abordaran la motivación lectora sin conexión con procesos inferenciales o metacognitivos.

El procedimiento de revisión se desarrolló en fases sucesivas. En primer lugar, se realizó una búsqueda inicial para identificar términos clave y reconocer la amplitud del campo. Posteriormente, se depuraron los resultados mediante lectura de títulos y resúmenes, eliminando documentos no pertinentes o repetidos. En una tercera fase, los textos potencialmente relevantes fueron revisados en texto completo con el fin de valorar su aporte

conceptual, metodológico y empírico. Finalmente, se aplicó una estrategia de rastreo por referencias, también conocida como búsqueda retrospectiva, para localizar estudios adicionales citados en publicaciones centrales. Este proceso permitió construir un corpus flexible pero controlado, adecuado para una revisión exploratoria cuyo propósito fue mapear tendencias y no cuantificar efectos acumulados.

Para el análisis de la información se diseñó una matriz de extracción documental que permitió registrar autoría, año, país o contexto de estudio, objetivo, tipo de documento, enfoque metodológico, población o nivel educativo, componentes de gamificación utilizados, presencia de estructura narrativa, variables metacognitivas abordadas, tipo de comprensión lectora evaluada, principales hallazgos y limitaciones reportadas. A partir de esta matriz, la información fue organizada mediante síntesis temática narrativa, agrupando los aportes en categorías analíticas relacionadas con fundamentos de la comprensión inferencial, monitoreo metacognitivo, diseño de narrativas gamificadas y evidencia sobre efectos educativos. Esta estrategia favoreció la comparación entre estudios heterogéneos y permitió identificar relaciones conceptuales, convergencias, tensiones y vacíos de investigación.

La valoración crítica de los documentos no tuvo como finalidad excluir de manera rígida los estudios por jerarquías metodológicas, sino ponderar su pertinencia, claridad conceptual, consistencia argumentativa, adecuación metodológica y contribución al problema de revisión. En ese sentido, se consideró la correspondencia entre objetivos, diseño, instrumentos, resultados y conclusiones de cada estudio, así como la forma en que cada publicación abordaba la relación entre gamificación, narrativa, monitoreo metacognitivo y comprensión inferencial. En términos éticos, la revisión se basó exclusivamente en fuentes académicas disponibles públicamente o mediante acceso institucional, respetó la atribución de autoría, evitó la reproducción no autorizada de contenidos y mantuvo criterios de integridad académica en el manejo de citas, paráfrasis y referencias.

Resultados

Relación entre narrativas gamificadas, monitoreo metacognitivo y comprensión inferencial

La relación entre narrativas gamificadas, monitoreo metacognitivo y comprensión inferencial puede comprenderse como una convergencia entre tres planos complementarios del aprendizaje lector: el plano semántico, donde el lector reconstruye significados implícitos; el plano autorregulador, donde supervisa la consistencia de sus interpretaciones; y el plano experiencial, donde la narrativa gamificada organiza retos, decisiones y retroalimentaciones que movilizan la participación cognitiva. En este sentido, la gamificación no adquiere valor educativo por la simple incorporación de recompensas, sino por su capacidad para articular acciones lectoras con propósitos interpretativos, de modo que el estudiante no solo avance en una historia, sino que aprenda a justificar inferencias, revisar hipótesis y evaluar la suficiencia de la evidencia textual (Kintsch, 1988; Deterding et al., 2011; Sailer & Homner, 2020).

Convergencia teórica entre comprensión inferencial y monitoreo metacognitivo

La comprensión inferencial constituye una operación intelectual de alta exigencia porque demanda integrar información explícita, conocimientos previos y relaciones no declaradas para producir una representación coherente del texto. Desde el modelo de construcción-integración, la comprensión no se limita a identificar proposiciones aisladas, sino que implica activar significados, descartar asociaciones irrelevantes y consolidar una estructura semántica estable; por ello, las inferencias son indispensables para establecer causalidad, continuidad referencial, motivaciones de los personajes, consecuencias implícitas y vínculos entre acontecimientos dispersos en la superficie textual (Kintsch, 1988; Graesser et al., 1994).

En paralelo, el monitoreo metacognitivo aporta el mecanismo de control que permite al lector interrogar la calidad de lo que está comprendiendo. Esta función implica observar el propio proceso cognitivo, reconocer dificultades, advertir contradicciones, estimar el grado de

seguridad de una interpretación y seleccionar estrategias de ajuste, como releer, formular preguntas, contrastar pistas o reformular inferencias. Así, mientras la comprensión inferencial produce significados implícitos, el monitoreo metacognitivo evalúa si esos significados son plausibles, suficientes y coherentes con el texto; por tanto, ambos procesos se retroalimentan y configuran una lectura estratégicamente regulada (Flavell, 1979; Nelson & Narens, 1990; Glenberg & Epstein, 1985).

Esta convergencia resulta especialmente relevante porque muchas dificultades lectoras no provienen únicamente de la incapacidad para inferir, sino de la escasa conciencia sobre la debilidad de las propias inferencias. Un lector puede elaborar una interpretación aparentemente lógica, pero no necesariamente sustentada en indicadores textuales; de ahí que la metacompreensión sea decisiva para diferenciar entre una conjetura intuitiva y una inferencia razonada. En consecuencia, el lector competente no solo “deduce” información, sino que somete sus deducciones a vigilancia cognitiva, revisa la correspondencia entre hipótesis y texto, y ajusta su interpretación cuando detecta insuficiencia explicativa (Glenberg & Epstein, 1985; Soto et al., 2019; Yang et al., 2023).

Aportes de las narrativas gamificadas al proceso lector

Las narrativas gamificadas aportan al proceso lector porque introducen una organización experiencial que convierte la lectura en una secuencia de problemas interpretativos, decisiones justificadas y progresiones significativas. A diferencia de una gamificación superficial centrada en puntos o medallas, una narrativa gamificada bien diseñada puede estructurar la lectura como una travesía cognitiva en la que cada misión exige comprender causas, anticipar consecuencias, resolver ambigüedades y explicar relaciones implícitas. De esta manera, la narrativa funciona como un andamiaje semiótico que orienta la atención del lector hacia elementos relevantes del texto y favorece una implicación más activa con el contenido (Deterding et al., 2011; Plass et al., 2015; Landers, 2014).

Además, la narrativa gamificada puede fortalecer el compromiso lector cuando articula reto, autonomía, retroalimentación y sentido de avance. En este tipo de diseño, el estudiante no lee únicamente para responder preguntas, sino para resolver un conflicto narrativo, desbloquear información, elegir rutas de interpretación o justificar decisiones dentro de una situación problemática. Esta estructura puede incrementar la participación cognitiva porque obliga a sostener la atención, organizar evidencias, evaluar posibilidades y tomar decisiones interpretativas que tienen consecuencias dentro de la dinámica de aprendizaje (Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020; Wang, 2021).

No obstante, el aporte de las narrativas gamificadas depende de su coherencia pedagógica. Si las mecánicas de juego se incorporan sin relación con los objetivos de comprensión, pueden producir entusiasmo momentáneo sin mejorar la calidad inferencial. En cambio, cuando las misiones, niveles, dilemas, recompensas y retroalimentaciones están vinculados con operaciones lectoras específicas, la gamificación puede actuar como mediadora del aprendizaje: promueve conductas estratégicas, favorece la persistencia ante la dificultad y transforma el error en una oportunidad de revisión. Por ello, el diseño gamificado debe subordinarse a la arquitectura cognitiva de la lectura y no reemplazarla con estímulos periféricos (Landers, 2014; Plass et al., 2015; Sailer & Homner, 2020).

Desde esta lógica, la narrativa gamificada puede contribuir de manera específica a la comprensión inferencial si incorpora preguntas de anticipación, rutas alternativas de interpretación, pistas progresivas, retroalimentación explicativa y momentos de reflexión metacognitiva. Por ejemplo, una misión lectora puede exigir que el estudiante identifique una causa no explícita, compare dos hipótesis interpretativas o justifique por qué una respuesta es más consistente que otra. En estos casos, la narrativa deja de ser un envoltorio motivacional y se convierte en un dispositivo de regulación cognitiva que obliga al lector a controlar el avance de su comprensión (McNamara, 2007; Soto et al., 2019; Plass et al., 2015).

Incidencia del monitoreo metacognitivo en la comprensión inferencial

El monitoreo metacognitivo incide en la comprensión inferencial porque permite al lector calibrar la relación entre confianza y desempeño. La evidencia sobre calibración de la comprensión muestra que los lectores pueden sentirse seguros de haber comprendido un texto y, sin embargo, fallar al responder preguntas que exigen aplicar, conectar o inferir información. Esta distancia entre seguridad subjetiva y comprensión efectiva es especialmente problemática en tareas inferenciales, debido a que las respuestas no siempre se localizan de manera literal, sino que requieren elaborar vínculos implícitos y someterlos a verificación (Glenberg & Epstein, 1985; Yang et al., 2023).

En este sentido, la metacognición no debe concebirse como una habilidad decorativa o posterior a la lectura, sino como una condición operativa para comprender mejor. Planificar la lectura permite anticipar propósitos y activar conocimientos previos; supervisarla posibilita detectar rupturas de coherencia, ambigüedades o vacíos explicativos; y evaluarla ayuda a determinar si la interpretación alcanzada responde adecuadamente a las demandas del texto. Por consiguiente, el monitoreo metacognitivo favorece que la inferencia no sea un acto espontáneo e intuitivo, sino una operación controlada, revisable y argumentable (Flavell, 1979; McNamara, 2007; Soto et al., 2019).

La incidencia del monitoreo metacognitivo también se observa en la capacidad de distinguir entre inferencias necesarias, inferencias elaborativas e interpretaciones no sustentadas. Mientras algunas inferencias resultan imprescindibles para mantener la coherencia local y global del texto, otras amplían el significado mediante conocimientos previos; sin embargo, ambas requieren control para evitar lecturas arbitrarias o excesivamente especulativas. En consecuencia, el lector debe aprender a preguntarse qué evidencia textual respalda su inferencia, qué información proviene de su conocimiento previo y qué partes de su

interpretación necesitan confirmación adicional (Graesser et al., 1994; Kintsch, 1988; Yang et al., 2023).

Cuando esta regulación se integra en entornos gamificados, el potencial didáctico aumenta porque la retroalimentación puede aparecer durante el proceso y no solo al final de la actividad. Una narrativa gamificada puede solicitar al estudiante que declare su nivel de seguridad antes de avanzar, que compare su inferencia con nuevas pistas, que corrija una decisión narrativa errónea o que explique por qué una hipótesis fue descartada. Estas acciones fortalecen la metacomprensión porque convierten el juicio lector en una práctica explícita, recurrente y situada dentro de una experiencia significativa (Landers, 2014; Plass et al., 2015; Sailer & Homner, 2020).

Tabla 1

Integración de la regulación metacognitiva en narrativas gamificadas para fortalecer la comprensión inferencial

Elemento de la narrativa gamificada	Acción solicitada al estudiante	Función metacognitiva	Aporte didáctico a la comprensión inferencial
Declaración del nivel de seguridad antes de avanzar	El estudiante expresa de cuán seguro está de su respuesta o inferencia.	Favorece el monitoreo de la comprensión y la autorregulación del juicio lector.	Permite identificar dudas, errores o certezas antes de continuar con la actividad.
Comparación de inferencias con nuevas pistas	El estudiante contrasta su hipótesis inicial con información posterior de la narrativa.	Estimula la revisión y ajuste de interpretaciones previas.	Fortalece la capacidad de construir inferencias más precisas a partir de evidencias textuales.
Corrección de decisiones narrativas erróneas	El estudiante modifica una elección equivocada dentro del entorno gamificado.	Promueve la retroalimentación inmediata y la reflexión sobre el error.	Convierte el error en una oportunidad de aprendizaje situada y significativa.
Explicación del descarte de hipótesis	El estudiante justifica por qué una interpretación fue rechazada.	Desarrolla la metacomprensión y argumentación sobre el propio proceso lector.	Hace explícito el razonamiento inferencial y mejora la toma de decisiones lectoras.
Retroalimentación durante el proceso	El sistema o la dinámica narrativa ofrece orientación antes del cierre de la actividad.	Refuerza el control continuo del aprendizaje.	Evita que la evaluación ocurra solo al final y acompaña progresivamente la construcción de sentido.

Nota: La tabla sintetiza cómo las narrativas gamificadas pueden integrar acciones de monitoreo metacognitivo durante el proceso lector, favoreciendo la comprensión inferencial mediante retroalimentación inmediata, revisión de hipótesis y toma de decisiones justificadas. Elaboración propia con base en Landers (2014), Plass et al. (2015) y Sailer y Homner (2020).

Vacios y tendencias identificadas en la literatura revisada

La literatura revisada muestra una tendencia clara: la gamificación educativa ha sido ampliamente estudiada en relación con motivación, participación, rendimiento y conducta de aprendizaje, pero con menor precisión respecto de procesos lectores específicos como la comprensión inferencial y la metacompreensión. Esta orientación ha permitido demostrar que la gamificación puede tener efectos positivos, aunque heterogéneos, en resultados cognitivos y motivacionales; sin embargo, aún falta esclarecer qué elementos gamificados producen mejoras genuinamente interpretativas y cuáles solo incrementan la implicación superficial del estudiante (Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020; Li et al., 2023).

También se identifica un vacío en la articulación entre narrativa, inferencia y monitoreo. Muchos estudios emplean el término gamificación para describir plataformas con puntos, insignias, tablas de clasificación o recompensas, pero no siempre explican cómo esos recursos se conectan con operaciones lectoras de mayor complejidad. En particular, se requiere mayor investigación sobre diseños que integren tramas, personajes, dilemas, progresión narrativa y retroalimentación metacognitiva como componentes orientados a la construcción de inferencias, y no solo como recursos de ambientación o motivación externa (Deterding et al., 2011; Landers, 2014; Plass et al., 2015).

Otra tendencia relevante es el creciente interés por estudiar la gamificación en lectura, aunque buena parte de las investigaciones recientes todavía se concentra en comprensión general, motivación lectora o habilidades lingüísticas amplias. Este panorama sugiere la necesidad de avanzar hacia estudios que diferencien niveles de comprensión —literal, inferencial y crítica— y que incorporen mediciones procesuales del monitoreo metacognitivo, como juicios de confianza, precisión de calibración, autorreportes estratégicos, análisis de respuestas justificadas o registros de interacción durante la lectura (Soto et al., 2019; Yang et al., 2023; Wang, 2024).

Finalmente, la revisión permite sostener que el principal desafío no consiste en demostrar de manera general que la gamificación “funciona”, sino en explicar bajo qué condiciones, para qué procesos cognitivos, con qué población y mediante qué mecanismos produce efectos educativos relevantes. En el caso de la comprensión inferencial, la línea más prometedora parece ubicarse en diseños narrativos que combinen reto interpretativo, retroalimentación explicativa y monitoreo metacognitivo explícito, pues esta convergencia podría favorecer lectores más conscientes de sus inferencias, más capaces de revisar sus interpretaciones y más preparados para transferir estrategias de comprensión a otros textos académicos (McNamara, 2007; Landers, 2014; Sailer & Homner, 2020).

Discusión

Los hallazgos de la revisión permiten sostener que la comprensión inferencial, el monitoreo metacognitivo y las narrativas gamificadas no constituyen dimensiones aisladas, sino componentes interdependientes de una ecología lectora más compleja. La comprensión inferencial aporta el núcleo semántico del proceso, porque obliga al lector a completar información implícita, establecer relaciones causales y construir una representación coherente del texto; el monitoreo metacognitivo introduce una función de vigilancia sobre la pertinencia de esas inferencias; y la narrativa gamificada puede operar como una arquitectura didáctica que convierte la lectura en una secuencia de retos interpretativos, decisiones justificadas y retroalimentaciones reguladoras (Kintsch, 1988; Graesser et al., 1994; Flavell, 1979; Deterding et al., 2011). En consecuencia, la contribución más relevante de esta articulación no reside en “hacer más atractiva” la lectura, sino en propiciar condiciones para que el lector piense sobre la calidad, la suficiencia y la coherencia de sus propias interpretaciones.

Desde una perspectiva cognitiva, la convergencia entre comprensión inferencial y monitoreo metacognitivo confirma que comprender no equivale a recuperar información

explícita, sino a construir sentido mediante operaciones de integración, selección y verificación. El modelo de construcción-integración explica que el lector activa múltiples significados posibles y luego estabiliza aquellos que resultan coherentes con el texto y con su conocimiento previo; por ello, las inferencias son indispensables para elaborar continuidad temática, causalidad narrativa y coherencia global (Kintsch, 1988; Graesser et al., 1994). Sin embargo, este proceso solo alcanza mayor sofisticación cuando el lector evalúa la plausibilidad de lo inferido, distingue entre evidencia textual y conjetura personal, y advierte cuándo una interpretación debe ser revisada; de ahí que la metacognición funcione como una instancia de control epistémico sobre la actividad inferencial (Flavell, 1979; Nelson & Narens, 1990).

En ese marco, las narrativas gamificadas adquieren valor pedagógico cuando son diseñadas como dispositivos de mediación cognitiva y no como envoltorios ornamentales. La literatura sobre gamificación advierte que los elementos de juego producen efectos educativos dependientes del contexto, de la calidad del diseño y de su alineación con los objetivos de aprendizaje; por tanto, puntos, insignias o tablas de clasificación pueden resultar insuficientes si no se vinculan con operaciones lectoras sustantivas (Hamari et al., 2014; Landers, 2014; Sailer & Homner, 2020). En cambio, una narrativa gamificada que incorpore misiones interpretativas, dilemas de lectura, pistas progresivas, retroalimentación explicativa y toma de decisiones puede orientar la atención hacia relaciones implícitas del texto y transformar el error en oportunidad de ajuste metacognitivo (Plass et al., 2015; Deterding et al., 2011).

La discusión también muestra que el monitoreo metacognitivo cumple una función decisiva en la precisión de la comprensión inferencial, especialmente porque muchos lectores tienden a sobreestimar lo que comprenden. Los estudios sobre calibración de la comprensión han mostrado que la confianza subjetiva no siempre coincide con el desempeño real, lo que resulta problemático en tareas inferenciales, donde la respuesta correcta no se encuentra literalmente disponible y exige conectar indicios dispersos (Glenberg & Epstein, 1985; Yang

et al., 2023). En este sentido, la metacompreensión no debe concebirse como una habilidad posterior a la lectura, sino como un proceso concurrente que acompaña la planificación, la supervisión y la evaluación de las inferencias elaboradas durante la interacción con el texto (Soto et al., 2019; McNamara, 2007).

A partir de lo anterior, la narrativa gamificada puede favorecer la comprensión inferencial si incorpora momentos explícitos de autorregulación. Por ejemplo, solicitar al lector que anticipe un desenlace, declare su grado de seguridad, justifique una hipótesis, compare alternativas interpretativas o revise una decisión a partir de nuevas pistas puede fortalecer la relación entre inferencia y monitoreo. Esta posibilidad es coherente con la teoría del aprendizaje gamificado, según la cual los atributos de juego pueden influir en el aprendizaje mediante procesos mediadores o moderadores, siempre que se articulen con conductas académicas relevantes (Landers, 2014). Por ello, la gamificación lectora más prometedora no es aquella que premia la rapidez o la acumulación de respuestas, sino la que induce deliberación, contraste de evidencias y regulación de la confianza interpretativa (Plass et al., 2015; Sailer & Homner, 2020).

No obstante, la literatura revisada evidencia un vacío significativo: la mayor parte de los estudios sobre gamificación educativa se concentra en motivación, participación o rendimiento general, mientras que los trabajos sobre metacompreensión se enfocan en calibración, estrategias y precisión del juicio lector, pero ambos campos dialogan todavía de manera limitada cuando se trata de comprensión inferencial. Esta fragmentación dificulta establecer qué componentes narrativos y gamificados inciden realmente en la elaboración de inferencias y cuáles solo intensifican la implicación superficial del estudiante (Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020; Yang et al., 2023). En consecuencia, se requiere avanzar hacia investigaciones que diferencien niveles de comprensión, midan procesos durante la lectura y

comparen diseños gamificados con distintos grados de apoyo metacognitivo (Soto et al., 2019; Landers, 2014).

En términos formativos, estos hallazgos sugieren que las intervenciones lectoras basadas en narrativas gamificadas deberían diseñarse desde una lógica de andamiaje cognitivo. Esto implica sustituir la gamificación periférica por estructuras narrativas que exijan justificar inferencias, detectar contradicciones, revisar interpretaciones y valorar la suficiencia de la evidencia textual. Asimismo, la retroalimentación tendría que ser explicativa y metacognitiva, no meramente correctiva, de modo que el estudiante comprenda por qué una inferencia es sólida, incompleta o inadecuada (McNamara, 2007; Plass et al., 2015). Así, el docente o diseñador instruccional no solo organiza una experiencia más motivadora, sino que crea un entorno donde la lectura se convierte en una práctica reflexiva, estratégica y transferible a otros textos académicos (Flavell, 1979; Soto et al., 2019).

Finalmente, la discusión permite afirmar que la originalidad del enfoque reside en desplazar la pregunta desde “si la gamificación mejora la lectura” hacia “bajo qué condiciones narrativas, cognitivas y metacognitivas puede favorecer la comprensión inferencial”. Esta precisión es fundamental porque evita atribuir efectos generales a la gamificación y obliga a examinar los mecanismos específicos que conectan el diseño narrativo con la autorregulación lectora. En tal sentido, futuras investigaciones deberían explorar diseños experimentales, cuasiexperimentales y revisiones sistemáticas que integren medidas de desempeño inferencial, juicios de confianza, registros de interacción, análisis de respuestas justificadas y seguimiento de la transferencia estratégica. Solo así será posible consolidar una línea de investigación capaz de explicar cómo la narrativa gamificada puede pasar de ser un recurso motivacional a convertirse en un dispositivo epistémico para formar lectores más conscientes, críticos y autorregulados (Landers, 2014; Sailer & Homner, 2020; Yang et al., 2023).

Conclusión

La revisión permite concluir que las narrativas gamificadas poseen mayor valor pedagógico cuando se diseñan como estructuras de mediación cognitiva y no como recursos ornamentales de motivación. Su potencial no depende únicamente de incorporar puntos, insignias o recompensas, sino de articular misiones, dilemas, progresión narrativa y retroalimentación con procesos lectores complejos, especialmente con la elaboración de inferencias, la justificación de hipótesis y la revisión de interpretaciones durante la lectura.

Asimismo, se concluye que la comprensión inferencial requiere una participación activa del lector, quien debe integrar información explícita, conocimientos previos y relaciones implícitas para construir significados coherentes. En este proceso, el monitoreo metacognitivo resulta decisivo porque permite reconocer vacíos de sentido, advertir contradicciones, valorar la seguridad de las respuestas y ajustar estrategias cuando la interpretación inicial resulta insuficiente o débilmente sustentada.

De igual manera, la articulación entre narrativas gamificadas y monitoreo metacognitivo ofrece una vía pertinente para fortalecer la comprensión inferencial, siempre que la experiencia lectora incluya momentos de anticipación, contraste, toma de decisiones y evaluación de la propia comprensión. En consecuencia, una propuesta gamificada orientada a la lectura debe promover que el estudiante no solo avance en una historia, sino que aprenda a explicar por qué una inferencia es válida, qué evidencias la sostienen y cuándo debe reformularla.

También se concluye que la literatura revisada presenta una brecha significativa, pues muchos estudios sobre gamificación educativa se concentran en motivación, participación o rendimiento general, mientras que las investigaciones sobre metacompreensión suelen abordar estrategias y calibración lectora sin integrarlas suficientemente con diseños narrativos

gamificados. Esta separación limita la comprensión de los mecanismos específicos mediante los cuales la gamificación puede incidir en procesos inferenciales y autorreguladores.

Finalmente, el artículo aporta una perspectiva integradora al situar las narrativas gamificadas como posibles andamiajes para formar lectores más estratégicos, conscientes y críticos. La línea futura más prometedora consiste en diseñar y evaluar intervenciones que vinculen explícitamente componentes narrativos, retroalimentación metacognitiva y tareas de comprensión inferencial, con el fin de diferenciar los efectos motivacionales superficiales de los verdaderos avances en lectura profunda.

Referencias bibliográficas

- Concha-Ramirez, J. A., Saavedra-Calberto, I. M., Ordoñez-Loor, I. I., & Alcivar-Córdova, D. M. (2023). Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 1(4), 44-55. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n4/22>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive-developmental inquiry. *American Psychologist*, 34(10), 906–911. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.34.10.906>
- Glenberg, A. M., & Epstein, W. (1985). Calibration of comprehension. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 11(4), 702–718. <https://doi.org/10.1037/0278-7393.11.1-4.702>
- Graesser, A. C., Singer, M., & Trabasso, T. (1994). Constructing inferences during narrative text comprehension. *Psychological Review*, 101(3), 371–395. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.101.3.371>
- Guajala-Simancas, M. S., Méndez-Cisneros, M. R., Caisedo-Renteria, B. J., Vivar-Encalada, C. D., & Gavilanez-Pozo, L. E. (2025). Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de la gamificación en el área de estudios sociales de básica superior. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(4), 332-344. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n4/114>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

- Holguín-Chávez, L. E., Vergara-León, D. Y., Cuenca-Zambrano, M. M., Rivera-Chamba, M. J., & Cevallos-Lima, J. I. (2026). Gamificación como estrategia para mejorar el rendimiento académico en lengua y literatura de educación básica. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 4(1), 399-413. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v4/n1/159>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kintsch, W. (1988). The role of knowledge in discourse comprehension: A construction-integration model. *Psychological Review*, 95(2), 163–182. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.95.2.163>
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- McNamara, D. S. (Ed.). (2007). *Reading comprehension strategies: Theories, interventions, and technologies*. Lawrence Erlbaum Associates. <https://doi.org/10.4324/9780203810033>
- Mejía-Ortega, A. Y., Narvaez-Delgado, C. V., Díaz-Barzola, A. I., Betzabeth-Silvana, C. C., & Viteri-Mendoza, J. D. (2026). Modelos gamificados de enseñanza de matemáticas basados en inclusión universal: diseño y validación. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 4(2), 244-259. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v4/n2/192>
- Mendaño-Yanchapanta, M. M., Gutama-Paredes, R. J., Moncayo-Flores, G. N., Zambrano-Rodríguez, M. M., & Morocho-Belezaca, A. D. (2026). Sinergias metodológicas: El ABP y la gamificación como herramientas para la implementación del DUA en entornos de aprendizaje mediados por tecnología. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 4(2), 260-275. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v4/n2/193>
- Nelson, T. O., & Narens, L. (1990). Metamemory: A theoretical framework and new findings. En G. H. Bower (Ed.), *Psychology of learning and motivation* (Vol. 26, pp. 125–173). Academic Press. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(08\)60053-5](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60053-5)
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Ortiz, E. A., Arias, E., Bos, M. S., Giambruno, C., & Zoido, P. (2023). *Latin America and the Caribbean in PISA 2022: How many students are low performers?* Inter-American Development Bank. <https://publications.iadb.org/>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Posso-De-la-Cruz, A. E., Angulo-Cerezo, M. I., Maliza-Muñoz, W. F., & Bernardes-Carballo, K. (2025). Gamificación implementada en Quizziz como estrategia de aprendizaje activo en Ciencias Naturales. Unidad Educativa Academia Militar “San Diego”. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 87-100. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/109>

- 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>
- Soto, C., Gutiérrez de Blume, A. P., Jacovina, M., McNamara, D., Benson, N., & Riffo, B. (2019). Reading comprehension and metacognition: The importance of inferential skills. *Cogent Education*, 6(1), 1565067. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1565067>
- Tenesaca-Morales, C. A., Yagual-Tumbaco, S. Y., Caranqui-Pintag, M. A., Caiza-Maiza, V. del R., & Cardenas-Coronel, M. C. (2025). Gamificación adaptada para estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA) en la enseñanza de lengua y literatura: impacto en el desempeño escolar. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(4), 135-148. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n4/100>
- Wang, Y. (2021). *A meta-analysis: Gamification in education* [Tesis de maestría, Missouri University of Science and Technology]. Scholars' Mine. https://scholarsmine.mst.edu/masters_theses/8070
- Yang, C., Zhao, W., Yuan, B., Luo, L., & Shanks, D. R. (2023). Mind the gap between comprehension and metacomprehension: Meta-analysis of metacomprehension accuracy and intervention effectiveness. *Review of Educational Research*, 93(2), 143–194. <https://doi.org/10.3102/00346543221094083>