

La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Comprensión Lectora¹

Gamification as a Pedagogical Strategy in Reading Comprehension

Gamificação como Estratégia Pedagógica na Compreensão Leitora

Autoras:

Edith Vanessa Echavez Reyes²

ORCID: <http://orcid.org/0009-0002-0673-3953>

Lizeth Paola Montero Morales³

ORCID: <http://orcid.org/0009-0003-7590-2551>

Recibido: 09/06/2025

Aprobado: 09/09/2025

DOI: 10.53995/rsp.v18i1.1963

Resumen

Esta indagación analiza la incidencia de la gamificación como recurso educativo significativo para el fortalecimiento y desarrollo de la comprensión lectora, escritura y razonamiento crítico en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Los Encantos Guaimaral, específicamente sede Pie de Cuesta, en La Paz-Cesar. La gamificación, aplicada a través de las diferentes mecanismos y dinámicas propias del juego dentro del aula escolar, se ha solidificado como una estrategia novedosa que potencia el aprendizaje e interés de los alumnos por participar activamente en clase. A través de una metodología cualitativa con enfoque experimental, se implementaron diversas estrategias gamificadas en el aula, estimulando su impacto en el progreso de las capacidades lectoras y escriturales, al igual que el fortalecimiento de competencias que preparen y capaciten a los niños para comprender, analizar y argumentar con mayor facilidad y profundidad en el tema. Los resultados evidenciaron un avance significativo en la motivación, el compromiso y el desempeño de los participantes.

¹ Artículo de Revisión.

² Ingeniera de Minas; Especialista en Gestión Ambiental, Fundación Universitaria del Área Andina; Magíster en Educación para la Innovación Pedagógica; Docente, Institución Educativa Cerveleon Padilla Lascarro. Edechavez@estudiantes.areandina.edu.co

³ Socióloga; Especialista en Pedagogía y Docencia; Docente, Institución Educativa Los Encantos, Guaimaral. lmontero28@estudiantes.areandina.edu.co

Este es un artículo en acceso abierto, distribuido según los términos de la *licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0 Internacional*

Además, se observó un incremento en las habilidades de los estudiantes para interpretar textos, expresar ideas con coherencia y emplear el pensamiento crítico como instrumento para enfrentar situaciones o desafíos y darle solución adecuada. Finalmente, se enfatiza la gamificación como un instrumento pedagógico eficaz para desarrollar las competencias imprescindibles para los procesos de aprendizaje, los cuales promueven un entorno educativo activo, colaborativo y con mayor interacción.

Palabras clave: lectura, escritura, gamificación, pensamiento crítico, aprendizaje, estrategia.

Abstract

This study analyzes the impact of gamification as a significant educational resource for strengthening and developing reading comprehension, writing, and critical reasoning skills among third-grade students at the Los Encantos Guaimaral Educational Institution, specifically at the Pie de Cuesta campus in La Paz, Cesar. Gamification, applied through the various mechanisms and dynamics of a game in the classroom, has established itself as a novel strategy that enhances students' learning and interest in actively participating in class. Using a qualitative methodology with an experimental approach, various gamified strategies were implemented in the classroom, assessing their impact on the progress of reading and writing skills, as well as the development of skills that allow children to understand, analyze, and argue with greater ease and depth on the subject.

The results showed significant progress in the motivation, engagement, and performance of the participants. In addition, an increase was observed in students' abilities to interpret texts, express ideas coherently, and use critical thinking as a tool to address situations or challenges and find appropriate solutions. Finally, gamification is emphasized as an effective pedagogical tool for developing essential skills for learning processes, which promote an active, collaborative, and highly interactive learning environment.

Keywords: reading, writing, gamification, critical thinking, learning, strategy.

Resumo

Este estudo analisa o impacto da gamificação como um recurso educacional significativo para o fortalecimento e desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e raciocínio crítico em alunos do terceiro ano do Ensino Fundamental da Instituição Educacional Los Encantos Guaimaral, especificamente no campus Pie de Cuesta, em La Paz, Cesar. A gamificação, aplicada por meio dos diversos mecanismos e dinâmicas de um jogo em sala de aula, consolidou-se como uma estratégia inovadora que potencializa a aprendizagem e o interesse dos alunos em participar ativamente das aulas. Utilizando uma metodologia qualitativa com abordagem experimental, diversas estratégias gamificadas foram implementadas em sala de aula, avaliando seu impacto no progresso das habilidades de leitura e escrita, bem como no fortalecimento de competências que preparam e capacitam as crianças a compreender, analisar e

argumentar com maior facilidade e profundidade sobre o tema. Os resultados mostraram um progresso significativo na motivação, no engajamento e no desempenho dos participantes. Além disso, observou-se um aumento na capacidade dos alunos de interpretar textos, expressar ideias de forma coerente e utilizar o pensamento crítico como ferramenta para abordar situações ou desafios e encontrar soluções adequadas.

Por fim, a gamificação é enfatizada como uma ferramenta pedagógica eficaz para o desenvolvimento de habilidades essenciais aos processos de aprendizagem, promovendo um ambiente educacional ativo, colaborativo e altamente interativo.

Palavras-chave: leitura, escrita, gamificação, pensamento crítico, aprendizagem, estratégia.

Introducción

La gamificación es reconocida en el área educativa como una herramienta pedagógica novedosa, sobre todo en las enseñanzas de los primeros años de educación. Su implementación explora no solo la forma de llamar la atención de los alumnos, sino también de desarrollar habilidades fundamentales como la lectura comprensiva, la escritura y el razonamiento crítico, es significativo reconocer que “la gamificación como herramienta pedagógica posibilita rodear diversos temas curriculares de tipo: formal, de prueba y error, de resolución de problemas, etc.” (Fernández, Domínguez, De Amo, & Asencio, 2020). Con estas estrategias se pretenden fortalecer las limitadas habilidades que tienen los estudiantes para la lectura y escritura.

Existen muchos problemas vinculados con la lectoescritura que se ven reflejados a lo largo de la vida de los estudiantes y empiezan desde la etapa inicial de la educación, Entre ellos pueden mencionar los siguientes:

- Bajo índice de hábitos de lectura.
- Vocabulario, escasa fluidez de léxica, deficiencias en redacción y ortografía.
- Falta de motivación y de interés por la lectoescritura.
- Dificultades en la expresión verbal, evidenciadas en la incapacidad para participar en diálogos o exposiciones.
- Baja capacidad de comprensión, análisis, interpretación y síntesis, dificultad para redactar textos y argumentar con coherencia.
- Desempeño académico deficiente en diversas asignaturas.

Este artículo examina la incidencia de la gamificación como estrategia pedagógica para el desarrollo de las capacidades lectoras, escriturales y de razonamiento crítico en los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Los Encantos Guaimaral sede Pie de Cuesta, La Paz-Cesar. La relevancia de este planteamiento radica en que las metodologías tradicionales de enseñanza han sido desafiadas por enfoques que buscan incorporar a los estudiantes a la participación

activa y comprometida con su propio aprendizaje. La gamificación no solo fomenta el interés y la motivación, sino que, al integrarse en las actividades pedagógicas, puede potenciar habilidades cognitivas fundamentales como la lectura comprensiva, la expresión escrita y el razonamiento crítico, todas ellas indispensables para el avance del rendimiento escolar y personal de los estudiantes. Al abordar esta situación, se pretende explorar cómo las dinámicas de juego pueden transformar y enriquecer las prácticas educativas, generando una transformación en las prácticas pedagógicas que se adapten a las necesidades y requerimientos de los estudiantes del siglo XXI.

Existen muchos estudios que muestran los resultados positivos sobre la utilización de la gamificación como instrumento pedagógico, ya que implica una incorporación de elementos propios del juego en entornos no recreativos, lo cual ha tenido un impacto significativo antes y después en los procesos formativos del aula, teniendo en cuenta que uno de sus principales objetivos es estimular y comprometer a los estudiantes con el aprendizaje académico. Entre sus principales ventajas se destacan:

- **Motivación innata:** Fomenta el interés genuino por aprender.
- **Aprendizaje activo:** Los estudiantes se involucran de forma constante en las actividades planteadas.
- **Retroalimentación continua:** Permite que estudiantes y docentes identifiquen sus avances y áreas de mejora.

La importancia de esta investigación radica en la ampliación de una herramienta pedagógica innovadora, dirigida a estudiantes, padres de familias y docentes, que tiene como fin fortalecer las habilidades de lectoescritura del estudiante y, de este modo, mejorar su aprovechamiento académico en los diferentes campos de estudio, donde “intervengan los actores implicados en los procesos académicos de los estudiantes”, como lo menciona (Saéz, 2018).

Existen unas condiciones mínimas para que los aprendizajes sean efectivos, las cuales se relacionan con la interacción: entre mayor sea su frecuencia, mayores serán los aprendizajes. Como condición previa para un aprendizaje efectivo, los maestros actores fundamentales en este proceso. Un docente entusiasta, motivado, reflexivo y comprometido con sus estudiantes genera y diseña estrategias que cautivan constantemente a los aprendices.

Aprender es explorar, conceptualizar, experimentar e interactuar, considerando que el conocimiento se adquiere a través de un proceso dinámico y que los seres humanos vivimos en constante transformación. Durante la interacción, se potencian y desarrollan habilidades adquiridas. La retroalimentación constituye una forma de evaluación del proceso de aprendizaje.

Marco Teórico-Conceptual

“La gamificación se entiende como la aplicación de componentes y dinámicas propias del juego en entornos no recreativos, con el fin de incrementar la motivación y la participación de los estudiantes” (Deterding *et al.*, 2011). En el campo educativo, “esta

estrategia se ha destacado como un instrumento efectivo para fomentar el aprendizaje activo y mejorar las destrezas cognitivas y socioemocionales de los estudiantes” (Kapp, 2012). Según Werbach y Hunter (2012), “la gamificación permite diseñar experiencias educativas que estimulan la participación, fomentan la autonomía y refuerzan el sentido de logro en los alumnos”.

Gamificación y desarrollo de habilidades lectoras y escriturales

“La comprensión lectora constituye una competencia esencial para el desarrollo del razonamiento crítico y la adquisición de conocimientos en diversos campos del saber” (Solé, 2012). Desde la perspectiva de Gee (2007), “los juegos y mecánicas gamificadas pueden facilitar la inmersión en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes comprender e interactuar con los textos de forma significativa y contextualizada”. Por su parte, estudios como los de Lister (2015) destacan que “el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de la escritura favorece el desarrollo de la creatividad, la coherencia textual y la capacidad expresiva de los alumnos”.

Gamificación y razonamiento crítico

“El razonamiento crítico es la capacidad esencial que no permite analizar, evaluar y generar ideas fundamentadas” (Paul & Elder, 2014). “La gamificación promueve este proceso al incentivar la resolución de problemas, la toma de decisiones y la argumentación en entornos dinámicos y motivadores” (Buckley & Doyle, 2016). Asimismo, Nicholson (2015), sostiene que “la gamificación significativa, permite la incorporación interna de la motivación en los estudiantes, lo cual resulta importante en el aprendizaje significativo y desarrollo del pensamiento crítico en el aula de clases”.

Según Hurtado y Lozano (2022), “la gamificación fortalece la comprensión lectora al motivar a los estudiantes para captar y comprender palabras, lo que les permite adquirir nuevos conocimientos que sustentan su entendimiento y exploración del mundo a través de la lectura”. Su estudio se centró en el diseño de una metodología innovadora basada en dinámicas gamificadas, con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del quinto grado de primaria.

Por otro lado, Espinales (2017) resalta que, “al incorporar elementos de la gamificación a los procesos de aprendizaje, motiva e incentiva el interés de los estudiantes por su formación, favoreciendo el desarrollo de las habilidades lectoescritoras”. Su investigación se centró en la implementación de técnicas gamificadas que promuevan las competencias lectoras en la educación básica primaria.

En cuanto al pensamiento crítico, una investigación publicada en la revista “Educación” (2023) exploró los resultados e impactos de la implementación de estrategias gamificadas en el mejoramiento del pensamiento crítico en alumnos de básica primaria. Los resultados indicaron que la gamificación promueve el análisis, la reflexión y la capacidad de tomar decisiones, elementos indispensables del pensamiento crítico.

Metodología

Considerando la naturaleza del estudio y con el fin de dar respuesta a los objetivos planteados, se llevó a cabo la revisión sistemática de los textos disponibles en el área de investigación. En concordancia con los estándares de calidad y criterios, se abordaron diversos aspectos siguiendo las directrices de la declaración PRISMA para revisiones sistemáticas (Robleda, 2019; Urrútia & Bonfill, 2010). Así se presenta la descripción de los criterios utilizados para la selección de investigaciones, las fuentes consultadas, las estrategias de investigación, y el diagrama de flujo que permite ilustrar el proceso de recolección de información y la síntesis de los hallazgos obtenidos.

Definición de criterios de búsqueda

Luego de explorar las diferentes fuentes o páginas web de información se estableció trabajar con las siguientes herramientas digitales, Scienc Direct, Web of Scienc y Google Académico, considerando que brindan información propicia para esta investigación. Después de tener las palabras claves que orientan esta investigación, Gamificación y Educación inicial, Gamificación y Lectura y escritura, Gamificación y aula de clases, Pensamiento crítico y Gamificación, Gamificación y comprensión lectora, se procede a buscar con ellas los títulos y resúmenes, obteniendo un total de 201 investigaciones que inicialmente abordan nuestro objeto de estudio.

Seguidamente se fueron excluyendo aquellas investigaciones que no cumplían con el objeto de esta investigación, algunas no contaban con intervención en el aula de clases, o su metodología no era acorde con la que buscábamos, dando un total de 79, que posteriormente fueron revisadas en una lectura más amplia y crítica, descartando aquellas que, aunque inicialmente mostraban información pertinente fueron excluidas por criterios más amplios, como las fechas de publicación que excedían los límites requeridos, así como un pequeño número que no presentaba únicamente el resumen. Finalmente, se obtuvo un total de 12 investigaciones que serán tomadas como referencia en todo este proyecto.

Para sintetizar los datos, se organizaron los resultados de las investigaciones o estudios con el fin de reconocer patrones, contrastes o tendencias relevantes. Por colores, se seleccionaron las categorías temáticas comunes, identificando semejanzas y diferencias, se organizó la información en un mapa mental.

Síntesis de datos

Síntesis cualitativa: Los estudios seleccionados muestran el interés común de los investigadores, donde se plantea cómo la gamificación ha sido una herramienta pedagógica elaborada para ayudar en diferentes áreas de la educación, bien sea para fortalecer, evidenciar o mejorar las prácticas educativas en las escuelas. Estas investigaciones muestran las ventajas y los beneficios de la gamificación y su relación con el sujeto, considerándola una forma de enseñanza particular y práctica, que puede aplicarse en los diferentes niveles educativos: básica primaria, media y universita-

ria, demostrando efectos positivos para quienes participan, (docentes, estudiantes y padres de familia). Dentro de la clasificación de los estudios, podremos mencionar los siguiente:

- **Gamificación como estrategia de apoyo:** Una estrategia pedagógica que emplea diversas dinámicas como instrumento para facilitar la comprensión de contenidos en cualquier área.
- **Gamificación como la creación de nuevos escenarios educativos:** Comprende la utilización de prácticas emergentes en pro del fortalecimiento y la creación de nuevas habilidades.
- **Gamificación como estrategia para unir vínculos:** A través del juego se estimula el trabajo en equipo, el desarrollo del pensamiento crítico y competitivo.
- **Metaanálisis:** Para el caso de los estudios cuantitativos el metaanálisis como técnica estadística nos permite interpretar con una visión más amplia y precisa los fenómenos estudiados, desde la gamificación y su relación con la lectura y escritura, y cómo a través de esta se estimula el pensamiento crítico de los estudiantes. Se observarán los resultados propuestos y esperados, lo que a su vez nos permitirá identificar las tendencias y patrones de los estudios.

Este se realizará a través de una inspección visual, en la cual se analizarán las gráficas de los resultados o variables medibles en los diferentes estudios.

Interpretación y discusión de los resultados

Los hallazgos encontrados en cada una de las investigaciones abordadas nos llevan a reflexionar sobre nuestra práctica docente, teniendo en cuenta que en su gran mayoría muestran cómo las prácticas tradicionales en los procesos pedagógicos del aula de clases son, en parte, el eje fundamental para la desmotivación de los estudiantes. Estas no generan motivación ni interés; el estudiante se siente aburrido. Es así como cada una de estas investigaciones fortalece nuestra pregunta de investigación. Esto nos invita a reconocer la gamificación como una opción excelente para usar en el aula de clases, ya que permite estimular en el alumnado un pensamiento crítico, espontáneo, propositivo y activo.

Las investigaciones abordadas señalan lo beneficioso de la gamificación en el aula, no se encontró registro de que esta práctica pedagógica fuera sesgada ni generara incertidumbre en los estudiantes ni en quienes la aplicaban, por lo que los hallazgos fueron positivos, mostrando resultados en el perfeccionamiento de la lectura y escritura del alumnado, generando motivación, expectativa y responsabilidades adquiridas. El éxito de la gamificación como instrumento para desarrollar habilidades radica principalmente en la innovación de las herramientas pedagógicas utilizadas en el aula. Por ejemplo, llevar a un estudiante a crear un papel donde el recrea su propio personaje, luego habla y escribe sobre él, son experiencias que quizás no ha experimentado anteriormente, lo que resulta atractivo.

Las aulas de clases tradicionalmente estaban diseñadas para permanecer en ellas durante toda la jornada escolar; con la gamificación se rompen esos patrones. El estudiante es motivado constantemente a realizar actividades que no solo se desarrollan dentro del aula, si no que puede explorar también fuera de ella. Además, incorporar tecnología e innovación para quienes no la tienen a su alcance propicia espacios para la imaginación y creatividad. Otro valor agregado para el éxito de la gamificación como instrumento significativo de aprendizaje es la edad de los estudiantes y el contexto en que se encuentran. Los alumnos perciben la escuela como un lugar no solo de formación académica, si no como un espacio para la recreación y el desarrollo de nuevas experiencias.

La educación deberá ser tan dinámica como la sociedad; por ello que existirán nuevas formas de investigación, nuevas dudas, y nuevos momentos en los que se quiera intervenir. Sería interesante, por esta razón, investigar como la brecha digital crea una nueva brecha educativa entre los conocimientos de los estudiantes, o por qué no, indagar sobre la resistencia de los docentes de aula frente a sus prácticas educativas.

Conclusiones de la revisión sistemática

Para el desarrollo de esta investigación se ha realizado una búsqueda sistemática de la información: para ello se han aplicado diferentes fuentes de información, de las que se seleccionaron las que tuvieran relación con nuestra pregunta PICO, resaltando así el hallazgo de la siguiente investigación. Por ejemplo, Angélica Tatiana Calle Munzón y Ana Zulema Castro Salazar, en la investigación sobre el Progreso de la lecto-escritura con gamificación en niños de segundo grado, muestra un antes y un después del uso de la gamificación para el fortalecimiento de la lectura y escritura, señalando inicialmente que “a través de la observación logra evidenciar la desmotivación y aburrimiento en la participación activa de los participantes en los procesos de aprendizaje, indicando que los métodos tradicionales utilizados por los docentes no alcanzan el interés de los estudiantes”. (Calle Munzón & Castro Salazar, 2022, p.116). Luego muestran como hubo un cambio significativo y emocional en los estudiantes después del uso de la gamificación, considerándolo como un aliado valioso que incita en los niños el interés por aprender de forma divertida y significativa.

Del mismo modo lo plantean Raquel Fernández Cobo, José Manuel de Amo Sánchez-Fortún, Juana Celia Domínguez-Oller y Margarita Isabel Asensio Pastor. El estudio se enfoca en la creación de un diseño gamificado implementado en el aula de literatura infantil y juvenil, con el propósito de potenciar las habilidades de lectura y escritura en los niños y niñas de educación primaria. La intervención inicia con el uso de la narrativa como recurso didáctico, donde los estudiantes asumen el rol de detectives y participan activamente en las actividades como narrar, escribir, predecir, visualizar, formular preguntas, establecer conexiones, identificar e inferir sus propias historias. Como resultado, se observa un aumento en la motivación de los estudiantes

hacia la lectura y la escritura, generando además compromiso y responsabilidad, ya que estas actividades tienen reglas de juego claras y establecidas.

Por último, una de las investigaciones que se relaciona de manera amplia con nuestra investigación es la desarrollada por Burgos-Mendieta, DJ, Castro Castillo, GJ, Mendoza-Carrera, JE, Ibarra Freire, en su investigación titulada *Hábitos de lecto-escritura en entornos educativos digitales en Ecuador*, donde nos muestran los hallazgos encontrados: un currículo educativo desactualizado, que no cuenta con la temática propia par estos grados; asimismo una brecha digital que limita la implementación novedosa de tecnologías y, por el contrario, predominan los métodos tradicionales en las prácticas docentes.

En resumen se puede mencionar que la gamificación como estrategia pedagógica es motivadora, útil y eficaz para desarrollar las habilidades de escritura y lectura de los escolares, sin mencionar que a través de estas se fortalecen otras habilidades, tales como el pensamiento crítico, la colaboración, la motivación, la responsabilidad y el compromiso, porque a través de la gamificación normalmente existen actividades, sujetas a reglas y premios, lo cual posibilita espacios amenos para la participación activa, y los estudiantes perciben que tienen la posibilidad de salir de su zona de *confort* y vivir nuevas experiencias. Es de mencionar que todas las actividades practicadas en el aula tienen una intención; no se trata de un simple juego, sino que es a través del juego que captamos la atención e interés de los niños, lo cual fortalece significativamente las habilidades que buscamos desarrollar.

Desde nuestra práctica docente podemos tener como referente todas estas investigaciones y hallazgos que han realizado diferentes investigadores. Ya no partimos de la nada; ahora partimos de experiencias aplicadas en un aula escolar con muy probables similitudes a las nuestras. Y, si bien en todas se pueden encontrar limitaciones como mencionamos anteriormente, estas incluyen “la brecha digital”, la negativa de los docentes a aplicar nuevas estrategias y la inadecuada implementación de la estrategia gamificada.

Desarrollo de una estrategia pedagógica de innovación

Se reconoce que la lectura y la escritura son habilidades fundamentales para que los seres humanos desarrollen procesos de aprendizaje íntegros, considerando que estas garantizan la adquisición de saberes y la formación integral del ser. Es así que “aprender a leer y escribir son procesos fundamentales para el triunfo escolar del niño; si bien es cierto que estos se fortalecen en un proceso continuo es en los primeros 8 años de vida donde se potencializan” (Casillas & Edurne, 2007) considerando además que existe un gran número de factores que tienen injerencia en estos procesos, por ejemplo, métodos y herramientas pedagógicas utilizadas por los docentes, sin dejar de lado el entorno social, cultural y familiar de los estudiantes.

En las sociedades actuales inmersa en las eras digitales los desafíos para la adquisición de saberes se han transformado por completo, teniendo en cuenta que

la tecnología ha tocado lo más íntimo de las personas: la formación del ser. En esta misma formación las instituciones educativas están considerando ampliamente la transformación del quehacer docente, y no se trata precisamente de que su función de educador cambie; lo que, sin duda alguna, si se transformará será su praxis. Por lo tanto, los medios análogos utilizados por mucho tiempo no resultan atractivos para los estudiantes. Ahora, la utilización y demanda de la tecnología plantea la inmersión de esta en todas las áreas de la sociedad: las familias, las comunicaciones, las relaciones sociales, la salud y, por supuesto, la educación.

Para esto las instituciones educativas se reinventan con el ánimo de adaptarse a los desafíos del uso de las tecnologías en la educación (Naranjo, 2018). De esta manera, se permite una interacción estructurada entre tecnología, estudiantes y docentes, que busca estimular en los niños el amor por la lectura, la escritura, el trabajo autónomo y crítico. Así mismo crear hábitos de lectura crítica y comprensiva, esto a través de las nuevas herramientas pedagógicas que brinda la tecnología, las cuales logran captar la atención del estudiante.

Una de las tantas herramientas digitales pedagógicas utilizadas en los entornos educativos es la gamificación. Estas “permiten incluir en los contenidos curriculares actividades de tipo: formal, de prueba y error, y resolución de problemas” (Fernández, Sánchez, Domínguez, & Margarita, 2020). La gamificación se constituye como una herramienta que apoya al mejoramiento de las experiencias de aprendizaje, pues en ella se incluyen materiales propios de los juegos, lo cual resulta favorable, ya que el estudiante percibe que está jugando y no desarrollando actividades estrictamente académicas.

La gamificación como herramienta pedagógica será implementada en la institución educativa “Los Encantos Guaimaral” sede Pie de Cuesta, institución situada en el casco rural del municipio de La Paz- Cesar. Luego de evidenciar especialmente en los estudiantes del grado tercero debilidades para la lectura y la escritura, se pretende aplicar esta herramienta educativa gamificada con el ánimo de fortalecer las habilidades en estas áreas, además de propiciar espacios para el pensamiento crítico y el trabajo autónomo.

A continuación, se explicará de forma detallada cómo se llevará a cabo la implementación de la herramienta pedagógica gamificada, a la que hemos denominado: “Aventuras Literarias”.

Objetivo: Mejorar la comprensión lectora, el vocabulario y las habilidades de escritura a través de la práctica de aprendizaje gamificada con los estudiantes del grado tercero de primaria de la IE los Encantos Guaimaral sede Pie de Cuesta.

La idea transformadora “**Mundo de Aventuras**” propone que los estudiantes, en el aula, generen aprendizajes significativos, a través de actividades interactivas y misiones, que les permitan avanzar en su camino de aprendizaje de lectoescritura. Los estudiantes se convierten en héroes que deben superar desafíos relacionados con la lectura y escritura para completar una serie de misiones.

Estructura del Proyecto

El proyecto dividirá en varios niveles o mundos, cada uno con un tema específico y metas de aprendizaje:

Nivel 1: El Bosque de las Palabras

Los estudiantes comienzan en un bosque mágico donde encuentran palabras ocultas. Deben completar actividades como búsqueda de palabras, adivinanzas y juegos de asociación para construir su vocabulario, y reforzar las asociaciones, con énfasis en la “b” y la “d”.

Nivel 2: La Isla de la Comprensión

Aquí, los estudiantes realizan actividades de comprensión lectora mediante cuentos interactivos y ejercicios en los que deben responder preguntas sobre el texto o participar en juegos de “verdadero o falso” para avanzar.

Nivel 3: El Castillo de los Cuentos

En este nivel, los estudiantes comienzan a crear sus propias historias. Se les proporciona una estructura básica; y deben completar los espacios con personajes, acciones y descripciones. Utilizan herramientas como “dados de historia” o tarjetas de ideas para inspirarse y desarrollar su narrativa.

Componentes Gamificados

Para mantener la motivación de los estudiantes, se incluirán los siguientes elementos:

- **Puntos y niveles:** Los estudiantes ganan puntos por cada actividad completada correctamente. Estos puntos permiten subir de nivel y avanzar al siguiente “mundo”.
- **Avatares y equipos:** Los estudiantes crean un avatar que los representa y que puede ganar “habilidades” o accesorios conforme avanzan. Los equipos también favorecen el trabajo colaborativo.
- **Insignias y logros:** Al completar ciertos desafíos, los estudiantes reciben insignias especiales, como “Lector ágil” o “Cuentacuentos creativo.”
- **Tablero de Progreso:** Se puede tener un tablero de progreso en el aula donde los estudiantes observen su avance y los logros de sus compañeros, fomentando una sana competencia.

Herramientas y Materiales

Juegos digitales y aplicaciones: Se utilizarán aplicaciones educativas que incorporen ejercicios de lectura y escritura, como Kahoot, una herramienta dinámica e interactiva para gamificar el aula y fomentar un aprendizaje innovador y entretenido, además de ClassDojo y diversas plataformas de cuentos interactivos.

Material impreso: Hojas de trabajo temáticas y tarjetas de vocabulario.

Recursos de gamificación: Datos de historia, tarjetas de eventos o ruletas de palabras.

Evaluación

Al finalizar cada actividad, el docente proporcionará retroalimentación, destacando los logros y las áreas de mejora.

Evaluaciones por nivel: Cada “mundo” finaliza con una actividad de evaluación que permita medir el progreso en comprensión lectora, vocabulario y escritura.

Portafolio de lectoescritura: Cada estudiante elabora un portafolio donde guarda sus historias, logros y reflexiones.

Beneficios del Proyecto

- **Fomenta la motivación:** El enfoque gamificado ayuda a que los estudiantes se mantengan motivados y participativos.
- **Aprendizaje personalizado:** Cada estudiante tiene la posibilidad de avanzar según sus capacidades o ritmo de aprendizaje, lo que permite adaptarse a diferentes niveles de habilidades.
- **Desarrollo de habilidades críticas:** A través de la creación literaria y comprensión lectora, los estudiantes mejoran habilidades importantes de manera divertida.
- Esta iniciativa impulsa el desarrollo de la lectoescritura y el fortalecimiento de competencias como la colaboración, la creatividad y la autonomía en los estudiantes de educación básica primaria.

El enfoque teórico de la investigación está enmarcado dentro del paradigma cualitativo, ya que permite analizar la realidad dentro de su entorno natural, con el fin de comprender e interpretar los fenómenos desde los significados que les otorgan los participantes, en este caso, los estudiantes. Se dice que: “la investigación cualitativa reivindica la realidad subjetiva e intersubjetiva como campo de conocimiento, la vida cotidiana como escenario básico de investigación, el diálogo como posibilidad de interacción, e incorpora la multidimensionalidad, diversidad y dinamismo como características de las personas y sociedades” (Mieles, Tonon, & Alvarado, 2012).

Esto, luego de realizar un diagnóstico previo con el propósito de identificar cuáles son las debilidades más comunes que evidencian los alumnos en los procesos de lectoescritura, y cómo estas se reflejan directamente en los procesos de aprendizaje. De igual forma, el planteamiento del problema y los objetivos presentados en esta investigación buscan un acercamiento profundo con los participantes, lo cual logra mediante la aplicación de la entrevista etnográfica que pretende establecer un diálogo entre pares, en lugar de un intercambio formal de preguntas y respuestas.

Así que: “Con las entrevistas no perseguimos verificar, comprobar o constatar hechos, sino acercarnos a cómo estos han sido vividos y percibidos por los sujetos” (Marín, 2020).

Esta metodología es la que mejor se adapta al entorno educativo que se pretende abordar, porque busca empoderar a los participantes. Con la gamificación, los estudiantes pueden sentirse agentes activos en su proceso de aprendizaje, ya que no solo cumplen con tareas, sino que también participan en su diseño y en la evaluación de su eficacia. Además, se fomenta la autoevaluación y la autogestión de los estudiantes, quienes pueden tomar decisiones en el marco de la gamificación y reflexionar sobre sus progresos.

Otras de las ventajas que se pueden destacar es que la gamificación no es un proceso estático: se revisa y ajusta constantemente según los resultados observados. Los ciclos de acción-reflexión permiten modificar rápidamente las actividades, garantizando que se adapten las características, intereses y necesidades específicas de los estudiantes. Se trata de una metodología flexible donde los niveles de desafíos y recompensas pueden variar según el ritmo de aprendizaje.

Los participantes de esta investigación son seis estudiantes de la Institución Educativa “Los Encantos Guaimaral” sede Pie de Cuesta ubicada en el casco rural del municipio de La Paz, Cesar. Los estudiantes provienen en su mayoría de hogares nucleares; otros pertenecen a hogares monoparentales, de estrato socioeconómico bajo, y son víctimas de la violencia generada por organizaciones armadas ilegales. Actualmente, sus familias se dedican principalmente a las actividades del campo, lo cual complejiza la realidad situacional de aprendizaje, ya que sus padres dedican largas jornadas del día a sus labores.

Para esta investigación, se realizó un estudio previo de los actores, utilizando técnicas de evaluación oral, y escrita, así como ejercicios de dictados. Asimismo, se sostuvieron conversaciones anecdóticas con el docente sobre la situación actual de los estudiantes de tercer grado. Posteriormente, se procedió a aplicar la herramienta pedagógica gamificada con el propósito de fortalecer las habilidades en estas áreas, además de propiciar espacios para el pensamiento crítico y trabajo autónomo.

Conclusión

La pérdida de interés de los estudiantes por la lectura, la escritura y los procesos de aprendizaje se ha visto afectada por la desmotivación. Las prácticas docentes, en muchos casos, resultan ambiguas y obsoletas, como lo demuestran las diferentes investigaciones consultadas para fortalecer esta propuesta. La generación actual está inmersa en la tecnología y en el uso constante de dispositivos digitales desde edades tempranas; esto nos ha llevado a construir e impulsar nuevas formas de enseñar. Para ello se propone una herramienta pedagógica que busca transformar esa realidad y lograr que los estudiantes sientan, cada día, la motivación de asistir al aula escolar.

De esta manera se plantea aplicar la gamificación como estrategia pedagógica desarrollada con los estudiantes, orientada al fortalecimiento de habilidades de manera útil e innovadora. En ella se integran estrategias que permiten crear un escenario único en las aulas educativas. “La gamificación ha tenido un impacto sig-

nificativo en el campo pedagógico, ya que ha permitido a los maestros transmitir sus conocimientos de forma innovadora, amplia y efectiva” (Calle & Castro, 2022). Esta contribución radica en la exploración de nuevas formas de concebir el aula, donde el actor primordial no es el docente, sino la práctica pedagógica que este desarrolla.

La gamificación representa, por tanto, una herramienta relevante en el ámbito de las ciencias pedagógicas, al permitir a los docentes transmitir el conocimiento de manera más dinámica, amplia y efectiva.

Resulta esencial organizar y planear las clases de modo que el estudiante se sienta motivado a participar, a innovar, y a descubrir nuevas formas de aprender. La gamificación es una de las múltiples estrategias pedagógicas utilizadas en la actualidad; en ella, los estudiantes se sienten seguros, y el docente favorece un espacio acogedor y colaborativo que potencia el aprendizaje.

Referencias

- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175.
- Calle Munzon, A. T., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Desarrollo de la lectura y escritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116-136. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Casillas, A., & Edurne, G. (2007). Sílabas, principio- rima y fonema como predictores de la lectura y escritura temprana. Bilbao: Infancia y Aprendizaje.
- Dillenbourg, P. (2013). Design for classroom orchestration. *Computers & Education*, 69, 485-492.
- Dorouka, P., Kalogiannakis, M., & Blonder, R. (2024). Tablet y aplicaciones para promover la nano alfabetización en la educación infantil: resultados de un estudio experimental. *J Sci Educ Technol*, 33, 910-927.
- Fernández, R., Domínguez, J., De Amo, J., & Asencio, M. (2020). Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2018). *Gaming the system: Video games as a tool for literacy development*. Routledge.
- 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.
- Hernández, P., & Sánchez, E. (2022). Fenómenos estudiados desde una perspectiva cualitativa.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.

- Lister, M. (2015). Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Educational Technology*, 3(2), 1-22.
- Marín, M. (2020). La entrevista etnográfica. FUOC.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Mieles, M., Tonon, G., & Alvarado, S. (2012). Investigación cualitativa: el análisis temático para el tratamiento de la información desde el enfoque de la fenomenología social. *Revista Universitas Humanística*, 195. doi:link.gale.com/apps/doc/A340637136/IFME?u=fuaa&sid=bookmark-IFME&xid=ab412c76. Accessed 11 Nov. 2024.
- Naranjo, G. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología Educativa*, 3, 40. <http://tecedu.uho.edu.cu/>
- Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. In Wood, L. & Reinert, T. (Eds.), *Gamification in education and business* (pp. 1-20). Springer.
- Paul, R., & Elder, L. (2014). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life*. Pearson.
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y método de enseñanza*. UNED.
- Sánchez-Domenéch, I., & Martín del Campo, B. (2024). Juegos y videojuegos para rehabilitación de la dislexia: Fundamentación neurocognitiva y psicolingüística. *Revista De Educación*, 1, 159-1847. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-631>
- Solé, I. (2012). *Estrategias de comprensión lectora*. Graó.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.