

**Gamificación como estrategia didáctica: motivando la lectura en el Colegio  
Departamental Integrado de Fontibón**

Christian David Roa Rubiano

Edward Joaquín Tovar Fandiño

Asesor

Leidy Carolina Torralba Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2025

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el colegio Departamental Integrado de Fontibón, trabajando con grado 1102. Fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes y el pensamiento filosófico a través de una estrategia lúdica utilizando un enfoque cualitativo en el que puso en juego y la gamificación como clave para mejorar la comprensión de los estudiantes, reconociendo sus efectos en la educación y la institución educativa haciendo énfasis en la unidad de análisis sus estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que las estrategias innovadoras y lúdicas no solo se adaptan a los retos actuales educativos, sino que en este caso mejora la comprensión lectora y el pensamiento filosófico.

***Palabras clave:*** Satisfactor, gamificación, lectura, comprensión y estrategia.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise developed as a degree requirement, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Colegio Departamental Integrado de Fontibon with students class 1102. The main objective was to strengthen students' reading comprehension and philosophical thinking through a playful strategy based on gamification, using a qualitative approach. This proposal implemented game-based dynamics as a pedagogical tool to improve reading comprehension, recognizing their effects on education on the institution itself, with particular emphasis on the unit of analysis the students, from this research exercise, it was concluded that innovative and playful strategies not only adapt to current educational challenges but also improve student's reading comprehension and philosophical thinking.

**Keywords:** Satisfier, gamification, reading, comprehension, strategy.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	8
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	12
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales .....	16
Referentes Teóricos .....	16
Referentes Técnicos .....	18
Referentes Legales .....	23
Referentes Éticos .....	24
Herramientas y Métodos .....	25
Enfoque y Tipo de Estudio .....	25
Unidad de Análisis .....	25
Técnicas para la Recolección de Datos.....	26
Categorías para el Análisis de Datos .....	27
Resultados .....	29
Acercamiento de la Población a la Variable .....	29
Experimentación .....	34
Identificación de Variaciones .....	35

Análisis y Discusión .....	39
Conclusiones y Recomendaciones .....	43
Referencias Bibliográficas .....	45
Apéndices.....	47

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1</b> <i>Medida de Calificación</i> .....	29
<b>Tabla 2</b> <i>Cuestionario Base</i> .....	30
<b>Tabla 3</b> <i>Análisis Textual Lingüístico y Emocional</i> .....	31
<b>Tabla 4</b> <i>Medición de Spam Visual</i> .....	34
<b>Tabla 5</b> <i>Resultados del Test de Corsi</i> .....	35
<b>Tabla 6</b> <i>Resultado del Cuestionario según la Escala de Barrett</i> .....	36
<b>Tabla 7</b> <i>Percepción sobre la Gamificación como Estrategia Didáctica</i> .....	37

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	47
--	----

## Introducción

El presente trabajo busca demostrar como a través de la gamificación y la lúdica se puede mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del colegio Departamental Integrado de Fontibón, esto se puede llegar a lograr a través de una buena planificación que brinde resultados iniciales y finales de la investigación, ya que en la actualidad exige adaptarse a las nuevas necesidades de los estudiantes de satisfactores tecnológicos y nuevas estrategias educativas que se acoplen al nuevo mundo digital

Mejorar la comprensión lectora y promover el pensamiento filosófico de los estudiantes es un reto y una necesidad actual, ya que muchos han mostrado dificultades con la lectura en un sentido literal, inferencial y crítico, lo cual, ha demostrado que los resultados previos no han sido positivos, como docentes debemos asumir estos desafíos con una actitud que busque innovar sus clases aplicando una gamificación como estrategia didáctica para lograr que el aprendizaje sea significativo para los estudiantes.

El objetivo de la investigación es promover el pensamiento filosófico de los estudiantes y mejorar su comprensión lectora a través de estrategias de gamificación, la recolección de datos se dará a través de entrevistas y otros instrumentos que permitan recolectar la información y así poder concluir los resultados a través de un análisis.

La gamificación es sin duda una invitación necesaria a que la nueva generación de docentes la apliquen en sus clases, el texto presente motiva a que los nuevos maestros innoven en sus clases con argumentos que no solo validan las estrategias innovadoras si no que dejan resultados muy interesantes.

## Caracterización

La institución educativa colegio Departamental Integrado de Fontibón es un colegio público que se presta para la validación del bachillerato. Está ubicado en la ciudad de Bogotá con dirección Carrera 106 No. 25 - 77 localidad novena, es una zona concurrida y por lo general está llena de locales, la institución lleva mucho tiempo sin remodelaciones por su contexto histórico; cada salón cuenta con un televisor como una herramienta para la exposición de presentaciones y otras actividades educativas lúdicas. Cabe destacar que toda su infraestructura es en la planta baja, es decir, en un primer piso. En lo que concierne al nivel socioeconómico los estudiantes rondan entre el estrato 1 y 2. Aunque la presencia de vulnerabilidad no es visible, sí encuentran patrones de deserción, desgaste físico y mental dado que algunos trabajan de día y estudian de noche.

Los estudiantes o población participante son de la jornada nocturna, manejan un horario de 7:00 a 10:00 de la noche, la modalidad es por ciclos, donde 501° a 503° son grado decimo y 601 grado once, esto se debe a que se consigue título de bachiller en menor tiempo, siendo esto una oportunidad perfecta para los alumnos que trabajan y no cuentan con facilidades de acceder a una educación más completa. Las edades van de un rango entre los 15 a los 53 años, y, el nivel educativo de estos mismos llega hasta primaria. Como todo colegio de Bogotá la variedad cultural se hace notable en los estudiantes, puesto que muchos provienen de otras ciudades. Sin embargo, a pesar de la diversidad cultural se percibe un patrón observado como característica determinante en clase y es la indiferencia ante la asignatura de filosofía y la carencia de motivación por mejorar su comprensión lectora.

Dicho lo anterior se hace necesario presentar una pedagogía innovadora como herramienta educativa, puesto que las falencias en el ejercicio de comprensión lectora aumentan, y

esto a su vez se ve reflejado en las pruebas saber once. Además, el desinterés por la filosofía parece ser más notable por la carencia de actividades de gamificación. Todo esto llevan a los estudiantes a denominar la clase como “aburrida” o “innecesaria” llena de conceptos teóricos de poca utilidad, decía un estudiante “Yo hago esta clase porque toca, ¿a mí de que me va servir todo eso” (Molina T., comunicación personal, 05 de agosto de 2025). Es frecuente encontrar discentes con menor interés por lo que ellos consideran una materia casi extinta, por tanto, es vital motivar la generación del pensamiento crítico afrontando del gran desafío; es imperativo hacer una intervención pedagógica innovadora de a través de una Gamificación como Estrategia Didáctica con juegos digitales, presentaciones interactivas y actividades lúdicas que estén asociadas al componente filosófico y lector.

Los alumnos se enfrentan a diferentes retos, entre ellos la necesidad de trabajar, lo cual les consume mucho tiempo, eso sin olvidar las distracciones como lo son el uso excesivo del celular y la influencia de malas amistades lo cual genera pérdida de interés por aprender. Todo esto puede afectar el futuro de los estudiantes no solo en el sentido de la prueba de saber, sino, también quedarse sometidos a un mundo que exige leer para poder discernir y forjar un pensamiento crítico que interactúe de manera adecuada en el contexto político, económico y cultura, pues después de todo, ¿cómo participar como ciudadanos si no se tienen un nivel mínimo de interpretación lectora adecuado para participar en la sociedad de manera fidedigna? Por todo lo anterior se considera la gamificación como satisfactor, dado que ante la carencia de lectura y motivación el juego pasa a ser la herramienta que satisface el aprendizaje en una época llena de estímulos y permitiendo forjar el gusto por la lectura y así mismo mejorar su comprensión de textos filosóficos.

### **Planteamiento del Problema**

Los estudiantes de la jornada nocturna del colegio Departamental Integrado de Fontibón han presentado un gran compromiso; tienen como objeto entregar y cumplir con los trabajos solicitados. Incluso se ha notado una gran resiliencia por aquellos que perduran en la búsqueda de su título motivados por el poco tiempo que les falta y la esperanza de obtener mejores empleos con el título de bachiller. También, es importante valorar el compromiso que los docentes han brindado con el propósito de mejorar los resultados anteriores de las pruebas ICFES Saber Once.

Se ha identificado que la metodología de la enseñanza tradicional utilizada en la institución educativa tiende a transmitir el conocimiento de manera ordenada fomentando una enseñanza de memorización y repetición, lo cual, tiene un resultado favorable, dado, que los discentes se acostumbran a buscar las respuestas y obtener resultados; sin embargo, se evidencia una expectativa de estudiantes pasivos que carecen de una habilidad crítica, poca destreza en la lectura y una visión errada de entregar trabajos a cambio de adquirir una nota. Todo lo anterior demuestra un intento por aprender sin intención hacerlo por gusto, haciendo de esto un ejercicio educativo vacío y sin aprendizaje significativo para los alumnos. Aprenden por sometimiento, pero no por voluntad, pues quienes estudian porque realmente quieren aprender conservan su conocimiento, mientras los que están obligados rehúyen del saber reteniendo poca información, Platón (370 A.C.), “porque un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo” (pág. 249). Es precisamente por esa falta de cuestionamiento propio y de escasez de motivación que al realizar la prueba bimestral que exige el colegio Integrado de Fontibón se evidencia poca comprensión de lectura, esto se refleja en cada salón con número 10 estudiantes, de los cuales la mitad pierden. A

esto se le suma la costumbre de realizar tareas por compromiso generando una conducta que muestran poco interés por las actividades relacionadas con la lectura.

El propósito es introducir una nueva metodología en la que el enfoque tradicional del método expositivo del docente sea remplazado por la gamificación como medio satisfactor, tal como expone Max-Neef (1991), “Las necesidades humanas son finitas, pocas y clasificables. Lo que es infinitamente diverso son los satisfactores de esas necesidades, ya que cada cultura, cada persona y cada grupo social puede encontrar distintas formas de satisfacerlas” (pág. 16). Es decir, se es consciente de la falta de interés por aprender en una educación rígida basada en el contenido teórico, y dada la lucha contra una nueva época y cultura llena de estímulos que funcionan como los nuevos satisfactores, como lo son las redes sociales, videojuegos, películas, IA, influencers, etc., en donde no parece haber lugar para la educación, por lo que apostar por una nueva variable basada en una educación lúdica y tecnológica permite adaptarse para recuperar la atención de los estudiantes de manera que los motive hacer uso de la lectura haciendo del aprendizaje algo más significativo que una nota, ya que esta estrategia permitiría que los estudiantes identifiquen palabras claves de una lectura a partir de imágenes y juegos de manera que retengan lo aprendido motivándose por el texto filosófico, para eso tenemos una planificación donde se efectuara dichos objetivos.

Todas las épocas tienen la misma necesidad, lo único que cambia es el satisfactor, y más en el contexto educativo, este será el principal desafío, romper esa brecha entre la educación tradicional conductivista y la nueva era tecnológica que impide tener resultados óptimos en la lectura, siendo una brecha por la distancia de dos enfoques pedagógicos distintos, en donde, aún no se ha probado una educación tecnológica de gamificación. A esto se le suma el hecho de una población tomada como objeto de investigación en la que en su mayoría es gente mayor que no

tiene el deseo de cambiar, es por eso que esta investigación no solo busca mejorar la motivación y comprensión lectora de los estudiantes, sino crear una nueva forma de ver un libro, de borrar el temor de leer y no entender. Es claro que dentro de los retos tenemos poco tiempo por el tipo de jornada (nocturna) y el método de validación, pero no esto significa que deje ser una educación fidedigna a través de las **Estrategias de Enseñanza de Gamificación.**

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la comprensión de lectura y el pensamiento filosófico a través de un test y un juego pedagógico estructurado en el colegio integrado de Fontibón en el curso 1102 durante el segundo semestre de 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la comprensión lectora y el pensamiento filosófico en los estudiantes del curso 1102 del Colegio Departamental Integrado de Fontibón mediante una estrategia lúdica durante el segundo semestre del 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar dificultades emocionales y lingüísticas de cada estudiante para comprender las verdaderas afectaciones en relación con la falta de comprensión de lectura de los estudiantes del curso 1102, antes de implementar la estrategia lúdica

Diseñar estrategia lúdica de memoria, lectura y pensamiento crítico a partir de los intereses de los estudiantes (videojuegos, redes sociales, películas, deportes) a fin de promover la comprensión y reflexión filosófica.

Reconocer los cambios de comprensión de lectura y el pensamiento filosófico tras la implementación del test y la estrategia lúdica.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

Los estudiantes de once del colegio Departamental Integrado de Fontibón han mostrado poco interés por la lectura sin valorar los beneficios que esta trae consigo, por esa misma razón hemos enfocada esta investigación en volver el ejercicio lector en una experiencia más grata para ellos “En el proceso lector intervienen otros factores que tienen un componente emocional o afectivo. Se trata de los estados de ánimo, emociones, sentimientos y demás fenomenología afectiva que la lectura produce en el alumno” (Guevara, 2014, pág. 84) se hace más que necesario que el proceso de aprendizaje sea un reto agradable donde se busca entender lo que se lee pasando los tres niveles de lectura: literal, inferencial y crítico. Saber leer es darles sentido y significado a los textos.

La gamificación se nos presenta como una estrategia interesante para dar respuesta a la problemática planteada, porque nos da una nueva forma de transmitir conocimientos a través del juego y actividades didácticas que despierta el interés en los estudiantes:

El profesorado tiene la importante tarea de realizar un análisis y selección de aquellas actividades gamificadas que atiendan a los intereses y necesidades del alumnado dentro de la labor docente. Así pues, un diseño curricular basado en los principios de la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés (Ortiz y Colon, 2018, pág. 11).

Es fascinante como el docente tiene que irse adaptando a las necesidades de los estudiantes implementado estrategias innovadoras como es el caso del uso de la gamificación.

La comprensión lectora es sin duda una necesidad que no solo tiene los alumnos del colegio Departamental Integrado de Fontibón, sino en todas las instituciones educativas, aprender a leer bien significa un ciudadano que es capaz de superar los retos que le trae la

sociedad. No es solamente descifrar símbolos, es darle el sentido a la información que quiere transmitir el autor “es importante destacar que, al lector, no solo le corresponde decodificar símbolos y codificar mensajes, sino construir nuevos significados, realizar interpretaciones que den sentido a su realidad a través de la comprensión efectiva de textos escritos” (Ubeda, 2016, pág. 12). Es notable que la lectura es fundamental y sobre todo en el contexto educativo.

La motivación es sin duda un concepto y referente clave en la investigación porque uno de los objetivos de la gamificación es que el estudiante se motive por el aprendizaje, que su actividad lectora sea voluntaria donde el esfuerzo y el impulso este con el fin de aprender por gusto “La motivación también es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación” (Ávila, 2018, pág. 13). Hacer de la lectura un gusto para el estudiante es sin duda un reto necesario para los docentes, ya que lo ideal es que se vuelva una actividad que brinde un aprendizaje significativo, esto se traduce en un estudiante que comprende y analiza lo que lee y no solo en un alumno que busca una buena nota.

El aspecto de la competencia lectora es fundamental ya que invita al estudiante a cumplir con ciertos retos que la lectura introduce para poder llegar a cumplir objetivos académicos y personales. Lo innovador esta cuando el juego vuelve más flexible las actividades lectoras:

“El lector que aprende tiene o establece un propósito claro para la tarea; planifica las estrategias de lectura más adecuadas para alcanzarlo, atendiendo a sus propios recursos y a las demandas específicas de la tarea; supervisa el progreso hacia la meta fijada, detectando eventuales problemas y tomando medidas para resolverlos, y evalúa el resultado de sus esfuerzos” (Sole, I, 2012, pág. 53).

Logrando no solo asimilar la información que está en el texto sino llegando a un nivel crítico de lo que se está leyendo.

## Referentes Teóricos

Hay una dimensión existencial a partir de las necesidades que no varían de lugar y tan poco de época, “La creencia tradicional de que las necesidades humanas tienden a ser infinitas, que están en constante cambio, que varían de una cultura a otra y que son diferentes en cada período histórico es incorrecta” (Max-Neef, 1991 como se citó en Boltvinik, 2024). Pues necesidades como el hambre, la educación y la salud no varían, tan solo cambia el satisfactor. Un ejemplo, es la forma en que ha evolucionado la educación como satisfactor fundamental del entendimiento; no se puede comparar la edad media y sus satisfactores con los actuales, dado que ya no se ejerce el maltrato físico como medio de enseñanza; por tanto, es imperativo crear nuevos satisfactores que se adapten mediante la gamificación en la búsqueda de la lectura crítica y reflexiva.

Es importante destacar que dicho satisfactor se construya y ejerza de manera gamificada para una educación basada en el juego, la cual, consolida conocimientos que permiten la comprensión y la retención de información captada a través de la lectura, tal como expone Fernández (2024), “La naturaleza lúdica del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) captura la atención de los estudiantes, fomentando su concentración en las tareas educativas y mejorando su capacidad de retención de la información” (pág. 16). Siendo la falta de retención la principal necesidad para poder construir una comprensión crítica en este mundo digital.

Además, es claro que los estudiantes tienen gran simpatía por la tecnología, dado que el mundo se mueve actualmente por medio de un celular en donde reciben información de manera inmediata y ágil a través de redes sociales e inteligencias artificiales, “los nuevos estudiantes han experimentado un cambio radical y los denomina Nativos Digitales, los cuales piensan y procesan la información de manera diferente”, (Prensky, 2010, como se citó en Zepeda et al.

2016). Desde esta perspectiva tenemos a un nuevo estudiante considerado nativo digital por su dependencia a estímulos extrínsecos que impiden la preservación del conocimiento, lo cual, fomenta un ambiente negativo en el aula que tiene como consecuencia cortos tiempo de atención junto con poco interés por aprender.

Ese poco tiempo de atención por parte de los estudiantes se debe a la gran cantidad de videos cortos que consumen a través de redes sociales, los cuales no solo los sobre estimula, sino que reducen su memoria visual a corto plazo estimulando al estudiante a un nivel superior de su capacidad de procesamiento. El reconocimiento y memorización de patrones se ve afectada por este tipo de videos, esto se vio en un estudio, “Results showed that the participants’ ability to memorize patterns and respond quickly was significantly impaired by short video watching behaviors” [Los resultados mostraron que la capacidad de los participantes para memorizar patrones y responder rápidamente se vio significativamente deteriorada por los comportamientos de ver videos cortos] (Zheng, 2021, pág. 1). Desde este punto se puede entender por qué los estudiantes cada vez tienen menos capacidad de comprensión de lectura.

A esto se le suma el constante uso de la inteligencia artificial no solo como apoyo académico, sino cómo una nueva forma de parafrasear textos o realizar proyectos investigativos desde cero, dicho de otra forma, para realizar plagio. Ahora el estudiante relega sus tareas a una IA, tal como expone Díaz-Arce (2016), “los alumnos reciben una “ayuda” no autorizada y, además, copian total o parcialmente el texto producto de la creación de la herramienta digital sin dar el crédito correspondiente” (pág. 113). El discente no lee y por eso solicita a la IA que lo haga por él. Entonces los estudiantes no piensan por sí mismos y poco a poco pierden habilidades cognitivas en relación a aspectos emocionales y lingüísticos que son esenciales para la comprensión lectora.

Esto en parte se debe por la lucha constante entre una educación tradicional con tintes conductistas contra el auge tecnológico. La educación en muchos casos hace uso de una enseñanza de patrones conductuales para la estimulación de asociación de ideas que consiste en la repetición y memorización de conceptos teóricos y prácticos; por tanto, estimular al estudiante a partir de refuerzos, castigos o premios es un tipo de educación que aún conserva un esquema tradicional en el que se divide entre figura autoritaria (docente) y un rol pasivo (estudiante) como receptor de estímulos, González (2021) “La teoría sostiene que toda conducta se aprende a través del condicionamiento del cerebro y que puede modificarse mediante la repetición de estímulos y respuestas” (pág. 3). Sin embargo, en una época tecnológica saturada de estímulos e información y la cualidad de memorizar parece ser una tarea más difícil.

Por tanto, la capacidad de recordar información al leer no solo se ve atrofiada por un contexto tecnológico, sino también por el contexto educativo. Esto demuestra que la educación requiere un nuevo satisfactor (no completamente conductista) que cumpla con todas las necesidades de la actualidad y se adapte a través de una enseñanza diversificada mediante un modelo constructivista en el que el docente se convierta en una guía y el estudiante tomé un rol activo en la práctica tecnológica:

Estas formas que adquieren el alumno y el maestro tecnologizados son afines con una suerte de progresismo contemporáneo en pedagogía que agrupa unas teorías sobre el aprendizaje, unas concepciones de la enseñanza, una versión sobre la escuela, y una afinidad con la política educativa: el constructivismo (Rubio y Jiménez, 2021, pág. 64)

Conviene subrayar que la tecnología no es el problema, sino la forma en que se utiliza la herramienta en el contexto educativo como satisfactor. El propósito es crear un constructivismo que promueva el interés por estudiar y por leer, y esto se hace a través de una Gamificación como Estrategia Didáctica (GED), para fomentar el interés por aprender a leer de manera crítica

y reflexiva a través del juego, esto es algo que incluso se encuentra en investigaciones como García et al. (2025), “Los hallazgos muestran que la gamificación facilita un aprendizaje más dinámico e interactivo, siendo especialmente útil en contextos con limitados recursos educativos” (pág. 89). El docente como guía constructivista debe fomentar un uso dirigido a una lectura que promueva la reflexión y no a la repetición de información, dado que el propósito no es solo memorizar, sino entender la lectura.

Acerca de la falta de comprensión se debe al contexto en el que el estudiante lee sin entender y como consecuencia no puede explicar, valorar y analizar conceptos que le puedan ayudar a la generación de ideas siendo carente de un juicio crítico valorativo. Cómo se ha descrito anteriormente, se requiere cambiar por un satisfactor gamificado y constructivista, pero también interactivo, estratégico y metacognitivo, tal como expone Diana Muñoz:

Constructivo porque es un proceso activo de elaboración de interpretaciones del texto y sus partes; interactivo porque la información previa del lector y la que ofrece el texto se complementa con la elaboración de significados. Estratégico porque varía según la meta, la naturaleza del material y la familiaridad del lector con el tema y metacognitivo porque implica controlar los propios procesos de pensamiento para asegurarse que la comprensión fluya sin problemas (Pinzas, 2007, como se citó en Muñoz, 2023).

Cabe destacar que no solo es un problema de la educación, sino del Colegio Departamental Integrado de Fontibón, en dónde se encuentran factores como falta de concentración por una memoria visual a corto plazo que afecta no solo la retención, sino el interés de los estudiantes; por tanto, se ha estipulado elaborar pruebas de medición para evaluar el nivel de los estudiantes y proceder a la ejecución de una Gamificación como Estrategia Didáctica, para que los estudiantes tengan la motivación de aprender y entender de forma voluntaria. Algo que se ha evidenciado a mayor escala, pero con misma dificultad por la carencia de interés en la lectura es una investigación en un colegio en Chile, tal como expone Mora

(2019), “el interés o motivación interna define la necesidad que orienta una actividad hacia lo que puede satisfacerla, que es emanada del sujeto mismo y éste debe sentirse libre para que el interés determine la dirección que habrá de darle a toda su conducta.” (pág. 6). Por ende, es importante cultivar ese interés a partir del juego como satisfactor.

Para finalizar después de todo lo expuesto anteriormente se aplica una investigación con un enfoque constructivista que permita validar una mejora en la comprensión de lectura inicialmente a través de un refuerzo de memoria visual a corto plazo junto con la implementación de herramientas tecnológicas y gamificadas, dado que el objeto de la investigación es crear un ambiente en el que el estudiante elabore un pensamiento crítico bajo un rol activo y esto influya en una lectura voluntaria de aspecto positivo y no coaccionado con el propósito de evaluar una mejora en la comprensión bajo niveles literales, inferenciales y críticos.

### **Referentes Técnicos**

El ministerio de educación (MEN ) busca una educación de calidad y sabe lo fundamental que es la lectura para dicho objetivo, con su programa “Política Nacional de Lectura, Escritura, Oralidad y Bibliotecas Escolares (LEOBE / PNLEO)” del año 2023, lo cual parece brindar un aporte la investigación, sin embargo, lo hace desde un énfasis carente de texto filosófico y va más enfocada a las clases de español donde el texto primordial es el cuento, se plantean estrategias las cuales pueden servir para aplicar en el contexto educativo. El colegio Fontibón cuenta con una biblioteca escolar, que aporta cierta riqueza a algunas clases, pero el texto filosófico es muy escaso. Además, muchos profesores no lo usan por diferentes motivos.

Un documento publicado por la secretaria de educación llamado “La Ciudad y las Políticas Educativas Localidad 9 Fontibón: memorias” del año 2005 muestran los retos que se deben superar en el contexto educativo y cómo a través de la reflexión se puede buscar

soluciones o alternativas frente a dichas problemáticas. Donde se propone nuevas estrategias y metodologías para mejorar la calidad educativa de los estudiantes, lo que hace la secretaria de educación es un análisis sobre la comunidad educativas de los colegios Fontibón.

Estos serían los referentes técnicos más importantes ya que acerca al contexto educativo y muestra ciertas medidas tomadas, dándole a la lectura un enfoque importante en la búsqueda de mejorar la educación de los estudiantes de la localidad de Fontibón, también es cierto que a nivel internacional existen programas como los de las UNESCO que buscan “Strategy for Youth and Adult Literacy” 2020- 2025 que en pocas palabras busca incrementar la alfabetización, por medios de estrategias y actividades que promuevan este derecho fundamental de la educación, pero se tiene que tener en cuenta que una cosa es leer y otra superar los tres niveles de lectura. Existen metodologías interesantes en este documento como lo son las tertulias literarias entre otras que nos puede ayudar a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

### **Referentes Legales**

La ley general de educación (ley 115 de 1994) busca garantizar una educación de calidad para todos los ciudadanos, donde se promueve la lectura, siendo esta fundamental en la realización idónea del ser y de ciudadanos competentes. Esta ley aplica en la investigación porque a nivel nacional tiene una gran importancia en todo proceso educativo.

El reto es llamativo dada la calidad de la educación, con este objetivo primordial existe leyes que abarcan el tema de la lectura de forma más específica como lo es la ley 98 de 1993 donde resalta la necesidad de promover la lectura en las escuelas, donde el libro se vuelve en esa base. Gracias a esta ley muchos colegios tienen su biblioteca, estas políticas ocasionaron un resultado muy positivo en la educación.

No se puede dejar pasar por alto el acuerdo 651 de 2016 del concejo de Bogotá, donde haya un plan distrital de escritura y oralidad en el cual se implementa estrategias innovadoras para acercar a los estudiantes a la lectura, lo cual implica un trabajo en equipo de todos los autores del proceso educativo.

La constitución colombiana de 1991 también tiene su aporte en materia de ley en temas de educación a través de sus artículos 67 y 44 donde no solo se busca educación para todos, sino de calidad como derecho para todos sus ciudadanos, simplemente se busca equidad para todos en oportunidades.

### **Referentes Éticos**

Esta investigación se basa en principios del informe Belmont de 1979 para establecer no solo respecto, sino la búsqueda de beneficencia y justicia, junto la correcta protección de datos personales de cada participante según lo estipulado en la ley 1581 de 2012. Por tanto, se hará uso de un consentimiento informado tanto para padres como para estudiantes para el correcto uso del manejo de la información recopilada.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico es cualitativo, dado que inicialmente se mide una variable a través de una entrevista grupal semiestructurada para abordar factores emocionales y lingüísticos, se hace tal forma que logre medir experiencias y significados; el propósito es comprender las causas que promueven la falta de interés por la lectura. Por otro lado, se evalúa una metodología investigativa de acción educativa mediante una actividad lúdica para diagnosticar, reforzar, estimular y valorar su nivel de memoria visual a corto plazo (test de Corsi). El diagnóstico a través de la prueba de Corsi servirá como forma de preparación para la aplicación de un cuestionario gamificado de acción y observación bajo la escala de Barrett, esto con objeto de medir un factor literal, inferencial y crítico para identificar el nivel de comprensión de lectura de cada estudiante, este tipo de análisis es el mismo evaluado que la prueba de saber ICFES. Se finaliza aplicando una encuesta como estrategia de reflexión para evaluar la experiencia de los estudiantes ante una gamificación como método didáctico. Todo lo anterior será descrito y plasmado a través de un diario de campo para llevar registro de los datos. Esto es un tipo de estudio es de investigación-acción educativa, dado el rol activo del investigador y los participantes; el propósito es guiar para reforzar la comprensión de lectura contribuyendo en la transformación del alumnado a través de la acción y la reflexión.

### Unidad de Análisis

La unidad de análisis serán el grupo de estudiantes que presentaron resultados negativos en el Colegio Departamental Integrado de Fontibón del grado 602 (grado 11° de validación), bajo un número de 8 a 10 estudiantes

## Técnicas para la Recolección de Datos

Inicialmente se aplica una prueba sin ningún tipo de gamificación como una forma de contrastar el antes y el después de la **Gamificación como Estrategia Didáctica**. Después de obtener y analizar su nivel actual, se realiza una actividad de apertura o “juego rompe hielo” para crear un ambiente de confianza y para la correcta aplicación de una entrevista grupal semiestructurada que permitirá explorar y diagnosticar factores emocionales y lingüísticos con la intención de comprender el desapego y la desvinculación literaria por parte de los estudiantes. Dependiendo de sus respuestas se puede ajustar el siguiente test y cuestionario a partir de estrategias interactivas que se acoplen a sus gustos, dado que el propósito es cambiar su percepción sobre la lectura a partir del juego y sus intereses.

Se procede a realizar una movilización mediante el test de Corsi para reforzar su capacidad de retener y reproducir información

En su versión clásica, la tarea consta de nueve bloques idénticos en un tablero y se pide a los participantes que reproduzcan secuencias de extracción de bloques de longitud creciente. La repetición de la secuencia del examinador podría ser en el mismo (condición hacia adelante) o en orden inverso (condición hacia atrás) (Facchin et al., pág. 1, 2024).

Para esta investigación se ajustará el test de Corsi bajo un concepto gamificado de patrones de colores de “condición hacia adelante”; va a consistir en 9 hojas de colores pegadas en una posición fija para reforzar y analizar su memoria visoespacial. Esta prueba va a consistir en la participación de dos estudiantes: el primero deberá tocar dos hojas, y el segundo, deberá replicar la misma secuencia en el mismo orden; es decir, si uno selecciona amarillo y azul el otro deberá repetir el mismo patrón. Cada vez que un estudiante acierta se aumenta la dificultad seleccionando un color adicional hasta llegar a máximo 7. Se permiten 2 intentos por longitud de

frecuencia, si no recuerda el patrón en dos intentos pierde y “para medir su memoria visoespacial y su métrica principal es spam visual, que es el máximo número de elementos que la persona puede retener y repetir. La escala de puntuación es del 0 a 7” (Hernández et al., 2012, como se citó en Mena, 2024). Es decir, si llega a un “Spam visual” de 7 o más colores tiene una buena memoria, mientras que si alcanza un rango de 5 a 6 colores puede tener una capacidad promedio de memoria visual a corto plazo, pero si tiene menos de cuatro puede indicar problemas de memoria inmediata y de trabajo visoespacial y se puede sugerir juegos interactivos de refuerzo. Después de estimular su memoria se procede a hacer un cuestionario de comprensión de lectura con un tema que sea del interés del estudiante, esto varía dependiendo de los resultados de la entrevista semiestructurada. Esto será interpretado a través de la escala de Barrett: literal, inferencial y crítica, omitiendo el nivel apreciativo y creador para dar mayor similitud a la prueba ICFES. Solo literal, comprensión baja; llega a lo inferencial, comprensión media; comprende de forma crítica o apreciativa, comprensión buena.

Se realiza una encuesta post experiencia para la indagación de los cambios de percepción y actitudes de los estudiantes frente a la lectura.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

#### ***Nivel de Lectura Base***

Se realiza una prueba común para evaluar su comprensión actual

#### ***Motivación por la Lectura***

A través de la entrevista semiestructurada se espera comprender el motivo por el cual no se tiene interés por leer, esto puede estar asociado por cuestiones emocionales (gustos), lingüísticas (falta de léxico) o contextuales (eventos que generaron disgusto). Al profundizar en

el tema también se puede evaluar aquello que sí les gusta y así poder implementarlo en una lectura atractiva para el participante.

### ***Refuerzo Neuropsicológico***

Se refuerza y prepara a los estudiantes con un test de Corsi interactivo y práctico con la intención de estimular su memoria visual a corto plazo. El propósito es crear un ambiente gamificado en el que el estudiante toma un rol activo y el investigador un rol constructivista a partir del acompañamiento. Se espera reforzar su memoria visual con objeto de medir una conexión con la comprensión de lectura.

### ***Comprensión de Lectura***

Se aplica un cuestionario digital y gamificado en el que los estudiantes se guían no solo por lo que leen, sino por imágenes. Se realiza una interpretación con la escala de Barrett para posicionar a cada participante bajo un nivel de comprensión de lectura. Si se encuentra similitud con el nivel del test de Corsi se puede valorar la posibilidad de poca retención.

Estrategias lúdicas: Tanto el test de Corsi y el cuestionario deben ser gamificados y atractivos para el estudiante de manera que este lo ejecute por voluntad, parte de este estudio es validar la diferencia entre una lectura coaccionada y la lectura por gusto.

Encuesta: Se evalúa la percepción del estudiante con objeto de ver un cambio positivo.

## Resultados

### Acercamiento de La Población a la Variable

Se aplica un cuestionario base sin ningún tipo de refuerzo o gamificación, esto se hace al grupo de estudiantes que presentaron resultados negativos en el Colegio Departamental Integrado de Fontibón del grado 602 (grado 11° de validación), bajo una muestra de 9 estudiantes para identificar el nivel de lectura en que se encuentra cada participante según la escala de Barrett. Se hace con el propósito de vincular un resultado base con el resultado final de la experimentación.

La prueba fue de un pequeño texto sobre el método socrático a partir de 8 preguntas divididas en tres niveles: literal, inferencial y crítico. (ver tabla 1)

**Tabla 1**

#### *Medida de Calificación*

Pregunta	Tipo de Comprensión	Puntaje de 0 a 3
Literal	Reproduce frase textual o implícita dentro del texto	0. No responde
		1. Respuesta incompleta
		2. Parcialmente correcta
		3. Correcta
Inferencial	Interpreta el texto con sus propias palabras	0. No responde
		1. Respuesta incompleta
		2. Parcialmente correcta
		3. Correcta
Crítico	Brinda un juicio u opinión personal	0. No responde
		1. Respuesta incompleta
		2. Parcialmente correcta
		3. Correcta

*Nota.* Cada respuesta tiene un valor de máximo 3 puntos; por tanto, se divide el resultado obtenido por 24 (puntaje total) para luego multiplicarlo por 5. Esto se hace con la intención de

medir el resultado bajo una escala en la cual permita comprender el resultado según cada nivel: de 0.0 a 2.2 como bajo; 2.3 a 3.9 medio; 4.0 a 5.0 alto.

Descrito lo anterior el cuestionario base brinda los siguientes resultados:

**Tabla 2**

*Cuestionario Base*

Estudiante	Puntaje (resultado sobre 24)	Nota Final (sobre 5.0)	Nivel
Sandra Beltrán	22/24	4.5	Alto
Luz Mery	11/24	2.2	Bajo
Danna Hurtado	24/24	5.0	Alto
Andrea Sanjuan	19/24	3.9	Medio
Efraín Rodríguez	17/24	3.5	Medio
Diagnny Castañeda	15/24	3.1	Medio
Daniel Guerra	22/24	4.5	Alto
Sebastián Andrade	18/24	3.7	Medio
Omar Huérfano	17/24	3.5	Medio

*Nota.* A partir del puntaje se puede identificar un nivel básico-medio, en el cual cada estudiante reconoce conceptos dentro del texto (literal), pero no profundiza bajo un análisis reflexivo, inferencial y crítico.

Después de analizar su nivel de lectura básico se explora y diagnostica factores emocionales, lingüísticos y contextuales a través de una entrevista semiestructurada de 10

preguntas, lo cual permite comprender sus gustos y experiencias bajo observaciones emocionales y lingüísticas:

**Tabla 3**

*Análisis Textual Lingüístico y Emocional*

Pregunta	Respuesta del estudiante	Cantidad de estudiantes que respondieron similar	Observaciones emocionales (gestos, tonos, actitud)	Observaciones lingüísticas (expresiones vocabulario, claridad)
¿Es más fácil jugar que leer?	Algunos consideran la matemática, sociales y otras ciencias poco relacionadas al juego; solo 2 prefieren leer	2	Desorden. Negación al juego. Indiferencia	Por parte de una estudiante se evidencia un léxico amplio por su contacto frecuente con la literatura
¿Qué significa para ustedes leer?	Aprender, comprender, viajar y conocer	Todos	Motivación	Expresan claramente sus ideas y opiniones
¿Han tenido alguna experiencia negativa o	Coacción al leer en el colegio; literatura de poco gusto; repetición y memorización	7 personas con experiencias negativas y dos con positivas	Frustración	Algunos se expresan de manera clara y otros son

positiva con la lectura?	al leer (conductismo clásico).			indiferentes al tema
¿Qué fue lo último que leyeron?	El líder de la comunidad; German Castro, La Bruja; El aquelarre; El perfume; el horario (se refiere al horario de clases). La biblia.	Todos participan	Motivación, la mayoría quiere aportar y compartir sus gustos	Claridad
¿Qué aspecto les resulta más difícil: ¿las palabras, concentrarse o entender el tema principal?	Las palabras muy difíciles; falta de léxico; carencia de concentración; pérdida del tema principal.	4	Preocupación, frustración y desentendimiento	La claridad varía según cada participante; un participante actúa de manera clara y objetiva y otros dos son desentendidos
¿Qué les gustaría leer?	Astronomía, deporte, 100 años de soledad, humanidades, política, química, novelas, cuentos, biología marina.	Todos participan	Aumenta la participación; se evidencia confianza y participación	Expresan sus ideas de manera clara y oportuna, algunos con dificultad

¿Cuáles son sus hobbies?	Ciclismo, bailar y cocinar, ver series, animes, jugar futbol, jugar tejo, tocar guitarra (soda estéreo), matemáticas, bailar y cocinar	Todos participan	Emoción al describir sus gustos; desconfianza de ser juzgados.	Expresan de manera clara sus gustos
¿Qué diferencias pueden encontrar entre jugar y leer?	El juego es más práctico y la lectura más teórica; la lectura transporta a un mundo imaginario	2	Se encuentra un tono más afable y participativo	Hacen entender con un vocabulario inteligible las diferencias entre juego y lectura.
¿Usas redes sociales? ¿Por qué y por cuánto tiempo al día?	Sí, ingresan a redes sociales; otros, no les gusta	2 personas no usan redes sociales	Gusto por las redes sociales en su mayoría.	Expresiones coloquiales

---

*Nota.* Se deja un diario reflexivo como resultado de la entrevista semiestructurada. (Véase el diario reflexivo 1 en el Apéndice en las muestras de investigación).

A partir de los resultados de la entrevista semiestructurada se evidencia que la mayoría de los estudiantes tienen un concepto negativo de la lectura a partir de las experiencias que han tenido. A esto se le añade una visión en la que el juego no se relaciona con el estudio, dado que el primero lo asocian solo con lo práctico y el segundo solo con lo teórico. Dado que dentro de

sus hobbies ninguno tiene el hábito de leer se procede a realizar cuestionarios de comprensión de lectura gamificados según el interés de cada estudiante. Estos cuestionarios serán aplicados después del test de Corsi y contruidos mediante la escala de Barret. Cada uno estará calificado según lo estipulado en la tabla 1.

### **Experimentación**

Se realiza la aplicación del test de Corsi para analizar y reforzar la memoria visual a corto plazo como una forma de contrarrestar el sobre estímulo de videos cortos y redes sociales entre otros factores. Esto se hace con la intención de evidenciar si un refuerzo de la memoria viso espacial favorece la retención del texto de cada cuestionario y así obtener un resultado favorable en la prueba.

Esto se aplicó a una muestra de 7 participantes, dada la constante inasistencia y deserción del programa de validación del Colegio Departamental Integrado de Fontibón del grado 602, esto se debe a las obligaciones laborales de muchos estudiantes y madres cabeza de familia. La forma de medirlo se describe en la siguiente tabla:

**Tabla 4**

#### *Medición de Spam Visual*

Spam visual (colores que recuerda)	Cantidad de intentos permitidos	Nivel de memoria visual a corto plazo
0 – 2	2	Muy bajo
3 – 4	2	Bajo
5 – 6	2	Promedio
7 – o más	2	Alto

*Nota.* Esta medición permite identificar el nivel de spam visual de cada estudiante.

A partir de la anterior medida se aplica el test de Corsi obteniendo los siguientes resultados:

**Tabla 5**

*Resultados del Test de Corsi*

Estudiante	Intentos	Spam Visual	Nivel de Memoria Visual a Corto Plazo
Sandra Beltrán	2	5 – 6	Promedio
Luz Sierra	2	5 – 6	Promedio
Danna Hurtado	2	5 – 6	Promedio
Juan Jiménez	2	7 – o más (8)	Alto
Andrea San Juan	2	5 – 6	Promedio
Sebastián Tobón	2	5 – 6	Promedio
Efraín Rodríguez	2	5 – 6	Promedio

*Nota.* Se logra identificar un spam visual promedio.

Después de analizar y aplicar del test de Corsi se identifica un Spam visual de 5 – 6 bajo un resultado *promedio* casi a nivel general, lo cual, demuestra que tienen una memoria visual normal. Cabe destacar que el test tiene también el propósito de brindar un refuerzo para el cuestionario personalizado de cada participante. El cuestionario fue personalizado según los gustos e intereses encontrados en la entrevista semiestructurada y fue acompañado con un juego didáctico “La búsqueda del conocimiento” la cual tenía como misión acumular puntos a través de 3 preguntas de exploración (factor literal), 3 de análisis (factor inferencial) y 3 filosóficas (nivel crítico) para avanzar en lo que se consideró “los niveles de sabiduría”, esto es otra forma de

describir la escala de Barrett, pero manera más gamificada. El cuestionario se hizo con 9 preguntas las cuales fueron medidas según la tabla 1:

**Tabla 6**

*Resultado del Cuestionario Según la Escala de Barrett*

Estudiante	Tema del Cuestionario	Puntaje	Nota Final	Nivel
Sandra Beltrán	Humanidades	24/27	4.4	Alto
Luz Sierra	Futbol	14/27	2.5	Medio
Danna Hurtado	Química	21/27	3.8	Medio
Juan Jiménez	Rock	27/27	5.0	Alto
Andrea San Juan	Anime	27/27	5.0	Alto
Sebastián Tobón	Astronomía	24/27	4.4	Alto
Efraín Rodríguez	Ciclismo	26/27	4.8	Alto

*Nota.* Este es el resultado del cuestionario personalizado y ajustado según la escala de Barrett.

### **Identificación de Variaciones**

El último cuestionario revela un resultado prometedor al obtener una medición media-alta a en donde predomina el alta. Se evidencia un puntaje superior al anterior cuestionario, esto debido a la forma en que fue recibido la Gamificación como Estrategia Didáctica por parte de los estudiantes (ver tabla 7), pues se evidencia un cambio en el que cada participante tiene el deseo de participar de manera voluntaria fortaleciendo las habilidades con dificultad en el primer objetivo de investigación: emocionales y lingüísticas. Desde este punto se puede describir el juego como una herramienta que permite desde un enfoque constructivista elaborar estrategias

que ofrecen resultados positivos con relación a la comprensión de lectura, promoviendo la reflexión filosófica. Se puede postular al test de Corsi como un refuerzo importante, dado que se demuestra un nivel “promedio” del curso, en el cual, cada uno tuvo buenos resultados en el cuestionario, reconociendo cambios positivos, sin mencionar, que el único participante que tuvo un puntaje de spam visual alto es el mismo que tuvo mejor resultado en el cuestionario, se puede hacer la comparación con el participante Juan Jiménez en la tabla 5 y 6 o se pueden identificar ejemplos concretos por parte de este participante en la carpeta de evidencias de investigación nombrada Test de Corsi y Escala de Barrett.

### **Encuesta**

1. Totalmente desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo ni desacuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

### **Tabla 7**

#### *Percepción sobre la Gamificación como Estrategia Didáctica*

Pregunta	Respuestas de cada Participante	Promedio Total
¿Me siento más motivado?	3, 4, 4, 5, 5 y 5	4.3
Los cuestionarios gamificados	4, 5, 4, 5, 5, 5, 4	4.6

hicieron que aprender fuera

más divertido y dinámico.

Las actividades me ayudaron a concentrarme	3, 5, 4, 4, 5, 5, 4	4.3
Pude comprender los temas con mayor facilidad gracias a la metodología utilizada.	4, 4, 4, 4, 4, 4	4.0
El Test de Corsi me permitió reflexionar sobre mi capacidad de atención y memoria.	2, 5, 4, 5, 5, 3, 4	4.0
Siento que mi participación en clase aumentó	3, 3, 3, 4, 5, 4, 4	3.7
La experiencia me hizo valorar más el proceso de aprendizaje que los resultados.	4, 5, 4, 3, 3, 4, 4	3.9
Las actividades gamificadas (juego) favorecieron el trabajo en equipo	5, 3, 4, 5, 4, 4, 4	4.1
Considero que este tipo de actividades deberían aplicarse con más frecuencia en clase.	5, 5, 4, 5, 5, 3, 4	4.4
Después de estas experiencias, percibo el aprendizaje como	3, 5, 4, 4, 5, 4, 4	4.1

---

algo más significativo y

cercano a mí

---

*Nota.* Al validar la encuesta se puede obtener un resultado favorable en relación con la *Gamificación como Estrategia Didáctica*, lo cual también demuestra un interés voluntario por aprender, que fue también parte del objetivo del estudio.

Se hace visible que la motivación a través de metodologías dinámicas permite mejorar la concentración y la retención de la información haciendo del aprendizaje una experiencia significativa para el estudiante. Gracias a esa nueva percepción por parte de los estudiantes se identifica una mejora desde un resultado básico-medio a un resultado final medio-alto, lo cual, es evidencia de una mejora a partir del refuerzo de la memoria visual a corto plazo mediante el test de Corsi y construida a partir de un cuestionario gamificado y personalizado que es evidencia de la efectividad de la Gamificación como Estrategias Didácticas. En parte esto se debe a un buen recibimiento por parte de los estudiantes, de hecho, se puede comprobar cómo la tabla 6 y la tabla 7 se asemejan con promedios altos.

## Análisis y Discusión

Los resultados fueron óptimos dada la mejora del factor actitudinal como en su comprensión lectora, demostrando que se cumplen los objetivos de la investigación; se logra fortalecer las habilidades cognitivas y lingüísticas de los estudiantes. Se puede evidenciar a través de un enfoque cualitativo más motivación en la aplicación de la investigación en contraste con una clase normal, puesto que la gamificación genera un impacto positivo gracias a estrategias educativas planeadas y organizadas para construir el mejor resultado posible.

Los estudiantes de grado 1102 se relacionan con la variable inicialmente con una actitud indiferente, algunos estaban pocos interesados en la lectura y otros veían la gamificación como una pérdida de tiempo, sin embargo, se evidencio que los alumnos manejan un nivel literal base entre el básico-medio, pero aun así carentes de un nivel de lectura inferencial y crítico, dado que en el primer cuestionario demuestran mayor dificultad de comprensión y profundización del texto, se puede confirmar que la actividad lectora debe tener una motivación o un sentido para el estudiante para que sea un verdadero aprendizaje significativo.

Esto se hace visible a través del avance entre el acercamiento de la variable (cuestionario inicial o base de la experimentación) y el resultado final; hay un resultado positivo donde se demuestra que la gamificación no solo puede llegar promover el gusto por la lectura, sino que también puede ser fortalecida mediante el test de Corsi como una estrategia innovadora, lo cual, convierte a la educación en un satisfactor que busca de la calidad que necesita el hombre

Se pudo deducir varios aspectos positivos sobre los estudiantes, dado el recibimiento de las estrategias de gamificación posicionándolas como una nueva forma de aprender, de hecho, esto se evidencia en la tabla 7 *“Percepción sobre la Gamificación como Estrategia Didáctica”* donde los estudiantes responde y dan a conocer su opinión, referente a las actividades de la

investigación, el caso de Efraín Rodríguez se ve un avance claro donde el estudiante no solo mejora su comprensión lectora desde el inicio de la implementación de la variable al final, sino que se ve más participativo en las actividades de gamificación.

Los resultados muestran que el aprendizaje se vuelve significativo, cuando le damos un sentido y a la vez se convierte en un satisfactor mediante la gamificación que desarrolla poco a poco a los individuos. Es clave una estrategia constructivista que se adapte a los retos tecnológicos y que motive al estudiante a leer, así, se logra elaborar un satisfactor clave en la era digital y para esta generación de alumnos. Otro aspecto sobre que hay que hacer énfasis es cómo la tecnología puede ser un distractor u obstáculo para la actividad lectora donde es necesario tener un nivel concentración alto y así no solo codificar lo que se está leyendo sino llegar a analizar y reflexionar en la lectura.

Una de las limitaciones que se presento fue una actitud de desinterés al inicio del acercamiento de la población, pero fueron diez minutos superados, después todo fluyo naturalmente, en este caso se sugiere hacer entender al estudiante lo importante de la actividad, aunque esta no tenga impacto en su nota. Una limitación fue los alumnos buscan los salones debido a que cada salón es para una materia en específico, lo cual, genero un retraso al entrar y participar en la actividad.

Estas estrategias educativas le permitirán al colegio Departamental Integrado de Fontibón implementar clases innovadoras que superen el esquema básico para motivar a los estudiantes. Esto puede mejorar la comprensión lectora y así lograr subir los resultados del ICFES en futuras pruebas. Ya que al juntar la gamificación y la lectura de forma organizada los estudiantes notaran tanto cambios personales como académicos de forma positiva, la educación de calidad debe ser una meta que debe trabajarse constantemente.

Podemos concluir este análisis afirmando que la implementación de la investigación ha sido en términos generales exitosa, claro, con puntos por mejorar de eso trata la educación: de una evolución constante, en la cual cada uno se adapta a las necesidades del contexto. La innovación debe estar en el aula como pilar para fomentar y promover una educación de calidad, la lectura es una actividad que implica compromiso y motivación para que se llegue a tener una buena comprensión de lectura. Este análisis nos permite plantear las siguientes preguntas ¿Qué tal concurrido es bueno aplicar la gamificación en el aula de clases? ¿Qué estrategias aparte de la gamificación motivan al estudiante a la lectura? y ¿qué necesidades pueden aparecer en la educación en un futuro? Se sugiere en un futuro un enfoque mixto para evaluar los resultados de las actividades e investigaciones, ya que este permite tener experiencias cualitativas y cuantitativas.

## Conclusiones y Recomendaciones

La investigación demostró que si se puede fortalecer la lectura a través del refuerzo cognitivo y la gamificación como estrategia de aprendizaje, donde se promovió el pensamiento filosófico a través de actividades planeadas y organizadas, se reflejó que el grado 1102 en el segundo semestre mostro resultados positivos y que a través de una buena planificación se puede usar la gamificación como medio de aprendizaje para superar los retos educativos que trae esta era digital.

Los estudiantes tomaron un rol activo frente a la lectura, lo cual, es conveniente teniendo presente el objetivo de implementar una educación constructivista. Esto permitió tener un segundo examen con resultados superiores a la inicial, entendiendo que leer no es solo una actividad académica, sino que está en nuestra vida diaria. Se logra identificar dificultades emocionales y lingüísticas permitiendo elaborar estrategias gamificadas a partir del interés de cada estudiante, esto acompañado del test de Corsi como herramienta lúdica para fortalecer su memoria visual a corto plazo para estimular el factor literal, inferencial y crítico con objeto de encontrar resultados favorables.

Se logró impactos significativos a través de estrategias innovadoras en el aula del grado 1102 mejorando notablemente su comprensión lectora. Es claro que aplicando la *Gamificación como Estrategia Didáctica* no se logrará adquirir habilidades de manera inmediata; pero, “si las poseemos *in potentia*, podremos sacarlas a la luz y llevarlas a la consciencia, podremos aprender a usarlas” (Schopenhauer, 2016, pág. 23). Por tanto, se puede decir que esta investigación sirve como pequeña influencia que estimula habilidades de lectura latentes en cada estudiante. Sin embargo, cabe destacar ciertos aspectos que no fueron tan efectivos, como el juego rompe hielo,

pues a través de él se descubre que la gente separa el juego del estudio, creando un contexto que pudo dificultar la aplicación de la investigación

Este trabajo permitirá que futuros docentes y estudiantes en preparación de licenciaturas analicen nuevas estrategias didácticas que puedan aplicar en sus instituciones, además de ser una recopilación de conocimientos teóricos y empíricos la investigación muestra un análisis muy interesante de la aplicación de una variable.

Se recomienda realizar actividades más innovadoras que salgan de la monotonía, alejadas del concepto de copiar información de un tablero y memorizarla, es importante que la institución haga uso de los recursos tecnológicos como lo son el computador y el televisor donde puede proyectar sus clases. Es decir, se recomienda salir del conductismo clásico para implementar estrategias constructivistas que estimulen al estudiante a buscar el conocimiento para apropiarse de él desde un rol activo. Cuando se habla de un rol activo es cuando el estudiante participa en actividades que lo lleven a contextualizar, analizar y reflexionar por su propia cuenta, esto es algo que se puede implementar a través del juego. Dicho lo anterior, se aconseja hacer del estudiante un participante constante de cada clase, y dado que el objetivo no es coaccionarlo para hacerlo se puede utilizar la *Gamificación como Estrategia Didáctica*.

Cabe aclarar que esta investigación podría mostrar resultados prometedores si se desarrolla con una población de mayor tamaño y en otras jornadas escolares, esto con la intención de evaluar diferentes contextos educativos, puesto que los resultados pueden variar. Se debe tener en cuenta que no todos los grupos educativos tienen falencias en la comprensión lectora, pero sí se logra demostrar que un refuerzo de memoria acompañado de cuestionarios gamificados fortalecen habilidades lectoras.

### Referencias Bibliográficas

- Ávila, E. C. M. (2018). La motivación por la lectura y su papel en el logro de la comprensión lectora. Propuesta de investigación pedagógica. *Dilemas Contemporáneos: Educación, política y valores*.
- Concejo de Bogotá. (2016, 2 de agosto). *Acuerdo 651 de 2016, por el cual se adopta la política pública distrital de lectura, escritura y oralidad “Leer es Volar” 2016–2026 y se dictan otras disposiciones*. Registro Distrital No. 5886.  
<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=66497>
- Guevara Duarez, M. F. (2014). *Estrategias de Aprendizaje Cooperativo y Comprensión Lectora con textos filosóficos en Estudiantes de Filosofía de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios*, año 2012.
- Mena Rey, M. C., González Perilli, F., & Amaya, A. (2024). Observación de flexibilidad cognitiva, habilidades visoespaciales y resolución de problemas en niños de cuarto año de dos escuelas de Montevideo. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 14(2), artículo e1426.  
<https://doi.org/10.26864/PCS.v14.n2.6>
- Ministerio de Educación Nacional. (2023). *Política Nacional de Lectura, Escritura, Oralidad y Bibliotecas Escolares (PNLEO)*. Gobierno de Colombia.  
<https://www.mineduccion.gov.co>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, e173773.
- Schopenhauer, A. (2016). *El arte de pensar*. Editorial Lectorum. ISBN 978-607-457-586-6

- Secretaría de Educación del Distrito. (2005). *La ciudad y las políticas educativas: localidad 9 Fontibón, memorias*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría de Educación del Distrito.
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación (OEI)*, 2012, num. 59, p. 43-61.
- Úbeda, G. A. F. (2016). Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora. *Revista Científica Estelí*, (20), 5-19.
- UNESCO. (2020). *Strategy for youth and adult literacy (2020–2025)*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375210>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1rj\\_9pPmN2IP-aWzyEUwpFHZCyhoDITtS?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1rj_9pPmN2IP-aWzyEUwpFHZCyhoDITtS?usp=sharing)