

**Estrategias pedagógicas gamificadas para la comprensión lectora en educación básica
primaria: análisis de experiencias en Colombia (2019–2024)**

Nadya Garzón Merlini

Asesor

Riquelio Vargas Suárez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo analizar la implementación de estrategias pedagógicas gamificadas orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Primaria en Colombia, durante el periodo comprendido entre los años 2019 y 2024. El estudio se centra en experiencias educativas documentadas en instituciones públicas y privadas del país, focalizándose en contextos diversos para obtener una visión integral de la realidad pedagógica nacional. La metodología adoptada es de enfoque cualitativo, con un diseño de análisis documental que permite examinar estudios, informes institucionales, proyectos educativos y publicaciones científicas relevantes al tema.

A partir de esta revisión sistemática, se espera identificar buenas prácticas, niveles de impacto y desafíos en la aplicación de la gamificación como recurso didáctico. Los resultados preliminares muestran una tendencia positiva en la incorporación de metodologías activas que promueven la motivación y el compromiso de los estudiantes en procesos lectores. Se concluye que la gamificación, aplicada con criterios pedagógicos claros y ajustados al contexto, representa una herramienta valiosa para transformar la enseñanza de la lectura y responder a los desafíos actuales de la educación en Colombia.

Palabras clave: Gamificación, Comprensión lectora, TIC, Estrategias pedagógicas.

Abstract

This research aims to analyze the implementation of gamified pedagogical strategies designed to strengthen reading comprehension in students of Basic Primary Education in Colombia between 2019 and 2024. The study focuses on documented educational experiences from both public and private institutions across the country, considering diverse contexts to obtain an integrated view of the national pedagogical landscape. The adopted methodology follows a qualitative approach, using a documentary analysis design that allows the examination of studies, institutional reports, educational projects, and scientific publications related to the topic.

Based on this systematic review, the study seeks to identify good practices, levels of impact, and challenges in the application of gamification as a didactic resource. Preliminary findings indicate a positive trend in the incorporation of active methodologies that foster student motivation and engagement in reading processes. It is concluded that gamification, when applied with clear pedagogical criteria and adapted to the context, represents a valuable tool for transforming the teaching of reading and addressing current educational challenges in Colombia.

Keywords: Gamification, Reading comprehension, ICT, Pedagogical strategies.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Planteamiento del problema.....	8
Pregunta orientadora.....	11
Justificación.....	12
Objetivos	14
Marco teórico	15
Marco conceptual	19
Marco Normativo	23
Marco Ético.....	26
Metodología	27
Identificación de estrategias pedagógicas gamificadas utilizadas en la comprensión lectora (2019–2024)	42
Descripción de experiencias significativas de gamificación en la comprensión lectora.....	47
Análisis del impacto de las estrategias gamificadas en la comprensión lectora	49
Orientaciones pedagógicas para el uso de la gamificación en la comprensión lectora.....	55
Conclusiones	59
Recomendaciones.....	63
Referencias	65

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Criterios de Inclusión y Exclusión de la Muestra</i>	30
Tabla 2 <i>Descriptores de Búsqueda Basados en el Tesouro de la UNESCO</i>	31
Tabla 3 <i>Modelo de Ficha de Análisis Documental</i>	34

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Tipos de documentos seleccionados</i>	36
Figura 2 <i>Documentos por año de publicación</i>	37
Figura 3 <i>Documentos por bases de datos</i>	39

Introducción

El siguiente proyecto tiene como propósito, analizar las estrategias pedagógicas gamificadas para la comprensión lectora en la Educación Básica Primaria, teniendo en cuenta los últimos cinco años, para el resultado de este objetivo se realiza una revisión bibliográfica que permitirá construir el marco referencial, donde se examinan aquellas investigaciones que se han desarrollado sobre el tema en el ámbito nacional y local.

Es fundamental reconocer que la lectura es una acción necesaria que permite desarrollar el pensamiento reflexivo, crítico y analítico, sin embargo, en la actualidad para algunos estudiantes el proceso lector se ha convertido en una tarea rutinaria y de poca práctica, lastimosamente es asociado como algo representativo de las escuelas y de los entornos educativos, lo que hace que la responsabilidad recaiga en la educación, los docentes y las instituciones, por este motivo las estrategias pedagógicas gamificadas en la comprensión lectora pueden contribuir en el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas y de cualquier ambientes para la enseñanza de la lectura y las competencias comunicativas.

Planteamiento del Problema

La comprensión lectora representa una competencia esencial en la formación de los estudiantes de Educación Básica Primaria. Su desarrollo permite interpretar, reflexionar y establecer relaciones significativas con los textos, lo que favorece el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. Según Solé (1992) comprender un texto implica construir sentido a partir de lo leído mediante un proceso activo entre lector y texto, donde se movilizan conocimientos previos, inferencias y estrategias cognitivas.

Durante los últimos años, se han incorporado diversas estrategias pedagógicas apoyadas en la tecnología para estimular esta competencia. A nivel internacional, se destacan experiencias en países como Finlandia, Canadá y Corea del Sur, donde se han implementado plataformas interactivas, juegos digitales y entornos gamificados con el propósito de enriquecer los procesos lectores desde una perspectiva motivadora. Estas metodologías generan mayor implicación por parte del estudiante y fortalecen habilidades como la interpretación crítica, la autonomía y la cooperación. En esta misma línea, Rincón y Hernández (2022) destacan que los videojuegos, al integrar narrativas, interacción y estímulos multimodales, pueden funcionar como soportes que favorecen la comprensión lectora al promover procesos inferenciales y la construcción activa de sentido.

En Colombia, el desarrollo de la comprensión lectora ha sido una prioridad dentro de las políticas públicas y los programas educativos orientados a mejorar los aprendizajes en educación básica primaria. Iniciativas como el Plan Nacional de Lectura y Escritura – Leer es mi cuento (Ministerio de Educación Nacional y Ministerio de Cultura, 2011), junto con los lineamientos pedagógicos emitidos por el Ministerio de Educación Nacional (2017), han impulsado la

promoción de prácticas lectoras desde los primeros grados. Estas acciones incluyen procesos de formación docente, distribución de recursos bibliográficos y fortalecimiento de ambientes escolares que fomenten el gusto por la lectura, reconociendo su papel esencial en el desarrollo cognitivo y comunicativo del estudiantado.

A pesar de estos esfuerzos, los avances aún resultan insuficientes frente a los retos presentes en el país. Los resultados de evaluaciones nacionales e internacionales evidencian dificultades persistentes en el nivel de comprensión textual alcanzado por los estudiantes. De acuerdo con el informe PISA 2018, más del 50% de los estudiantes colombianos no logró el nivel mínimo de competencia lectora requerido para interpretar textos complejos y establecer relaciones lógicas entre sus elementos (Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD], 2019). Esta situación evidencia una brecha significativa entre las políticas propuestas y los aprendizajes efectivamente desarrollados en el aula.

Estos resultados abren la posibilidad de repensar las metodologías empleadas en los procesos de enseñanza de la lectura. La incorporación de estrategias innovadoras que conecten con las realidades e intereses de los estudiantes es fundamental para transformar las dinámicas escolares. El uso de recursos didácticos más atractivos, la integración de herramientas digitales y la creación de ambientes motivadores son aspectos clave que pueden potenciar el desarrollo de la comprensión lectora. Es en este contexto donde la gamificación se posiciona como una alternativa metodológica relevante y valiosa para enriquecer la experiencia educativa.

El avance en los procesos de comprensión lectora requiere una mirada crítica hacia las condiciones reales de las instituciones educativas en Colombia. Muchos contextos escolares, especialmente en zonas rurales y marginadas, enfrentan limitaciones en el acceso a tecnologías, conectividad, infraestructura y materiales didácticos actualizados. Esta situación obstaculiza la

implementación de metodologías activas y limita la posibilidad de innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En varios territorios, aún se trabaja con libros desactualizados, recursos escasos y ambientes que no promueven el uso creativo de la tecnología, lo cual genera un desfase entre las propuestas pedagógicas contemporáneas y la realidad del aula.

En este contexto, se hace indispensable fortalecer la formación continua de los docentes y dotar a las instituciones educativas con recursos que les permitan aplicar estrategias efectivas y contextualizadas. El desarrollo profesional docente debe contemplar el dominio de herramientas digitales, metodologías activas y habilidades para diseñar experiencias de aprendizaje significativas. La actualización curricular, el acompañamiento pedagógico y el acceso a recursos tecnológicos son condiciones esenciales para mejorar los procesos lectores. Además, se requieren políticas públicas que prioricen la inversión educativa en zonas con mayores brechas, promoviendo una educación equitativa y pertinente.

Frente a este panorama, la gamificación emerge como una propuesta pedagógica que puede adaptarse a distintos niveles de infraestructura y contextos, utilizando desde recursos digitales complejos hasta estrategias sencillas basadas en dinámicas de juego. Su enfoque combina lo lúdico con el desarrollo de competencias, permitiendo transformar la experiencia educativa en una interacción activa, motivadora y significativa para los estudiantes.

Este estudio busca analizar el impacto de las estrategias pedagógicas gamificadas implementadas entre los años 2019 y 2024 en Colombia. Su propósito es identificar experiencias significativas que contribuyan al mejoramiento de la comprensión lectora, proporcionando insumos valiosos para el diseño de propuestas replicables en contextos escolares diversos. La investigación se plantea como una oportunidad para aportar a la transformación de las prácticas pedagógicas y la construcción de una educación más relevante, motivadora y efectiva.

Pregunta Orientadora

¿Qué impacto han generado las estrategias pedagógicas gamificadas en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Primaria en el contexto colombiano entre los años 2019 y 2024?

Justificación

Este estudio se inscribe en la línea de Pedagogía, didáctica y currículo, y busca responder a una necesidad educativa vigente: el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Básica Primaria en Colombia, mediante el uso de estrategias pedagógicas gamificadas. La elección del tema responde a la creciente preocupación por los bajos resultados obtenidos en pruebas nacionales e internacionales en esta competencia, situación que demanda alternativas metodológicas innovadoras, contextualizadas y sostenibles.

Según Cassany (2006), la comprensión lectora es una práctica sociocultural que va más allá de decodificar palabras, pues implica interpretar, contextualizar y reflexionar críticamente sobre los mensajes que circulan en la vida cotidiana. En este sentido, la conveniencia de este estudio radica en que aborda una problemática clave en la formación integral de los niños y niñas del país, dado que la comprensión lectora trasciende las áreas del conocimiento y constituye la base para el desarrollo académico, social y personal de los estudiantes.

Por ende, investigar estrategias que fortalezcan esta competencia mediante metodologías activas resulta pertinente y necesario para mejorar los procesos educativos desde los primeros años de escolaridad. Desde esta perspectiva, comprender un texto supone movilizar conocimientos previos, identificar las intenciones comunicativas y asumir una postura crítica frente a la información, lo cual refuerza su papel como habilidad esencial en la vida escolar. De este modo, la lectura se convierte en una competencia fundamental para interactuar con el entorno, construir significado y tomar decisiones informadas en un mundo cada vez más complejo y diverso.

En cuanto a la relevancia social, la propuesta cobra importancia al enfocarse en estrategias que pueden incidir directamente en la calidad educativa. La gamificación, al ser una

herramienta lúdica e interactiva, tiene el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje, aumentar la motivación, el interés por la lectura y favorecer ambientes más dinámicos e inclusivos. Este estudio, por tanto, puede generar aportes significativos para docentes, instituciones y comunidades educativas interesadas en innovar sus prácticas pedagógicas.

Por ende, las implicaciones prácticas parten de la sistematización y el análisis de experiencias implementadas entre los años 2019 y 2024, las cuales, permitirán identificar aquellas estrategias gamificadas que han mostrado mayor efectividad en el fortalecimiento de la comprensión lectora. Los resultados servirán como insumo para diseñar propuestas replicables en distintos contextos escolares, facilitando así la labor docente y promoviendo aprendizajes significativos en los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior, el valor teórico de este estudio aporta a la construcción del conocimiento en el campo de la educación, al combinar dos enfoques clave como la gamificación abordada desde una metodología didáctica activa y la comprensión lectora como competencia transversal. A través del análisis de diversos estudios, se busca enriquecer el debate académico y ofrecer nuevas perspectivas sobre el uso de recursos digitales, narrativas y motivacionales dentro del aula.

Igualmente, la investigación presenta utilidad metodológica que parte del uso de estrategias gamificadas para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Este análisis de resultados puede ser replicado por otros investigadores interesados en explorar el impacto de metodologías activas en diferentes áreas del conocimiento. Además, el análisis propuesto contribuirá a la generación de un modelo de intervención pedagógica sustentado en la evidencia, alineado con los retos actuales de la educación y adaptable a diversos escenarios escolares.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la implementación de estrategias pedagógicas gamificadas orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Primaria en Colombia entre los años 2019 y 2024.

Objetivo Específicos

Identificar las estrategias pedagógicas gamificadas utilizadas para el desarrollo de la comprensión lectora en Educación Básica Primaria entre los años 2019 y 2024.

Describir las experiencias significativas que han integrado la gamificación como recurso didáctico en el fortalecimiento de la comprensión lectora en el aula.

Analizar el impacto de las estrategias gamificadas en los procesos de comprensión lectora, con base en estudios y evidencias recogidas durante el período de estudio del 2019 al 2024.

Proponer orientaciones pedagógicas para el uso efectivo de la gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora en contextos escolares diversos.

Marco Teórico

La comprensión lectora ha sido reconocida como un eje estructural del proceso educativo, dado que compone la base para la adquisición de nuevos conocimientos, el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y la formación crítica del estudiante. Esta competencia no se limita a la decodificación de palabras, sino que implica procesos complejos como la interpretación, la inferencia, la valoración y la integración de información, como lo sustenta Cassany (2006), muchas de las dificultades escolares tienen su origen en problemas de comprensión lectora, lo que evidencia la necesidad de fortalecer esta competencia desde los primeros niveles del sistema educativo. Cuando el estudiante logra comprender lo que lee, establece vínculos entre el texto y su propia realidad, reorganiza su pensamiento y participa activamente en la construcción del conocimiento, reduciendo así las barreras que afectan su desempeño académico.

En un mundo que evoluciona de manera constante, las competencias lectoras deben desarrollarse al ritmo de estos cambios. La educación no puede reducirse a la simple memorización de información; por el contrario, el conocimiento adquirido debe conducir a un aprendizaje significativo. Por ello, la capacidad de comprender y reflexionar sobre diversos tipos de información se convierte en un componente fundamental para enfrentar las exigencias del contexto actual. Para responder a estos cambios, es necesario recurrir a estrategias que faciliten la adquisición de los procesos vinculados con la comprensión lectora, entendiendo que la lectura es una actividad compleja que integra múltiples acciones cognitivas. Dichas acciones se desarrollan de manera gradual y diferenciada, según el ritmo y las particularidades de cada individuo.

La comprensión lectora se estructura en distintos niveles —literal, inferencial y crítico— que requieren procesos formativos intencionados para su adecuado desarrollo. Desde una mirada pedagógica actual, es necesario implementar metodologías que no solo guíen al estudiante en la decodificación de la información, sino que también estimulen su motivación, su participación activa y su capacidad de reflexión frente a los textos. En este sentido, la gamificación aparece como una estrategia didáctica innovadora que responde a estas demandas, al integrar dinámicas propias del juego que favorecen la implicación emocional y cognitiva del estudiante en el proceso lector.

A partir de este análisis, puede afirmarse que la gamificación contribuye a transformar la experiencia de lectura al convertirla en un proceso más significativo, retador y motivador para los estudiantes. Esta visión se fortalece con los aportes de Rincón y Hernández (2022), quienes señalan que la incorporación de elementos propios de los videojuegos como los retos progresivos, la retroalimentación inmediata y la obtención de recompensas simbólicas favorece el compromiso activo del estudiante y potencia el desarrollo de diversas competencias cognitivas. Según los autores, estas características permiten diseñar entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos, que responden a los ritmos y necesidades de los estudiantes actuales. En este sentido, la gamificación se convierte en una estrategia pertinente para fortalecer los procesos de comprensión lectora desde una aproximación pedagógica que integra motivación, participación y construcción significativa del conocimiento.

La gamificación en la educación busca promover el aprendizaje significativo a través de dinámicas que transforman el aula en un espacio interactivo. Elementos como misiones, recompensas simbólicas, tableros de progreso, niveles de dificultad y narrativa aumentan el

compromiso de los estudiantes con la tarea educativa. Esta metodología, cuando se orienta a la comprensión lectora, ofrece la posibilidad de diseñar rutas lectoras gamificadas, desafío de análisis textual, juegos de comprensión por niveles o competencias de lectura colaborativa. Estas estrategias no solo refuerzan los niveles de comprensión, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades como la cooperación, la atención sostenida, la memoria de trabajo y el pensamiento crítico.

En Colombia, el uso de la gamificación ha venido tomando fuerza en distintos niveles del sistema educativo, especialmente en la educación básica primaria, donde iniciativas institucionales, plataformas digitales y proyectos escolares han demostrado que el componente lúdico favorece el aprendizaje en contextos donde las metodologías tradicionales resultan insuficientes. En esta misma línea, Gil-Sacristan (2023) identificó que la implementación de la gamificación a través de una aplicación móvil, desarrollada con herramientas como Wordwall y otras plataformas digitales, permitió que los estudiantes interactuaran con retos personalizados y recompensas simbólicas. Esta dinámica incrementó significativamente su motivación, participación e interés por las actividades lectoras, demostrando que los entornos digitales gamificados pueden potenciar de manera notable los procesos de comprensión lectora en educación básica primaria.

El sustento epistemológico de esta investigación se basa en el enfoque socio constructivista, el cual plantea que el conocimiento se construye a través de la interacción con otras personas, con el entorno y con las herramientas culturales disponibles. Desde esta mirada, el aprendizaje se fortalece cuando es mediado y cuando el lenguaje actúa como un medio para desarrollar el pensamiento. La gamificación se relaciona directamente con esta perspectiva, ya que es una estrategia participativa que facilita experiencias de aprendizaje colaborativo,

contextualizado y orientado al desarrollo integral del estudiante. Al tratarse de una actividad social y cultural, el juego ofrece diversas oportunidades para integrar la comprensión lectora en prácticas educativas más significativas.

En síntesis, la literatura académica respalda el uso de la gamificación como una vía eficaz para mejorar la comprensión lectora, siempre que se implemente desde una planificación pedagógica y coherente y se adapte a las condiciones del contexto. La presente investigación busca identificar y analizar esas experiencias significativas que han transformado la enseñanza de la lectura en Colombia, contribuyendo con nuevos aportes teóricos y prácticos al campo de la pedagogía contemporánea.

Marco Conceptual

Comprensión Lectora

La comprensión lectora es un proceso activo y constructivo mediante el cual el lector interpreta, analiza y reflexiona sobre la información contenida en un texto. Esta competencia implica la activación de conocimientos previos, el establecimiento de inferencias y la interpretación crítica del contenido. Se reconoce como una habilidad transversal que afecta directamente el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, pues permite acceder a la información, construir saberes y comunicarse de manera efectiva. Según Solé (1992), leer con comprensión requiere planificar, controlar y evaluar lo que se lee, haciendo uso de estrategias cognitivas y meta cognitivas que permitan interactuar significativamente con el texto.

La comprensión lectora se desarrolla en distintos niveles que reflejan la profundidad del procesamiento del texto. Según Solé (1992), comprender implica avanzar por niveles literal, inferencial y crítico, desde reconocer información explícita hasta analizar y valorar el contenido. Estas ideas siguen vigentes en investigaciones recientes; por ejemplo, Hurtado Gil (2023) muestra que las estrategias de Solé resultan efectivas en primaria al fortalecer habilidades como la inferencia, la verificación y el análisis crítico.

Gamificación

La gamificación es entendida como la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos con el fin de motivar comportamientos específicos y alcanzar objetivos determinados. En el ámbito educativo, la gamificación se concibe como una estrategia didáctica que busca dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, fomentar la participación activa del estudiante y fortalecer su compromiso con las actividades académicas. Entre los elementos más utilizados se encuentran puntos, insignias, niveles, retos, retroalimentación inmediata y

narrativas que posicionan al estudiante como protagonista del aprendizaje. Montes, Barrios y Parra (2023) evidencian que la implementación de estrategias gamificadas en una institución educativa de Casanare contribuyó significativamente al fortalecimiento de la lectura inferencial en estudiantes de primaria, lo que demuestra que la gamificación, al integrar componentes motivacionales y cognitivos, puede favorecer de manera efectiva el desarrollo de competencias lectoras en contextos escolares.

En la educación primaria, la gamificación se ha consolidado como una estrategia eficaz para captar la atención de los estudiantes y estimular su interés por aprender, pues favorece la motivación, incrementa la participación y contribuye al desarrollo de competencias académicas y socioemocionales. Al integrar dinámicas como puntos, niveles o retos, se generan experiencias de aprendizaje más atractivas y significativas que promueven tanto la colaboración como el sentido de logro en el aula. Sin embargo, su aplicación también plantea ciertos riesgos: un diseño inadecuado puede generar dependencia de recompensas externas, desviar la atención de los objetivos pedagógicos o provocar frustración en aquellos estudiantes con menor desempeño. Por ello, la gamificación debe ser implementada de manera planificada y equilibrada, procurando estimular la motivación intrínseca y el aprendizaje autónomo, más allá de la simple obtención de recompensas.

Estrategias Pedagógicas

Son un conjunto de procedimientos, técnicas y recursos organizados de manera sistemática por el docente con el propósito de facilitar, orientar y optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas estrategias responden a una intencionalidad didáctica y están mediadas por las características del contexto, las necesidades de los estudiantes, los objetivos curriculares y los recursos disponibles. Desde una perspectiva constructivista, las estrategias

pedagógicas no se limitan a la transmisión de contenidos, sino que buscan generar ambientes de aprendizaje participativos, significativos y colaborativos que promuevan el desarrollo integral del estudiante.

Según Díaz y Hernández (2002) las estrategias de enseñanza-aprendizaje son procedimientos flexibles que los docentes planifican para promover aprendizajes significativos, movilizando procesos cognitivos, motivacionales y metacognitivos en los estudiantes. Estas estrategias pueden incluir la organización del aula, el uso de recursos diversos (tecnológicos, textuales, lúdicos) y metodologías activas, estableciendo un puente entre los contenidos curriculares y los procesos mentales del alumno. Esta visión ha sido destacada también por la reseña realizada por Ramírez (2005), quien resalta que las estrategias docentes comprenden procedimientos reflexivos que permiten articular los contenidos curriculares con los procesos cognitivos y metacognitivos del estudiante.

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Hacen referencia al conjunto de herramientas, recursos y procesos tecnológicos que permiten la transmisión, procesamiento, almacenamiento y recuperación de información a través de medios digitales. En el contexto educativo, las TIC facilitan el acceso al conocimiento y también transforman los modelos pedagógicos tradicionales, promoviendo metodologías activas, la interactividad, la comunicación asincrónica y la personalización del aprendizaje.

En el contexto educativo actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se conciben como herramientas mediadoras del conocimiento que transforman los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitando nuevas formas de construir saberes, interactuar con contenidos y desarrollar competencias digitales. Su integración en el aula puede promover el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, la autonomía del estudiante y una educación más

inclusiva e innovadora. Estudios recientes como el de Castañeda Calderón (2023) demuestran que la formación docente en competencias digitales es clave para integrar las TIC de forma efectiva en primaria, lo que evidencia la pertinencia de orientar su uso con criterios pedagógicos claros, atendiendo al contexto tecnológico y educativo propio del siglo XXI.

Aprendizaje Significativo

Es un proceso mediante el cual los nuevos conocimientos se incorporan a la estructura cognitiva del estudiante de manera sustancial y duradera, al establecer vínculos con saberes previos relevantes. A diferencia del aprendizaje memorístico o repetitivo, el aprendizaje significativo permite al estudiante comprender, aplicar y transferir los contenidos a diferentes contextos, favoreciendo así el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y la construcción autónoma del conocimiento.

El enfoque del aprendizaje significativo destaca la importancia de la conexión entre lo nuevo y lo ya conocido, permitiendo construir aprendizajes con sentido. Este principio fundamental —activación de conocimientos previos— es retomado en investigaciones recientes: Pinzón Arteaga (2024) demuestra que cuando se emplean estrategias de aprendizaje basadas en dicho enfoque, se potencia el desarrollo del pensamiento crítico, extendiendo la relevancia del aprendizaje significativo más allá de la simple memorización o repetición.

Marco Normativo

El presente estudio se sustenta en un conjunto de normativas nacionales e internacionales que orientan la educación básica primaria en Colombia, así como el fortalecimiento de competencias lectoras mediante el uso de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación. Estas disposiciones brindan el marco jurídico y pedagógico para la implementación de metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo y equitativo.

En primer lugar, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994, República de Colombia, 1994) establece las bases del sistema educativo colombiano y orienta sus finalidades hacia la formación integral de los estudiantes. En su artículo 5 se señala que la educación debe propiciar el desarrollo de las dimensiones intelectual, afectiva, ética y comunicativa de los individuos, reconociendo que el lenguaje y la capacidad de comprensión e interpretación textual son pilares fundamentales en la construcción del conocimiento. Asimismo, el artículo 14 indica que el desarrollo de habilidades como leer, comprender, analizar y producir textos constituye uno de los ejes centrales del currículo en la educación básica, lo que justifica la incorporación de estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la competencia lectora desde las primeras etapas escolares. Esta ley también promueve el uso de metodologías flexibles, contextualizadas y adaptadas a las características de cada entorno, facilitando la introducción de enfoques innovadores, como la gamificación, en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En coherencia con lo anterior, el Decreto 1860 (1994, República de Colombia), reglamentario de la Ley General de Educación, establece directrices específicas para la organización del servicio educativo formal, resaltando la importancia de diseñar proyectos pedagógicos transversales, currículos ajustados a las particularidades de los contextos

institucionales y estrategias metodológicas que potencien la participación de los estudiantes. Este decreto reconoce que la calidad de la educación está estrechamente vinculada con la pertinencia y relevancia de las prácticas pedagógicas, abriendo camino a enfoques como el aprendizaje basado en juegos y la gamificación, dado que estas metodologías permiten integrar el contenido curricular con el interés y la motivación de los estudiantes.

Por su parte, los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 1998) y los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje (MEN, 2003) constituyen referentes técnicos que orientan la enseñanza de la lectura y la escritura en Colombia. En estos documentos se establece que la lectura debe concebirse como una práctica sociocultural y comunicativa, abordada mediante metodologías que promuevan la comprensión profunda, el análisis crítico y la producción autónoma de sentido. Además, los lineamientos y estándares invitan a los docentes a diversificar sus estrategias de enseñanza, integrando recursos didácticos actualizados y actividades significativas que fomenten la participación, el trabajo colaborativo y el uso funcional del lenguaje. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia coherente con los principios de interacción, exploración y motivación propuestos en estas orientaciones curriculares.

A nivel internacional, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, adoptada por la UNESCO y los países miembros de la ONU, establece en el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4) el compromiso de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. Esta agenda enfatiza la importancia de incorporar tecnologías, metodologías innovadoras y ambientes de aprendizaje significativos que favorezcan el desarrollo de competencias esenciales. El ODS 4 reconoce explícitamente el papel de la innovación pedagógica como factor clave para superar barreras

educativas y fomentar la equidad, lo que respalda el uso de herramientas como la gamificación en los procesos formativos.

En consonancia con lo anterior, el Plan Nacional Decenal de Educación 2016–2026 en Colombia define como objetivo estratégico la transformación de los procesos pedagógicos mediante la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la innovación didáctica y el fortalecimiento de las competencias comunicativas. Este plan promueve estrategias pedagógicas contextualizadas que fomenten la inclusión, promuevan la equidad y fortalezcan capacidades lectoras, escriturales y orales desde enfoques participativos. La gamificación se perfila como una metodología coherente con este objetivo, al favorecer el aprendizaje activo, el uso creativo de recursos digitales y la construcción colectiva de experiencias educativas motivadoras.

En conjunto, estos marcos normativos y políticos, tanto nacionales como internacionales, legitiman la pertinencia y necesidad del presente estudio, al reconocer que la mejora de la comprensión lectora requiere el fortalecimiento de las prácticas docentes y la transformación metodológica hacia enfoques que motiven al estudiante, lo involucren activamente en su proceso formativo y respondan a los desafíos del contexto actual. La gamificación, en este sentido, se configura como una alternativa didáctica alineada con los principios legales y curriculares que orientan la educación en Colombia.

Marco Ético

La presente monografía se desarrolla bajo principios de responsabilidad académica y compromiso ético, que garantizan el respeto por la propiedad intelectual, la transparencia en el manejo de la información y la integridad en cada etapa del proceso investigativo. Este trabajo reconoce el valor de los aportes previos de la comunidad científica, por lo cual se asume el deber de citar adecuadamente todas las fuentes consultadas, respetando los lineamientos establecidos por la normativa vigente en Colombia.

En concordancia con lo dispuesto en la Ley 23 de 1982 y la Decisión Andina 351 de 1993, que regulan los derechos de autor en el país, se asegura el uso legal, consciente y responsable de obras científicas, técnicas, académicas y digitales utilizadas como referencia. Cada documento citado será referenciado siguiendo las normas APA 7.^a edición, garantizando así el reconocimiento adecuado a sus autores y evitando cualquier forma de apropiación indebida o uso no autorizado del contenido intelectual.

Además, se establece un compromiso con la honestidad intelectual, evitando distorsiones, sesgos o interpretaciones que puedan comprometer la veracidad de los resultados. Aunque esta investigación se basa en un análisis documental, se contempla la confidencialidad de cualquier dato institucional, autor o publicación que así lo requiera. En caso de hacer referencia a experiencias educativas o ejemplos contextualizados, estos se tratarán con respeto, sin revelar información sensible o personal.

El análisis de la información recopilada será realizado con rigurosidad y equilibrio, procurando una mirada crítica que considere las diversas perspectivas teóricas presentes en la literatura revisada. Se evitarán generalizaciones infundadas y se garantizará que las interpretaciones estén fundamentadas en la evidencia.

Metodología

Enfoque de Estudio

La presente investigación se ubica en el ámbito de la educación básica primaria en Colombia, con el objetivo de analizar cómo las estrategias pedagógicas gamificadas han sido implementadas para fortalecer la comprensión lectora. Para ello, se adopta un enfoque cualitativo, que privilegia la interpretación, el análisis crítico y la comprensión de los fenómenos educativos desde una perspectiva contextualizada. Este enfoque permite examinar en profundidad las experiencias, prácticas y resultados reportados en investigaciones previas, informes institucionales y literatura académica, lo que contribuye a captar la riqueza, diversidad y complejidad de las prácticas pedagógicas en torno a la gamificación y su impacto en el desarrollo de competencias lectoras.

El enfoque cualitativo se caracteriza por su naturaleza flexible y su orientación hacia el entendimiento del significado de las acciones humanas, reconociendo el papel central de los sujetos en la construcción del conocimiento. Según Denzin y Lincoln (2000), este enfoque permite generar interpretaciones comprensivas de fenómenos complejos, a partir de procesos de recolección, análisis y sistematización de datos no numéricos. Además, se adopta una perspectiva inductiva y holística, como proponen Taylor y Bogdán (1984), que facilita la identificación de patrones emergentes, la construcción de categorías teóricas y la elaboración de análisis integrales, considerando los diversos contextos y actores implicados.

Tipo de Estudio

El presente trabajo se clasifica como una investigación documental, orientada a la revisión, análisis y síntesis de fuentes secundarias relevantes. Este tipo de investigación se centra en la recopilación, organización y evaluación de información procedente de estudios previos, artículos académicos, tesis, informes técnicos y otros documentos especializados, con el

propósito de construir un marco comprensivo y crítico sobre el objeto de estudio. Reyes-Ruiz y Carmona (2020) destacan que la investigación documental permite sistematizar el conocimiento acumulado en un área específica, identificar vacíos, tendencias y aportes significativos, y fundamentar el análisis teórico desde una perspectiva crítica y reflexiva. La investigación documental-bibliográfica, conforme a lo planteado por Casasempere y Vercher (2020) y Arias (2023) permite organizar y sistematizar información diversa libros, artículos, tesis, informes institucionales para construir un marco teórico sólido enfatizando el carácter riguroso y estructurado de la revisión bibliográfica, que posibilita realizar comparaciones, establecer relaciones teóricas y fortalecer la fundamentación académica del estudio.

Unidad de Análisis y Muestra

El análisis de las fuentes consultadas en esta investigación revela una selección amplia y representativa de bases de datos académicas utilizadas en Colombia entre los años 2019 y 2024, enfocadas en estudios sobre gamificación y comprensión lectora. En su mayoría, estas fuentes provienen de repositorios institucionales de universidades colombianas, los cuales cumplen un papel fundamental en la divulgación de investigaciones aplicadas, trabajos de grado, tesis de maestría y experiencias pedagógicas contextualizadas. Universidades como la de Santander, la de Cartagena, la Universidad de la Costa, la Universidad del Tolima, la UNAD, la Universidad del Norte, la Universidad Distrital, entre otras, han generado una cantidad significativa de trabajos relacionados con el uso de estrategias gamificadas en la enseñanza, lo cual evidencia el interés creciente por innovar en el ámbito educativo a través de metodologías activas.

Para esta búsqueda se definieron descriptores precisos como “gamificación en educación primaria y comprensión lectora en Colombia”, “estrategias gamificadas en lectura” y “metodologías activas para fortalecer la comprensión lectora”, lo cual permitió identificar

inicialmente un total de 63 documentos relevantes.

La ventaja de haber utilizado repositorios institucionales radica en el acceso a experiencias significativas desarrolladas en contextos reales, tanto rurales como urbanos, que responden a las necesidades específicas de los estudiantes de básica primaria en el país. Estas fuentes permiten observar con claridad cómo la gamificación ha sido aplicada de manera diversa y creativa, reflejando la riqueza del panorama educativo colombiano. Al estar vinculadas a programas de formación docente y posgrados en educación, estas investigaciones cuentan con una base teórica sólida y con datos empíricos obtenidos a partir de la práctica pedagógica.

Además de los repositorios universitarios, también se recurrió a revistas académicas especializadas como la Revista Docencia Universitaria, la Revista Electrónica en Educación y Pedagogía, Revista Miradas y Ciencia Latina, entre otras. Estas publicaciones, de carácter científico y revisadas por pares, complementan el enfoque práctico de los repositorios institucionales con marcos conceptuales y discusiones teóricas de mayor profundidad. La presencia de estas revistas en la revisión bibliográfica fortalece la validez académica del estudio, dado que sus artículos ofrecen reflexiones actuales sobre la innovación educativa, la integración de TIC, y el impacto de la gamificación en el aprendizaje.

Por otro lado, se destaca el uso de bases de datos académicas internacionales de acceso abierto, como SciELO y Dialnet, ampliamente reconocidas en el ámbito científico latinoamericano. La inclusión de estas plataformas garantiza una revisión más amplia y diversificada del conocimiento disponible, aportando estudios que, aunque no siempre son locales, permiten contrastar las prácticas colombianas con tendencias de otros países de habla hispana. Estas bases son particularmente útiles para validar las estrategias identificadas y enriquecer el análisis desde una perspectiva comparativa.

El proceso de selección de la muestra se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, privilegiando aquellos estudios que ofrecieran experiencias aplicadas, análisis de impacto o propuestas metodológicas directamente vinculadas al uso de la gamificación en la comprensión lectora. Como resultado, se conformó una muestra final de 13 artículos académicos, 8 tesis de grado, 39 tesis de maestría y 3 Diplomados que representan un espectro amplio y diverso de aportes al tema, cuyas contribuciones son fundamentales para comprender el panorama actual de las estrategias gamificadas en el contexto colombiano y proyectar recomendaciones pedagógicas pertinentes.

Tabla 1

Crterios de Inclusión y Exclusión de la Muestra

Criterios de Inclusión	Criterios de Exclusión
Artículos de investigación publicados en revistas de Colombia.	Artículos de investigación publicados en revistas fuera de Colombia.
Escritos que cuenten con año de publicación entre 2019 al 2024.	Escritos que cuenten con año de publicación anteriores a 2019 o posterior al 2024.
Contenidos que cuenten con acceso abierto.	Contenidos que requieran realizar pagos o que no permitan acceder a la totalidad del Documento.
Documentos en español.	Documentos en otros idiomas.
Documentos con tipología de artículos.	Documentos que no cuenten con tipología textual artículo, por ejemplo, resúmenes, ponencias, entre otros.
Documentos a los que se acceda por las palabras clave.	Documentos que no cuenten con criterio de búsqueda relacionados con las palabras clave.
Documentos disponibles en las bases de datos de acceso de repositorios de Universidades en Colombia, revistas científicas como SciELO, Dialnet, Redalyc.	Documentos disponibles en las bases de datos de acceso de repositorios de Universidades fuera de Colombia.

Nota. Esta tabla muestra los criterios de inclusión y exclusión de la muestra que se abordaron en esta monografía. Fuente. Autor

Recopilación de Datos

Con el propósito de asegurar una búsqueda documental precisa y coherente, se seleccionaron descriptores clave basados en el Tesauro de la UNESCO. Este tesauro proporciona un vocabulario controlado y estructurado que facilita la recuperación de información en áreas como educación, tecnología y comunicación. A continuación, se presenta la tabla de descriptores de búsqueda utilizados en esta monografía.

Tabla 2

Descriptores de Búsqueda Basados en el Tesauro de la UNESCO

Categoría Principal	Términos en español	Términos en inglés
Educación	Educación básica	Basic education
	Educación primaria	Primary education
	Tecnología educativa	Educational technology
	Innovación pedagógica	Pedagogical innovation
	Estrategias educativas	Educational strategies
	Enseñanza multimedia	Multimedia teaching
	Recursos educativos abiertos	Open educational resources
Lenguaje y Lectura	Lectura	Reading
	Comprensión lectora	Reading comprehension
	Hábito de lectura	Reading habits
	Alfabetización	Literacy
Tecnologías de la Información	Tecnología de la información (TIC)	Information and Communication Technologies (ICT)

	Informática educativa	Educational informatics
	Aprendizaje en línea	Online learning
Aprendizaje	Aprendizaje activo	Active learning
	Aprendizaje basado en juegos digitales	Game-based learning

Nota: Esta tabla muestra los descriptores de búsqueda seleccionados para la monografía, basados en el Tesouro de la UNESCO. *Fuente:* Elaboración propia a partir del Tesouro de la UNESCO

Para garantizar una búsqueda exhaustiva y precisa de la información, se emplearon estrategias avanzadas de búsqueda documental. Se utilizaron palabras clave seleccionadas cuidadosamente, combinadas mediante operadores booleanos como "AND" y "OR", lo que facilitó la creación de consultas de búsqueda más efectivas. Esta metodología permitió acceder a una amplia variedad de registros documentales, asegurando una cobertura integral del tema en estudio.

Fases del Proceso Investigativo

El desarrollo de la investigación se estructuró en las siguientes fases:

Selección y delimitación del tema: Identificación del problema de investigación y definición clara de los objetivos.

Recolección de fuentes de información: Búsqueda y recopilación de documentos relevantes en bases de datos académicas y repositorios especializados.

Organización de la información: Clasificación y sistematización de los documentos recopilados.

Elaboración de una estructura conceptual: Desarrollo de un marco teórico que sustente la investigación.

Análisis de la información y organización de la monografía: Examen crítico de los datos y estructuración del contenido del trabajo.

Redacción del documento final y presentación de resultados: Elaboración del informe final con los hallazgos y conclusiones de la investigación.

Técnicas de Investigación

La presente monografía se desarrolla a partir de una investigación documental cuyo objetivo es analizar cómo las estrategias pedagógicas gamificadas han contribuido al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica primaria en Colombia. Para ello, se recurrió al uso de técnicas cualitativas que permitieron explorar, seleccionar, analizar y sistematizar fuentes académicas relevantes y actualizadas.

En una primera fase, se realizó una búsqueda sistemática en Google Scholar, así como en bases de datos especializadas como Redalyc, Scielo, Dialnet y ScienceDirect, priorizando aquellas publicaciones relacionadas con gamificación, comprensión lectora, innovación pedagógica y educación primaria. Se utilizaron descriptores extraídos del Tesauro de la UNESCO, combinados mediante operadores booleanos (“AND”, “OR”) con el fin de optimizar la precisión de los resultados. Esta estrategia facilitó la identificación de documentos pertinentes, asegurando la variedad y profundidad temática necesaria para el estudio.

Paralelamente, se seleccionaron artículos, tesis de grado y maestría, informes institucionales y libros académicos que cumplieran con los criterios de inclusión previamente establecidos. La revisión incluyó materiales en español publicados entre 2019 y 2024, priorizando aquellos que reportaran experiencias educativas aplicadas, propuestas metodológicas o resultados de investigaciones empíricas en el contexto colombiano o similares.

Para garantizar la calidad y fiabilidad de la información recopilada, se aplicó la técnica de triangulación de fuentes, lo cual permitió comparar enfoques, identificar coincidencias teóricas y contrastar hallazgos empíricos. Esta técnica fortaleció la validez de los argumentos desarrollados en el marco teórico y en el análisis de resultados.

Así mismo, se empleó el fichaje documental como herramienta central para el procesamiento de la información. Esta técnica consiste en clasificar, codificar y resumir los contenidos esenciales de cada documento, facilitando su interpretación crítica y su integración en el cuerpo del trabajo. El fichaje permitió construir una matriz de análisis coherente, donde se consignaron datos como autor, año, país, resumen, aporte teórico, enfoque metodológico, conclusiones y pertinencia frente a la temática investigada. Según Loayza-Maturrano (2021), el fichaje de investigación constituye una estrategia eficaz para sistematizar información documental y fortalecer competencias investigativas, favoreciendo la organización y análisis riguroso de fuentes secundarias.

Instrumentos de Recolección de Información

Se utilizó una ficha de análisis documental como instrumento principal para la recolección y sistematización de la información. Esta ficha permitió registrar de manera ordenada y coherente los datos relevantes de cada fuente consultada, facilitando el análisis comparativo y la identificación de patrones y tendencias en las estrategias pedagógicas gamificadas.

Tabla 3

Modelo de Ficha de Análisis Documental

Campo	Descripción
Título del documento	Nombre completo del artículo, libro, tesis o informe analizado.

Autor(es)	Nombre(s) del autor o autores del documento.
Año de publicación	Año en el que fue publicado el documento.
País y lugar de publicación	Ciudad y país donde se editó o difundió el documento.
Tipo de documento	Artículo académico, tesis, libro, informe institucional, etc.
Referencia (APA 7 ^a edición)	Cita bibliográfica completa según normas APA.
Fuente / URL	Base de datos o repositorio consultado y enlace directo si aplica.
Palabras clave	Términos representativos del contenido.
Resumen	Breve síntesis del contenido principal del documento.
Paráfrasis	Reformulación del contenido en lenguaje propio.
Enfoque / Tipo de investigación	Perspectiva metodológica asumida (cualitativa, cuantitativa o mixta).
Población objeto de estudio	Grupo poblacional o muestra abordada en el documento (si aplica).
Aporte a la temática	Relevancia del documento frente al tema investigado.
Teóricos y conceptos clave	Autores, corrientes o nociones fundamentales desarrolladas.
Conclusiones principales	Resultados o hallazgos más relevantes del documento.
Categoría temática	Área general del conocimiento (ej. gamificación, lectura, innovación educativa).
Subcategoría	Tema específico relacionado (ej. motivación, TIC, metodologías activas).

Nota. Esta ficha fue diseñada para organizar y analizar sistemáticamente los documentos revisados en el marco de esta monografía. *Fuente.* Elaboración propia.

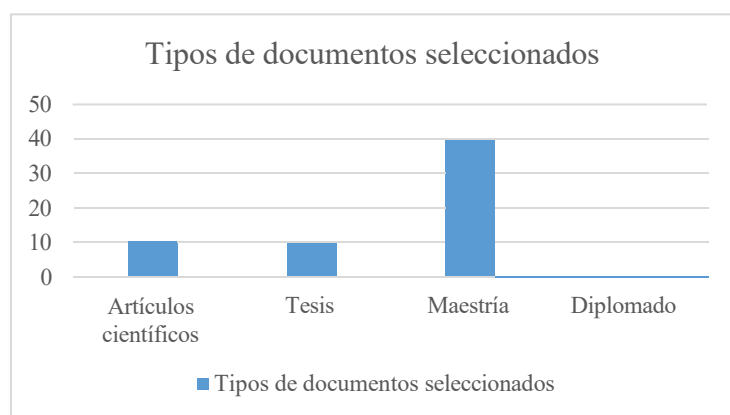
Resultados

Análisis Documental

El análisis documental realizado permitió identificar y sistematizar las principales estrategias gamificadas utilizadas en el fortalecimiento de la comprensión lectora en Educación Básica Primaria entre los años 2019 y 2024. Se examinaron un total de 63 documentos, entre tesis de grado, trabajos de maestría, artículos científicos y productos académicos de diplomados. Esta revisión tuvo como finalidad evidenciar las tendencias investigativas, la evolución temporal del enfoque de gamificación en el ámbito educativo y las fuentes más representativas que han sustentado dicho desarrollo. A través del uso de gráficos y categorías interpretativas, se logró visualizar la distribución por tipo de documento, por año de publicación y por bases de datos, lo cual proporcionó una visión clara del panorama académico en torno a la gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión lectora.

Figura 1

Tipos de documentos seleccionados



Fuente. Autoría Propia

La anterior gráfica suministra una representación visual de los tipos de documentos utilizados como fuentes para la monografía. La categoría "Maestría" es la más constituida en la

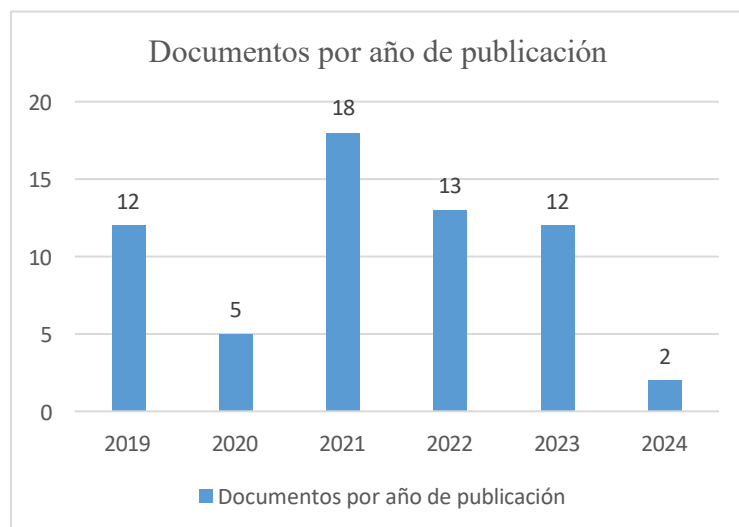
monografía, con una cantidad de 39 en el eje vertical, lo que demuestra que se manejó una cantidad significativa de Maestrías para la revisión del tema.

Para la categoría "Tesis" este tiene un carácter mucho menor, con una cantidad de 8 en el eje vertical, lo que apunta a que se incluyeron algunas Tesis como fuentes, pero en menor cantidad, al igual que los "Diplomado" que están en menor medida con 3 en el eje vertical. Y, por último, en cuanto a la categoría " Artículos científicos" esta maneja una representación intermedia entre la Tesis y los Maestría, con un valor aproximado de 13 en el eje vertical.

Esto demuestra que, para el desarrollo de la monografía, las Maestrías fueron la fuente principal de información, seguidos por los Artículos científicos y, en menor medida, las tesis y los diplomados. Esto manifiesta una predilección por fuentes que siguen una estructura rigurosa que asegura que la información sea con ciertos criterios de calidad, clara, concisa y fidedigna. Es significativo precisar que, se aplicó un filtro para revisar la existencia de documentos. Al respecto, de 39 estudios: ver figura 2.

Figura 2

Documentos por año de publicación



Fuente. Autoría Propia

La Figura 3 presenta la distribución por año de publicación de los documentos analizados en el desarrollo de esta monografía. En total, se revisaron 63 documentos en el periodo comprendido entre 2019 y 2024, distribuidos de la siguiente manera: 12 documentos en 2019, 5 en 2020, 18 en 2021, 13 en 2022, 12 en 2023 y 3 en 2024. Esta revisión permitió identificar las principales tendencias investigativas relacionadas con el uso de la gamificación y su impacto en la comprensión lectora en contextos educativos, especialmente en el ámbito colombiano.

En 2019, los 12 documentos revisados reflejan un interés creciente por metodologías activas e innovadoras. Varias publicaciones exploran el uso de la gamificación y dinámicas lúdicas en el aula como herramientas para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo. Aunque la gamificación se presenta de forma incipiente, se reconoce como una estrategia emergente con potencial para fortalecer habilidades lectoras y comunicativas.

En 2020, se identificaron únicamente 5 documentos, una disminución que puede atribuirse a la disrupción generada por la pandemia. No obstante, estos trabajos resultan relevantes, ya que abordan la educación remota de emergencia y destacan el papel de la gamificación como recurso útil para mantener el interés y la participación estudiantil en entornos virtuales, particularmente en el desarrollo de competencias lectoras.

El 2021 representa el año con mayor número de fuentes, con un total de 18 documentos analizados. Este aumento evidencia el fortalecimiento de las líneas de investigación en torno a la innovación didáctica, las TIC y la comprensión lectora. Muchos de estos estudios adoptan enfoques cualitativos y estudios de caso, aportando evidencia empírica sobre el impacto positivo de la gamificación en diversos contextos escolares, especialmente en educación básica.

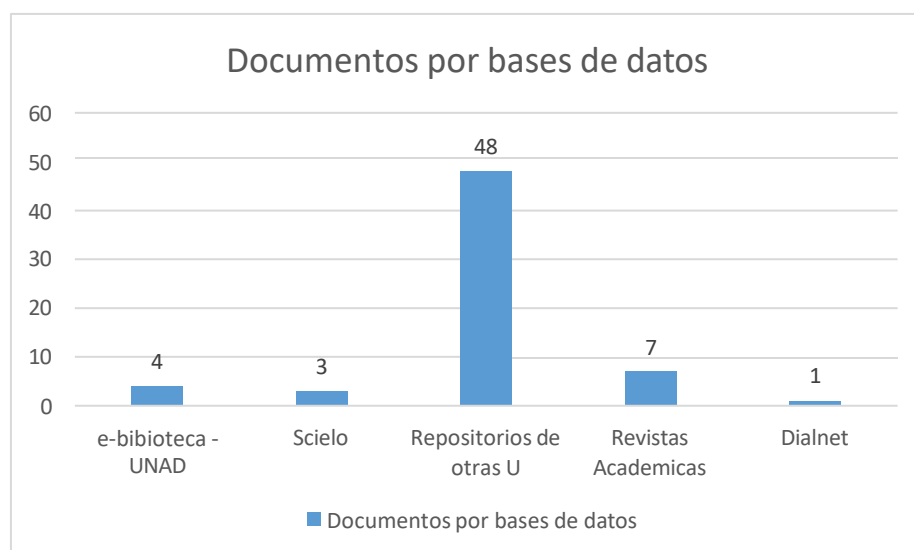
Del año 2022, se revisaron 13 documentos que revelan una mayor madurez en el tratamiento académico de la gamificación. Las investigaciones de este año sistematizan

experiencias exitosas alineadas con los estándares curriculares nacionales y muestran una preocupación creciente por la evaluación de resultados y el fortalecimiento de competencias lectoras desde perspectivas pedagógicas integrales.

Durante 2023, se mantiene el número de documentos con otros 13 estudios relevantes. Estas investigaciones profundizan en la relación entre gamificación, lectura crítica y motivación escolar, destacando el uso de plataformas digitales, aplicaciones móviles y entornos interactivos. Además, se resalta la necesidad de fortalecer la formación docente para una implementación efectiva de estas estrategias. Finalmente, en 2024, se han encontrado hasta el momento 3 documentos, lo cual se explica por la cercanía temporal. A pesar del número reducido, estas publicaciones aportan una visión prospectiva sobre el futuro de la gamificación, vinculándola con tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y los entornos gamificados adaptativos.

Figura 3

Documentos por bases de datos



Fuente. Autoría Propia

En el proceso de revisión documental se consultaron diversas fuentes académicas con el objetivo de recopilar información pertinente y actualizada sobre gamificación y comprensión lectora en contextos educativos. Esta búsqueda rigurosa permitió reunir un total de 63 documentos, los cuales fueron analizados y clasificados según su procedencia, garantizando una visión amplia y representativa del estado actual del conocimiento en esta línea de investigación.

Del total de documentos revisados, 48 provienen de repositorios institucionales de distintas universidades, lo cual evidencia la riqueza investigativa existente en el ámbito académico, particularmente a través de trabajos de grado, tesis de maestría y estudios institucionales. Estas fuentes se constituyeron como la base principal del estudio, ofreciendo aportes significativos en términos de experiencias aplicadas, metodologías utilizadas y resultados obtenidos en el uso de la gamificación como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Además, se identificaron 7 documentos provenientes de revistas académicas especializadas, lo que aportó un componente teórico y metodológico respaldado por procesos de evaluación por pares. A estos se suman 4 documentos consultados en la e-biblioteca de la UNAD, los cuales facilitaron el acceso a literatura contextualizada para el entorno colombiano. Finalmente, se integraron 3 artículos de la base de datos Scielo y 1 documento de Dialnet, enriqueciendo el marco conceptual con investigaciones reconocidas a nivel iberoamericano.

Por su parte, las revistas académicas y bases de datos científicas como Scielo y Dialnet aportaron artículos revisados por pares que complementaron la base teórica y conceptual de la investigación, garantizando rigurosidad y actualidad en el análisis. La E-biblioteca de la UNAD, en tanto, proporcionó recursos internos alineados con el enfoque educativo de la institución, facilitando el acceso a literatura relevante para el contexto colombiano.

Esta variedad de fuentes permitió construir una visión amplia y crítica del estado actual de las investigaciones sobre gamificación y comprensión lectora, integrando aportes teóricos, prácticos y metodológicos de diferentes instituciones y perspectivas.

Identificación de Estrategias Pedagógicas Gamificadas Utilizadas en la Comprensión

Lectora (2019–2024)

Durante el periodo comprendido entre 2019 y 2024, se identificaron múltiples experiencias de aplicación de estrategias pedagógicas gamificadas orientadas a fortalecer la comprensión lectora en Educación Básica Primaria en Colombia. Estas iniciativas, desarrolladas en contextos urbanos y rurales, respondieron a diagnósticos previos que evidenciaban debilidades en los niveles literal, inferencial y crítico, así como la necesidad de incrementar la motivación hacia la lectura. La revisión documental evidencia que la gamificación permitió estructurar ambientes de enseñanza-aprendizaje más significativos, integrando elementos propios del juego, como retos, insignias, recompensas simbólicas, progresión por niveles, dinámicas colaborativas y narrativas inmersivas, transformando las actividades lectoras en experiencias más interactivas y motivadoras (Moya & Díaz, 2023).

En los estudios analizados, herramientas como Classcraft, ¡Kahoot!, Quizizz, Educaplay, Genially y entornos virtuales como Moodle o Classroom se utilizaron para diseñar secuencias didácticas gamificadas con retroalimentación inmediata, evaluación formativa y seguimiento del progreso individual o grupal. Estas plataformas facilitaron la incorporación de cuestionarios interactivos, retos, recompensas virtuales y dinámicas de juego, permitiendo medir los avances en tiempo real. Investigaciones como las de Caballero y Castro (2022) y Beleño (2021) evidencian que el uso de Educaplay y ¡Kahoot! contribuyó al desarrollo de la comprensión literal, inferencial y crítica, así como al incremento de la motivación, la participación y la seguridad en la expresión oral. De igual manera, Ríos et al. (2024) destacan que la combinación de Educaplay, Liveworksheets, Google Forms y Genially favoreció la diversidad de formatos de lectura y evaluación, atendiendo distintos estilos de aprendizaje y promoviendo la inclusión.

Otras estrategias identificadas incluyen el diseño de rutas lectoras gamificadas y tableros de progreso organizados en “mundos” o “misiones”, los cuales los estudiantes avanzaban al superar pruebas de comprensión. Estas rutas se apoyaron en tableros físicos o digitales que visibilizaban los logros y fomentaban la superación personal. Asimismo, se documenta la creación de juegos temáticos y narrativas propias, como tableros inspirados en leyendas locales o aventuras digitales con personajes diseñados para el contexto de los estudiantes. En la investigación de Novoa y Serrato (2023), se destaca que la construcción de relatos y retos contextualizados fortaleció la motivación y estimuló el trabajo colaborativo.

En contextos con baja conectividad, la gamificación offline se consolidó como alternativa eficaz, integrando dinámicas de puntuación, rankings, insignias y recompensas dentro de actividades presenciales. Esto permitió conservar los principios motivacionales del juego sin depender de internet. Adicionalmente, varios estudios documentan el uso de objetos virtuales de aprendizaje (OVA) y recursos digitales interactivos que incorporaron imágenes, audios, videos y animaciones, ampliando las posibilidades de interacción multisensorial con el contenido y fortaleciendo la comprensión lectora. La combinación de elementos tecnológicos y presenciales facilitó la adaptación a contextos diversos, respondiendo a las necesidades particulares de cada grupo escolar.

Varias experiencias implementaron “mundos” o “misiones” en formato digital o físico, acompañados de tableros de progreso que visibilizaban los logros y fomentaban la sana competencia. Ejemplos incluyen Guardianes de lectura (Posligua et al., 2022) y La caverna de la lectura (Carrillo, 2021), los cuales implementaron secuencias narrativas con niveles de dificultad creciente, estimulando la constancia y la superación personal. Según Novoa y Serrato (2023) este

tipo de estructura favorece el rendimiento lector y el desarrollo de habilidades de autorregulación y planificación, ya que los estudiantes gestionan su avance en función de metas concretas.

El uso de historias, personajes y retos contextualizados resultó clave para incrementar el compromiso estudiantil. Iniciativas como el juego de tablero SanChel (Novoa y Serrato, 2023), basado en leyendas colombianas, o las “aventuras digitales” desarrolladas por Narváez et al. (2023), lograron integrar los contenidos de lectura con el entorno cultural de los estudiantes, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la comprensión crítica. De manera complementaria, Balseiro (2021) adaptó entornos virtuales con personajes guía que acompañaban el proceso, reforzando conceptos y generando un aprendizaje más inmersivo y personalizado.

En instituciones con baja conectividad, la gamificación offline se consolidó como una opción eficaz para mantener el interés y la motivación mediante tablas de puntuación, rankings, puntos, premios y desafíos en formato físico (Rodríguez y Hernández, 2022). Asimismo, se adaptaron materiales como cartas, fichas y tableros para permitir que la mecánica de juego funcionara sin acceso a internet, garantizando su aplicabilidad en zonas rurales o con recursos tecnológicos limitados.

Diversos trabajos, como el de Pérez y Regino (2019), evidencian que la integración de OVA y recursos digitales enriquecidos con imágenes, audios, videos y animaciones amplió la comprensión lectora y favoreció la interacción multisensorial con los textos. Este tipo de material permitió a los estudiantes explorar los contenidos desde múltiples entradas sensoriales, reforzar vocabulario y practicar estrategias de comprensión en distintos niveles. De igual forma, Aldana (2021) señala que la inclusión de textos digitales con actividades interactivas contribuyó significativamente a mejorar la comprensión literal, al permitir que los estudiantes identificaran personajes, acciones, ideas y vocabulario clave de manera atractiva y dinámica.

Los estudios revisados muestran avances importantes en la comprensión lectora al aplicar estrategias gamificadas. Propuestas como la secuencia didáctica La caverna de la lectura (Carrillo, 2021), el juego de tablero SanChel (Novoa & Serrato, 2023) y el programa gamificado Guardianes de lectura (Posligua et al., 2022) registraron mejoras en los resultados posteriores a la intervención, con incrementos de hasta un 30% en promedio, principalmente en los niveles literal e inferencial. Además, Caballero y Castro (2022) evidencian que la integración de gamificación con Educaplay y Classroom fortaleció la fluidez lectora, el vocabulario y la confianza de los estudiantes para participar en actividades orales y escritas.

La pertinencia de las estrategias depende de su adecuación al contexto. En entornos con baja conectividad, la gamificación offline permitió mantener el interés y la motivación mediante mecánicas de juego adaptadas al entorno. En contextos con acceso a tecnología, se incorporaron entornos virtuales, aplicaciones interactivas y materiales multimedia que ampliaron las posibilidades de trabajo con los textos, considerando la secuencia de actividades, los recursos disponibles y las necesidades de cada grupo.

Finalmente, la preparación del profesorado y la planificación intencionada surgieron como factores decisivos. Según Aldana (2021) y Montes et al. (2023), la formación docente en estrategias gamificadas y el dominio de herramientas tecnológicas fueron esenciales para garantizar que las actividades se integraran de manera coherente en el plan pedagógico y contribuyeran efectivamente a los objetivos de comprensión lectora. Asimismo, las mecánicas de retos, niveles y recompensas impulsaron la participación, mientras que las narrativas y los contextos temáticos facilitaron la conexión entre la lectura y las experiencias de los estudiantes, fortaleciendo tanto la comprensión lectora como las habilidades sociales y el compromiso con el aprendizaje.

Otro aspecto destacado en los documentos revisados es la capacidad de estas propuestas para favorecer el aprendizaje autónomo y colaborativo. Las mecánicas de retos, niveles y recompensas impulsaron la participación, mientras que las narrativas y los contextos temáticos facilitaron la conexión entre la lectura y las experiencias de los estudiantes. Esto contribuyó a que las actividades no fueran percibidas como ejercicios aislados, sino como experiencias significativas que fortalecieron tanto la comprensión lectora como las habilidades sociales y el compromiso con el aprendizaje.

Descripción de Experiencias Significativas de Gamificación en la Comprensión Lectora

Las experiencias documentadas en la revisión evidencian un uso creciente y contextualizado de la gamificación como recurso didáctico para fortalecer la comprensión lectora en educación básica primaria en Colombia. Varias instituciones han desarrollado proyectos integrales en los que la lectura se trabaja a través de misiones, retos y dinámicas colaborativas que buscan incrementar la motivación, la participación y el logro de aprendizajes significativos. Estas propuestas se adaptan tanto a contextos urbanos como rurales, empleando desde herramientas digitales hasta estrategias offline que no requieren conexión a internet.

Iniciativas como las de Arias Maldonado et al. (2021) y Candanoza y Segovia (2022) implementaron rúbricas visuales gamificadas para el seguimiento de habilidades lectoras específicas. Estas herramientas mostraban indicadores de avance mediante gráficos, medallas y barras de progreso, promoviendo la autorregulación y la autoevaluación, y facilitando la construcción de metas personales dentro del proceso lector.

Otros proyectos incorporaron dinámicas con plataformas digitales como Educaplay, Genially, ¡Kahoot! y Classcraft, lo que permitió ofrecer retroalimentación inmediata, evaluación formativa y un seguimiento constante del progreso individual y grupal. Propuestas como las de Caballero y Castro (2022) y Beleño-Bassa (2021) evidenciaron mejoras en los niveles literal e inferencial, así como un fortalecimiento de la expresión oral, gracias a la integración de cuestionarios interactivos, retos personalizados y recompensas virtuales que motivaban la participación activa. La posibilidad de visualizar los logros en tiempo real contribuyó a que los estudiantes mantuvieran el interés y asumieran un papel más protagónico en su proceso lector.

En contextos rurales, experiencias como las de Bernal et al. (2022) en Briceño, Antioquia, y Rodríguez y Hernández (2022) con gamificación offline adaptaron mecánicas de puntuación, rankings y recompensas físicas para enfrentar las limitaciones de conectividad. Estas propuestas aprovecharon recursos disponibles en la escuela, como tableros impresos, fichas y tarjetas de avance, para simular entornos de juego que mantenían los principios motivacionales de la gamificación. Este tipo de adaptación permitió garantizar que los estudiantes, incluso en zonas con baja infraestructura tecnológica, pudieran beneficiarse de estrategias lúdicas que incentivaban el compromiso y la mejora de sus habilidades de comprensión lectora.

En Sucre, Balseiro (2021) desarrolló una estrategia gamificada para fortalecer la comprensión inferencial en estudiantes de quinto grado, estructurada a partir de retos progresivos y actividades colaborativas. Los equipos debían resolver acertijos, responder preguntas sobre los textos y superar pruebas creativas para avanzar de nivel. Esta metodología favoreció el aprendizaje cooperativo, potenció la argumentación oral y consolidó el análisis profundo de los contenidos, evidenciando que la gamificación puede adaptarse a diferentes estilos de enseñanza sin perder su efectividad.

De igual manera, se identifican experiencias que combinan objetos virtuales de aprendizaje (OVA) con narrativas lúdicas, como la propuesta de Royero y Mejía (2021) que integró secuencias de lectura digital con animaciones, audios y material interactivo para reforzar la comprensión. También se destacan iniciativas como la de Gil (2023) que implementó aplicaciones móviles para promover la lectura en estudiantes de grado tercero, permitiendo el acceso a bibliotecas virtuales, actividades de refuerzo y desafíos gamificados. Estas estrategias diversificaron los formatos de aprendizaje, atendiendo diferentes estilos y ritmos de los estudiantes.

En La Guajira, Arnedo et al. (2019) aplicaron estrategias didácticas con TIC dirigidas a comunidades indígenas, incorporando elementos culturales propios en las actividades de lectura, lo que fortaleció el sentido de identidad y pertenencia. Por su parte, Narváez et al. (2023) desarrollaron una experiencia digital en la que los estudiantes superaban desafíos interactivos para avanzar en su proceso de comprensión literal e inferencial. Estas prácticas, además de mejorar el rendimiento lector, transformaron el rol del docente en diseñador de experiencias educativas más motivadoras y retadoras, generando entornos de aprendizaje participativos, contextualizados y culturalmente relevantes.

Análisis del Impacto de las Estrategias Gamificadas en la Comprensión Lectora

El análisis de diferentes documentos permite establecer que la gamificación, al integrar elementos como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación inmediata, favorece de manera significativa la participación de los estudiantes y su disposición hacia la lectura. Instituciones como la José María Córdoba, en Jamundí (Valle del Cauca), han señalado que estas dinámicas fortalecen la implicación motivacional, lo que se traduce en una mayor retención de información y en el fortalecimiento de las capacidades de comprensión.

Por ende, esta relación entre motivación y aprendizaje conlleva a que la gamificación se convierta en la experiencia lectora en un proceso interactivo y estimulante, en el que los estudiantes encuentran un propósito claro para avanzar y cumplir objetivos, manteniendo el interés durante todo el recorrido formativo.

Entre los hallazgos más relevantes identificados en experiencias desarrolladas en Colombia entre 2019 y 2024, se destaca el incremento sostenido en los niveles de motivación e interés por la lectura, especialmente en entornos donde inicialmente existía una baja disposición lectora. Así mismo, se ha documentado en trabajos como los de Balseiro (2022) y Narváez et al.

(2023) quienes evidenciaron mejoras progresivas en la comprensión literal e inferencial, respaldadas por reportes de avance académico. Así mismo, se observó un aumento en la retención de información, dado que los estudiantes que interactúan con contenidos mediados por mecánicas de juego logran recordar y almacenar de forma más efectiva lo aprendido, debido a la estimulación constante y al refuerzo inmediato de sus logros.

Por consiguiente, es relevante el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas, pues las estrategias gamificadas conllevan a planificar, reflexionar y autorregular los procesos de lectura, debido a que los estudiantes pueden tomar decisiones, ajustar sus estrategias y aprender de los errores dentro de un entorno seguro potencia el pensamiento crítico y la autonomía. Del mismo modo, la gamificación fomenta una participación frente al texto, debido a que las recompensas visibles, los reconocimientos y la posibilidad de avanzar de nivel estimulan el compromiso. En este marco, la colaboración entre pares también adquiere protagonismo, dado que las dinámicas grupales o por equipos promueven el diálogo, la argumentación y la construcción colectiva del significado, enriqueciendo así la experiencia lectora y consolidando aprendizajes de manera cooperativa.

De acuerdo con lo anterior, las herramientas gamificadas han impactado numerosas instituciones educativas a lo largo de los años, y cada vez se observa una mayor relevancia en su uso dentro de las aulas. Por esta razón, en la Institución Educativa La Tulia se implementó el modelo de gamificación Genially, Parra y Mayor (2022) que simplificó la creación de contenido digital mediante una plataforma fácil de usar y con un amplio abanico de opciones, que van desde infografías y mapas estáticos hasta contenido interactivo. Esta estrategia contribuyó significativamente a potenciar y desarrollar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de

primero de primaria. De esta manera, la gamificación se reveló como un excelente recurso para fortalecer la lectura, favoreciendo el conocimiento, la expresión y la comunicación de los estudiantes.

Por ende, los diferentes estudios consultados reflejan cómo la aplicación de estrategias gamificadas, cuidadosamente adaptadas al contexto y a las necesidades específicas de los estudiantes, puede constituir una herramienta sumamente valiosa para mejorar la comprensión lectora en la educación básica primaria. La incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo no solo contribuye a incrementar la motivación y el compromiso activo de los estudiantes con las actividades escolares, sino que también favorece el desarrollo integral de habilidades cognitivas y metacognitivas fundamentales para la adecuada interpretación y análisis de los textos. En este sentido, la gamificación se presenta como un recurso didáctico innovador que puede transformar la experiencia de aprendizaje, haciendo que los estudiantes se involucren de manera más dinámica y significativa en el proceso de lectura.

No obstante, a pesar de sus múltiples beneficios, la implementación de estas estrategias también enfrenta diversos desafíos que deben ser considerados para garantizar su efectividad, debido a que se destaca la necesidad de una capacitación docente más especializada y continua, que permita a los educadores diseñar y aplicar dinámicas gamificadas de forma adecuada y contextualizada.

Además, en muchas zonas rurales persisten limitaciones tecnológicas que dificultan el acceso a los recursos digitales necesarios para llevar a cabo estas metodologías, lo que genera una brecha educativa importante. Finalmente, es fundamental que las actividades gamificadas sean cuidadosamente ajustadas al nivel de desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes,

para evitar frustraciones o desinterés y asegurar que las dinámicas propuestas sean realmente significativas y productivas en el proceso de aprendizaje.

Las investigaciones realizadas por la Universidad de Cartagena y la Corporación Universitaria de la Costa (CUC) coinciden en reconocer el impacto positivo de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora, aunque se enfocan en diferentes niveles educativos y contextos. Por ejemplo, Pereira Ureche, Palomino Hernández, Navarro y Villarreal Esmeral (2022) realizaron un estudio con estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Fundación Pies Descalzos, en Barranquilla, en el que se implementó una propuesta metodológica basada en ambientes mediados por la gamificación y las TIC. La intervención buscó fortalecer la comprensión lectora a nivel inferencial, y los resultados indicaron mejoras significativas en las habilidades lectoras de los estudiantes.

Por otro lado, la investigación de la CUC se llevó a cabo en dos instituciones públicas del departamento de Sucre, también enfocándose en el nivel inferencial de la comprensión lectora. Utilizando un enfoque mixto y un diseño cuasi-experimental, se evidenció una mejora en la comprensión lectora de los estudiantes tras la aplicación de secuencias didácticas gamificadas. Aunque se desarrollaron en contextos distintos, ambos estudios destacan la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica, resaltando la importancia de aplicar enfoques innovadores que fomenten una comprensión lectora más profunda y significativa.

El estudio realizado por Pita, Peñaranda, Sandoval y De León (2022) en la Institución Educativa Barrios Unidos del Sur (Norte de Santander) propuso una intervención pedagógica basada en objetos virtuales de aprendizaje (OVA) diseñados para estudiantes de grado tercero. A través de un enfoque cualitativo y participativo, los autores aplicaron tres secuencias didácticas gamificadas integrando TIC y plataformas como Cerebriti. Los resultados mostraron un avance

significativo en la comprensión lectora a nivel inferencial, así como una mejora en el interés, la motivación y el desempeño académico en pruebas internas y externas como SABER.

De forma complementaria, el trabajo de Gil (2023) en el municipio de Melgar (Tolima) empleó una aplicación móvil gamificadas llamada: Detective 3, desarrollada con el apoyo de herramientas como Wordwall. Mediante un enfoque mixto, se evaluó el impacto de la app sobre la motivación y comprensión lectora en estudiantes de grado tercero. Los resultados destacaron una alta participación, entusiasmo y mejora progresiva en la comprensión textual, atribuida al uso de recompensas simbólicas, retos personalizados y una interfaz amigable para el usuario. Ambos estudios coinciden en que la gamificación cuando se articula con recursos tecnológicos pertinentes y objetivos pedagógicos claros no solo promueve aprendizajes significativos, sino que también mejora la actitud de los estudiantes hacia la lectura.

Mientras el primero se centra en el diseño de secuencias pedagógicas digitales, el segundo apuesta por una herramienta tecnológica de acceso móvil, mostrando que la innovación puede adaptarse a distintos contextos escolares y necesidades. En conjunto, estas investigaciones fortalecen el argumento de que la gamificación digital es una vía viable y efectiva para abordar las dificultades lectoras en la educación básica, especialmente cuando se enfoca en desarrollar la comprensión en sus tres niveles a través de experiencias lúdicas, motivadoras y contextualizadas.

La revisión de las referencias sobre el uso de estrategias gamificadas en contextos educativos muestra que las tácticas más utilizadas son los sistemas de puntos y recompensas, presentes en aproximadamente el 75% de los estudios, seguidos por el uso de feedback inmediato con un 70% de aplicación, lo que resalta su importancia para la motivación y el aprendizaje. También son comunes las insignias y medallas (60%) y los niveles de progresión (55%), usados en todos los niveles educativos, desde primero hasta quinto de primaria.

Las competencias y retos aparecen en cerca del 50% de los casos, mientras que la narrativa y los juegos offline tienen una presencia menor, alrededor del 30-40%, aunque con resultados positivos en contextos específicos. En general, la gamificación se aplica mayormente en educación básica con un crecimiento notable en educación superior, y se reportan mejoras en motivación y rendimiento superiores al 60% cuando se implementan estas estrategias. Esto evidencia que la gamificación es una herramienta pedagógica efectiva y cada vez más adoptada en diversos niveles educativos.

Es importante resaltar que los resultados presentes en la literatura especializada permiten afirmar que las estrategias gamificadas tienen un impacto positivo en la comprensión lectora, siempre que se integren de manera planificada y equilibrada. Estas estrategias potencian el rendimiento en pruebas de lectura y transforman la actitud del estudiante frente al proceso lector, promoviendo una experiencia educativa más participativa, significativa y motivadora.

Orientaciones Pedagógicas para el Uso de la Gamificación en la Comprensión Lectora

Diseño Centrado en el Estudiante y Conexión con la Realidad

La gamificación en la comprensión lectora debe partir de un diseño de experiencias que coloquen al estudiante en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, reconociendo que cada participante posee intereses, motivaciones, ritmos y estilos de aprendizaje particulares. Considerar estos aspectos permite construir actividades que resulten cercanas y relevantes, evitando la desmotivación y fomentando la participación. Incorporar narrativas y temáticas vinculadas con su contexto sociocultural y emocional favorece una conexión más profunda con las tareas lectoras, fortaleciendo el sentido de pertenencia y estimulando la curiosidad. Cuando los contenidos dialogan con su entorno, el estudiante percibe que la lectura no es una actividad aislada, sino una herramienta para comprender y transformar su realidad.

Este enfoque demanda que las propuestas gamificadas se convierten en experiencias pedagógicas con propósito y significado, debido a que se diseñan actividades en las que cada reto, misión o dinámica tenga un objetivo formativo claro, que promueva aprendizajes auténticos y transferibles a diferentes contextos. De esta forma, la gamificación se convierte en un medio para potenciar la autonomía, la autorregulación y la implicación emocional del estudiante, sentando las bases para una comprensión lectora desde los diferentes niveles: literal, inferencial y crítico.

Planificación Estructurada y Formación Docente

La planificación constituye el pilar para que la gamificación alcance un potencial pedagógico como estrategia para fortalecer la comprensión lectora, por ello, no se debe caer en un diseño improvisado o basado únicamente en la estética del juego puede diluir los objetivos formativos, mientras que una planificación estructurada asegura que cada dinámica esté alineada

con metas claras y competencias específicas. Este proceso implica articular las actividades con los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico, de manera progresiva y coherente con el currículo, por ello, se requiere definir previamente los propósitos, secuencias y criterios de evaluación, el docente puede garantizar que el componente lúdico sea un medio para lograr aprendizajes profundos y no un fin en sí mismo.

Para que este proceso sea efectivo, el papel del docente adquiere un eje central, debido a que la formación debe partir del dominio técnico de las herramientas digitales y abarcar aspectos de diseño pedagógico, integración curricular, uso de recursos adaptados al contexto y estrategias de evaluación centradas en el proceso. Por ello, un docente preparado en estos ámbitos puede seleccionar de forma crítica las plataformas, ajustar las dinámicas al perfil de sus estudiantes y ofrecer una retroalimentación oportuna que potencie la motivación y la autonomía lectora. En este sentido, las capacitaciones continuas fortalecen las competencias profesionales, asegurando que la gamificación sea aplicada con intencionalidad pedagógica y pertinencia educativa.

La Gamificación en el Aula

La efectividad de la gamificación se potencia cuando se integra una variedad de recursos que respondan a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, por ello, se requiere combinar herramientas digitales como Kahoot, Quizziz, Wordwall, Cerebriti o Genially con materiales analógicos como cartas, tableros y juegos de roles permite ofrecer experiencias más inclusivas y dinámicas. Este proceso de combinación mantiene el interés y la motivación, para asegurar la participación de estudiantes con limitaciones tecnológicas, brindando igualdad de oportunidades para interactuar con las actividades y alcanzar los objetivos de comprensión lectora.

Por ende, se debe diseñar experiencias gamificadas donde se debe considerar las características del entorno escolar, los recursos materiales y tecnológicos disponibles, así como

las particularidades socioculturales de los estudiantes. De esta manera, cuando las dinámicas lúdicas incorporan referencias cercanas a la vida cotidiana del alumnado, tradiciones locales o elementos de su identidad cultural, se incrementa la pertinencia y el sentido de pertenencia hacia la actividad. Esta conexión favorece la motivación intrínseca, fortalece el aprendizaje significativo y asegura que la gamificación no sea un recurso aislado, sino una herramienta viva que dialoga con la realidad educativa y comunitaria.

Evaluación Formativa

La gamificación, aplicada a la comprensión lectora, requiere integrar mecanismos de evaluación formativa que ofrezcan retroalimentación inmediata y clara. Recursos como insignias, niveles, medallas virtuales o recompensas simbólicas permiten monitorear de forma constante el avance de cada estudiante, al tiempo que fortalecen su motivación y sentido de logro. Este seguimiento continuo favorece la identificación temprana de dificultades y la implementación de estrategias de apoyo oportunas. Además, las recompensas y reconocimientos deben partir de lo cuantitativo y resaltar los progresos en procesos como la interpretación, el análisis y la argumentación de textos.

Por ende, la incorporación de elementos de juego debe realizarse de manera progresiva, evitando la sobrecarga de estímulos que pueda desviar la atención del objetivo principal: la comprensión lectora. Esta gradualidad, combinada con desafíos bien dosificados, favorece un aprendizaje sostenido y enfocado, al mismo tiempo, las dinámicas gamificadas propician el desarrollo de habilidades cognitivas como el razonamiento lógico y la memoria de trabajo, así como de competencias metacognitivas, entre ellas la autorregulación, la planificación y la reflexión crítica sobre el propio proceso lector. De esta forma, la gamificación no solo incentiva

la participación, sino que contribuye a formar lectores autónomos, estratégicos y capaces de transferir lo aprendido a contextos diversos.

Trabajo Colaborativo

Las actividades gamificadas ofrecen un marco ideal para fortalecer el trabajo colaborativo, debido a que promueven el intercambio de ideas, la cooperación y la construcción conjunta de significados. Por ende, estas interacciones permiten que los estudiantes discuten, argumenten y negocien interpretaciones, lo que enriquece la comprensión de los textos y favorece el desarrollo de competencias sociales como la empatía, el respeto y la comunicación asertiva. La dinámica de equipo también contribuye a que los participantes aprendan a gestionar roles, coordinar acciones y resolver problemas de manera conjunta, generando un clima de aula positivo y propicio para el aprendizaje.

Al mismo tiempo, la gamificación sitúa al estudiante como protagonista de su proceso formativo, asignándole responsabilidades y desafíos que estimulan su motivación intrínseca y consolidan un compromiso sostenido con la lectura. Este protagonismo se ve reforzado cuando las actividades se diseñan con objetivos claros y un propósito pedagógico definido, lo que permite transformar las metodologías tradicionales en experiencias lúdicas y significativas. Por ende, investigaciones desarrolladas en instituciones colombianas entre 2019 y 2024 han demostrado que, bajo estas condiciones, la gamificación potencia la comprensión lectora y favorece la transversalidad del aprendizaje, extendiendo sus beneficios a otras áreas del conocimiento y fortaleciendo competencias para la vida.

Conclusiones

En la actualidad, los procesos educativos en Colombia enfrentan el desafío de adaptarse a las necesidades de una generación profundamente influenciada por la tecnología, la inmediatez y la cultura digital. En este escenario, la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica innovadora, capaz de conectar el aprendizaje con las motivaciones intrínsecas del estudiante, generando ambientes escolares más dinámicos, participativos y significativos. Particularmente, la comprensión lectora como competencia transversal requiere enfoques que trasciendan la enseñanza tradicional y promuevan experiencias de aprendizaje activas y contextualizadas.

En este sentido, la gamificación ha demostrado ser una herramienta poderosa para mejorar el desempeño lector, especialmente en contextos donde la lectura se percibe como una tarea aburrida o dificultosa. Al incorporar elementos lúdicos como retos, recompensas simbólicas, narrativas inmersivas y retroalimentación inmediata, la lectura se transforma en una experiencia más atractiva, significativa y eficaz para los estudiantes.

En relación con el objetivo general propuesto, “Analizar la implementación de estrategias pedagógicas gamificadas orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Primaria en Colombia entre los años 2019 y 2024” se concluye que la implementación de estrategias pedagógicas gamificadas ha tenido un impacto positivo en el fortalecimiento de la comprensión lectora. La revisión de múltiples experiencias académicas e institucionales evidencia que la gamificación, cuando se planifica y contextualiza adecuadamente, mejora la disposición del estudiante hacia la lectura, facilita el aprendizaje activo y potencia el desarrollo de habilidades cognitivas vinculadas a la comprensión textual.

Respecto al primer objetivo específico, “Identificar las estrategias pedagógicas gamificadas utilizadas para el desarrollo de la comprensión lectora en Educación Básica Primaria

entre los años 2019 y 2024”, se identificaron diversas estrategias gamificadas utilizadas en el aula, entre las cuales destacan: el uso de plataformas digitales online como los mencionados en el transcurso del documento; el diseño de secuencias didácticas con niveles, recompensas y retroalimentación inmediata; y la implementación de aplicaciones móviles. Estas estrategias incorporan dinámicas de juego, narrativa, competencia amistosa y elementos visuales atractivos que estimulan el interés y la participación del estudiante en el proceso lector.

En relación con el segundo objetivo específico, “Describir las experiencias significativas que han integrado la gamificación como recurso didáctico en el fortalecimiento de la comprensión lectora en el aula “se describieron experiencias significativas en distintas regiones del país, tanto en contextos rurales como urbanos. Proyectos como los desarrollados en las instituciones educativas Barrios Unidos del Sur (Norte de Santander), Fundación Pies Descalzos (Barranquilla) y La Tulia (Valle del Cauca), entre otros que demuestran que la gamificación es adaptable a diferentes realidades escolares y que, en todos los casos analizados, los estudiantes mostraron mejoras en su actitud frente a la lectura, su motivación y su capacidad para comprender textos en diferentes niveles.

Sobre el tercer objetivo específico, “Analizar el impacto de las estrategias gamificadas en los procesos de comprensión lectora, con base en estudios y evidencias recogidas durante el período de estudio del 2019 al 2024”, el análisis del impacto de las estrategias gamificadas revela que estas inciden positivamente en los procesos de comprensión lectora, especialmente en los niveles literal e inferencial. La gamificación permite a los estudiantes interactuar activamente con los textos, construir significado de manera colaborativa, y reflexionar sobre su propio proceso lector. Además, se ha observado una mayor retención de la información, mayor

compromiso con las actividades académicas y una actitud más favorable hacia la lectura como práctica habitual.

Finalmente, en cumplimiento del cuarto objetivo específico, "Proponer orientaciones pedagógicas para el uso efectivo de la gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora en contextos escolares diversos", se plantearon un conjunto de orientaciones pedagógicas que pueden guiar a docentes e instituciones en la aplicación efectiva de la gamificación. Estas incluyen la planificación estructurada de las experiencias, la formación docente continua, la adaptación de las estrategias al contexto sociocultural y tecnológico, el equilibrio entre recursos digitales y analógicos, y la incorporación progresiva de elementos de juego con fines pedagógicos claros. Estas orientaciones, sustentadas en evidencia empírica, refuerzan el potencial transformador de la gamificación como recurso didáctico en el área de lenguaje.

Para lograrlo, es indispensable contar con una formación docente sólida, el respaldo de políticas públicas orientadas a la innovación educativa, y una infraestructura tecnológica adecuada que permita su implementación efectiva en diversos contextos. Cuando se aplica con sentido pedagógico y planificación, la gamificación no solo potencia el aprendizaje, sino que transforma la actitud de los estudiantes frente a la lectura, convirtiéndola en una experiencia estimulante que fortalece sus habilidades lectoras de manera sostenida.

Por tanto, incorporar la gamificación al sistema educativo colombiano representa una apuesta estratégica por una educación más inclusiva, pertinente y efectiva, que no se limite a la superación de pruebas estandarizadas, sino que forme ciudadanos críticos, creativos y comprometidos con su realidad. Estas orientaciones, respaldadas por investigaciones recientes desarrolladas en distintas regiones del país, evidencian que la gamificación constituye una

oportunidad concreta para renovar la enseñanza de la lectura y enriquecer el aprendizaje en el aula.

En suma, la evidencia recopilada a lo largo de este análisis confirma que la gamificación no solo constituye una estrategia pedagógica viable, sino también una herramienta poderosa para resignificar la enseñanza de la comprensión lectora en los primeros niveles de la educación básica. Su implementación adecuada permite dinamizar las prácticas pedagógicas, involucrar activamente al estudiante y generar aprendizajes más duraderos, motivadores y contextualizados.

Recomendaciones

A partir del análisis realizado sobre la implementación de estrategias gamificadas en la comprensión lectora en Colombia durante el periodo 2019–2024, se plantean las siguientes recomendaciones para optimizar su uso en contextos educativos diversos.

En primer lugar, se recomienda integrar la gamificación al currículo escolar de manera estructurada e intencionada. La gamificación no debe entenderse como una actividad aislada o recreativa, sino como una metodología que puede y debe articularse con los objetivos y competencias establecidos en los planes de estudio, particularmente con los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) relacionados con la lectura y la escritura. Su incorporación curricular debe ser gradual, respondiendo a la edad, nivel lector y contexto sociocultural del estudiante.

En segundo lugar, es fundamental fortalecer la formación docente en el diseño didáctico de experiencias gamificadas. Las experiencias revisadas evidencian que los mejores resultados se obtienen cuando los docentes dominan no solo las herramientas tecnológicas, sino también los principios pedagógicos de la gamificación. Por ello, se sugiere que las instituciones de formación docente y las Secretarías de Educación promuevan espacios de capacitación continua, centrados en el diseño instruccional gamificado, la evaluación formativa y el uso pedagógico de plataformas digitales.

Asimismo, se recomienda que las estrategias gamificadas incorporen narrativas, desafíos y recompensas simbólicas adaptadas al contexto de los estudiantes. La cercanía temática con su entorno cultural y emocional facilita el interés por la lectura, el involucramiento con los textos y el desarrollo de habilidades lectoras. Igualmente, se sugiere combinar recursos digitales y analógicos, para garantizar el acceso en zonas rurales o con baja conectividad, sin comprometer la motivación ni la calidad de las experiencias.

De igual modo, es necesario fomentar el trabajo colaborativo dentro de las experiencias gamificadas. La comprensión lectora se fortalece significativamente cuando el estudiante comparte, discute y construye el significado de los textos con otros compañeros. Las dinámicas de grupo, los juegos por equipos o los desafíos colectivos refuerzan no solo la competencia lectora, sino también habilidades sociales como la escucha activa, la argumentación y la empatía.

Por otro lado, se recomienda que las actividades gamificadas aseguren una progresión cognitiva clara, avanzando desde ejercicios de comprensión literal hacia niveles inferenciales y críticos. Esta secuencia permite que los estudiantes desarrollen estrategias de lectura cada vez más complejas sin sentirse sobrecargados o frustrados. Para ello, el docente debe planificar cuidadosamente cada etapa, utilizando indicadores claros de avance.

Finalmente, se propone implementar instrumentos de evaluación específicos y continuos, como rúbricas gamificadas, mapas de logros o diarios de lectura, que permitan valorar el impacto de las estrategias y ofrecer retroalimentación constante a los estudiantes. Asimismo, es clave que las políticas educativas reconozcan el potencial de la gamificación y respalden su aplicación mediante normativas, recursos y acompañamiento técnico. Promover nuevas investigaciones locales sobre esta temática permitirá fortalecer la toma de decisiones, consolidar buenas prácticas y construir un modelo educativo más inclusivo, creativo y eficaz en el desarrollo de la comprensión lectora.

Referencias

- Aldana Méndez, G. A. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria* [Trabajo de grado, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES. <http://surl.li/rnyogg>
- Arias Maldonado, M., Gutiérrez González, C., & Rodríguez López, J. (2021). *La gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Educación, Maestría en Dificultades del Aprendizaje. <https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/9b7ab755-a3be-4163-8378-32249a0791f1>
- Arnedo, Y. M., Gordòn, M. I. & Urbay, J. (2019). *Estrategias didáctico - pedagógicas basadas en las TIC para el mejoramiento de la comprensión lectora en niños de 4 grado de la sede Makù, Centro Educativo Indígena No. 2 de Maicao, La Guajira*. [Proyecto aplicado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34637>
- Balseiro Luna, M. D. J. (2021). *Estrategia de gamificación para el desarrollo del nivel inferencial de la comprensión lectora en estudiantes de quinto de primaria*, Centro Educativo Palmira de San Onofre, Sucre [Trabajo de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio Institucional. <https://repository.udistrital.edu.co/server/api/core/bitstreams/f3f9f609-9e2e-41d3-8fad-a654cfc90f30/content>
- Beleño-Bassa, D. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante herramientas de gamificación en estudiantes de primer grado de básica primaria* [Tesis de grado, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES.

<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/665a482b-26c2-4fd6-8eec-2d45bb85e3a4>

Bernal Hernández, J. M., Caro Quiroga, V. E., Hernández López, D., & Sánchez Ordoñez, D. F.

(2022). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de competencias lectoras en estudiantes de grado quinto del Centro Educativo Rural Morrón, en Briceño, Antioquia* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena].

Repositorio Institucional.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/f101e866-d270-4c5d-8eee-e1aaefa081ab>

Caballero Lancheros, O y Castro Gonzales, S. (2022). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante la gamificación utilizando la herramienta Educaplay y la plataforma Classroom para los estudiantes de grado 5*. Universidad de Cartagena. Disponible en:

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/d5c8ac24-45bb-4277-ba5d-e0ad04085578>

Candanoza Caro, L., & Segovia Beltrán, Y. (2022). *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora* [Tesis de maestría, Corporación Universitaria de la Costa]. Repositorio Institucional CUC.

<https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/6272b006-247a-4294-b91a-551edabbbf46/content>

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.

https://www.researchgate.net/publication/337526721_CASSANY_DANIEL_2006_Tras_las_lineas_Sobre_la_lectura_contemporanea

- Casasempere-Satorres, A., & Vercher-Ferrándiz, M. L. (2020). *Bibliographic documentary analysis. Getting the most out of the literature review in qualitative research*. *New Trends in Qualitative Research*, 4, 247–257. <https://doi.org/10.36367/ntqr.4.2020.247-257>
- Castañeda Calderón, R. D. (2023). *Formación docente en competencias digitales para la integración de las TIC en el aula de clase de docentes de primaria*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9725
- Carrillo López, Á. M. (2021). *Gamificación y comprensión lectora* [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional UPN.
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16642>
- Cediel Rincón, J., & Guardia Hernández, A. M. (2022). *La conexión entre los videojuegos y el fortalecimiento de la competencia lectora*. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 2(2), 235-260. <https://doi.org/10.51660/ripie.v2i2.72>
- Comunidad Andina. (1993). *Decisión Andina 351 sobre régimen común de derecho de autor y derechos conexos*. Comisión de la Comunidad Andina.
<https://www.sice.oas.org/trade/Andean/decisiones/351s.pdf>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2000). *Handbook of Qualitative Research* (2ª ed.). SAGE.
Recuperado de <https://w3.hsgy.gob.pe/galeria/bibliotecavirtual/Denzin-Lincoln%20-%20Manual%20SAGE%20de%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa.%20Vol.%20I%20-%20El%20campo%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf>
- Gil-Sacristan, G. (2023). *Gamificación usando aplicaciones móviles como estrategia didáctica para la promoción de la lectura en estudiantes del grado tercero de básica* [Trabajo de grado, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES.

<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/ae2a1534-60a0-47a5-a69b->

[9aea8d818ffe](https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/ae2a1534-60a0-47a5-a69b-9aea8d818ffe)

Hurtado Gil, S. M. (2023). *Estrategias de lectura de Solé para el desarrollo de la comprensión lectora en las estudiantes del grado 4° de la IE Normal Superior Manuel Cañizales de Quibdó -Chocó*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11407/7813>

Hurtado Rivera, V., & Lozano, M. I. (2022). *Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca* [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional Los Libertadores.

<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/f0181e50-e359-418b-a530-f22650e06e67/content>

Ley 1098 de 2006. *Código de Infancia y Adolescencia*, Diario Oficial No. 46.672, 8 de febrero de 2006. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=28513>

Ley 23 de 1982. *Por la cual se regula el derecho de autor en Colombia*, Diario Oficial No. 33.189, 28 de julio de 1982. <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/co/co001es.pdf>

Loayza-Maturrano, E. F. (2021). *El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas*. EDUCARE ET COMUNICARE, 9(1), 67-77.
<https://doi.org/10.35383/educare.v9i1.594>

Ministerio de Educación Nacional, & Ministerio de Cultura. (2011). *Plan Nacional de Lectura y Escritura: Leer es mi cuento*. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Plan-Nacional-de-Lectura-y-Escritura/>

- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Lineamientos para la enseñanza de la lectura y la escritura en educación básica primaria*. <https://www.mineduccion.gov.co/>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (1998). *Lineamientos curriculares de lengua castellana*. Bogotá, Colombia: MEN. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-86073_archivo_pdf_lineamientos_lengua.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2003). *Estándares básicos de competencias en lenguaje*. Bogotá, Colombia: MEN. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-86073_archivo_pdf_estandares_lenguaje.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016–2026*. Bogotá, Colombia: MEN. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-361532_archivo_pdf_plan_decenal.pdf
- Montes Miranda, A., Barrios Valderrama, D. S., & Parra Palacios, M. (2023). *Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una institución educativa de Casanare*, Colombia. *Perspectivas*, 8(23), 72-85. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.8.23.2023.72-85>
- Moya Ortiz, I. A., & Díaz Rodríguez, M. E. (2024). La Gamificación en la Educación Básica Primaria en Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 11376-11401. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/14519>
- Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Narváz Peñaloza, G. P., Castro, K. J., & Herrera, P. A. (2023). *Gamificación digital como estrategia didáctica para la comprensión lectora literal e inferencial en quinto grado de la Institución Educativa Julia Sierra Iguarán* [Tesis de maestría, Universidad de

Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/1eae1c64-3f0b-42e8-8f54-420f5bc7b0cf/content>

Novoa Velandia, A. G., & Serrato Vargas, S. P. (2023). *Gamificación, una estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto de básica primaria* [Tesis de grado, Universidad de Manizales]. Repositorio Institucional RIDUM. https://ridum.umanizales.edu.co/bitstream/handle/20.500.12746/7014/Serrato_Vargas_Sandra_Patricia_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>

Parra Quintero, C. P., & Mayor Parra, P. A. (2022, noviembre 14). *Uso de la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la Institución Educativa La Tulia* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/2fe289ee-0cb3-4e55-949d-061b44da7c41/content>

Pereira Ureche, G., Palomino Hernández, N. A., Navarro, G. S., & Villarreal Esmeral, M. F. (2022). *El fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel inferencial en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación y las TIC para los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Fundación Pies Descalzos* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/b1f735f6-dd40-4d31-b4a9-04dc1c19cf61>

- Pérez García, Luz Beatriz y Regino Orozco Bleidys Marelbis. (2019). *Objetos virtuales de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria*. (Tesis de maestría) Universidad de la Costa. Barranquilla. Recuperado de: <https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/377d45f2-421f-4dc1-8497-85f44b1fa7a9>
- Pinzón Arteaga, J. (2024). *Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel en el Desarrollo de Estrategias de Aprendizaje Hacia un Pensamiento Crítico*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 8858-8870. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12041
- Pita Paredes, A, Peñaranda Alvarez, C, Fernando Sandoval, M y De León, R. (2022). *Implementación de estrategias gamificadas a través de herramientas digitales para mejorar la comprensión lectora en su nivel inferencial en estudiantes de básica primaria*. Universidad de Cartagena. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11227/16220>
- Posligua Galarza, M., Espinel, G. J., Posligua Murillo, J., & Jiménez Bayas, S. (2022, enero 24). *La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura* [Artículo científico]. Universidad de Santander (UNDES). https://repositorio.undes.edu.co/bitstream/001/6124/1/La_Gamificacion_Como_Estrategia_Pedagogica_Para_Mejorar_los_Procesos_de_Compreension_Lectora_en_los_Estudiantes_de_Quinto_de Primaria.pdf
- Ramírez Carbajal, A. Á. (2005). Reseña de *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* de Díaz-Barriga y Hernández Rojas. *Tiempo de Educar*, 6(12), 397–403. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31161208>
- Rodríguez, C., & Hernández, L. (2022). *La gamificación offline como estrategia de aula para fortalecer los procesos de comprensión lectora en el grado cuarto de primaria* [Tesis de

- grado, Universidad del Norte]. Repositorio institucional Uninorte.
<https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/11594#page=1>
- Royero, N. D. C., & Mejía Martínez, M. (2021). *Estrategia didáctica mediada por OVAs para el fortalecimiento del proceso de comprensión lectora en los estudiantes* [Tesis de maestría, Corporación Universitaria de la Costa].
<https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/cac32404-e89f-44e8-ad1b-91b6ae5c6703>
- República de Colombia. (1994). *Ley General de Educación, Ley 115 de 1994*. Diario Oficial No. 41.697. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-85906_archivo_pdf_ley_115.pdf
- República de Colombia. (1994). *Decreto 1860 de 1994. Por el cual se reglamenta la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994*. Diario Oficial No. 41.719.
https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-86073_archivo_pdf_decreto_1860.pdf
- Reyes-Ruiz, L., & Carmona Alvarado, F. A. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. Ediciones Universidad Simón Bolívar.
<https://hdl.handle.net/20.500.12442/6630>
- Ríos Vargas, N. A., López Erazo, D., & Ordóñez, C. A. (2024). *Fortalecimiento de la lectura, a partir de la aplicación de estrategias de gamificación, que favorezcan a los estudiantes de primer grado de básica primaria de la sede Mariscal Jorge Robledo de la Institución Educativa Eustaquio Palacios en la ciudad de Cali* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/ee62200c-d55d-4cbd-b4b8-950681303818/content>
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Graó. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/estrategias-de-lectura.pdf>

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1984). Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados. Paidós. <https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>