

**Inspirando estudiantes de inglés como lengua extranjera, juegos digitales para fomentar la comprensión lectora en el grado 11**

Lorena Del Pilar Herrera Bustos

Asesores

Oscar Eduardo Salamanca Valencia

Virginia Morales Pulido

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) Escuela de Ciencias de la Educación –  
ECEDU

Especialización en pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo.

**2026**

## Resumen

Aprender inglés como lengua extranjera constituye tanto un desafío como una oportunidad para estudiantes en contextos educativos y sociales vulnerables; sin embargo, en la Institución Educativa Luis Enrique Figueroa Rey se evidencian dificultades significativas en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de grado once, lo cual afecta su desempeño académico y limita sus oportunidades de acceso a la educación superior. Ante esta problemática, la presente monografía analiza, desde un enfoque teórico-documental, el potencial de la gamificación y el uso de juegos digitales como estrategias pedagógicas para fortalecer dicha competencia, a partir de la revisión de investigaciones nacionales e internacionales y de conceptos clave relacionados con la comprensión lectora, la motivación y el aprendizaje significativo. Los hallazgos indican que herramientas digitales como Kahoot, Quizizz y Duolingo favorecen la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades lectoras autónomas, además de evidenciar que la integración de actividades gamificadas puede transformar la experiencia educativa, mejorar el rendimiento en pruebas estandarizadas y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes; por ello, se recomienda capacitar a los docentes en el uso de estas herramientas, garantizar su accesibilidad en contextos vulnerables y promover un aprendizaje más dinámico, motivador y equitativo.

**Palabras clave:** comprensión lectora, inglés como lengua extranjera, gamificación, juegos digitales, motivación

### **Abstract**

Learning English as a foreign language represents both a challenge and an opportunity for students in vulnerable educational and social contexts; however, at the Luis Enrique Figueroa Rey Educational Institution, significant difficulties in English reading comprehension have been identified among eleventh-grade students, which negatively affect their academic performance and limit their opportunities for access to higher education. In response to this issue, the present monograph analyzes, from a theoretical-documentary approach, the potential of gamification and the use of digital games as pedagogical strategies to strengthen this skill, based on a review of national and international research and key concepts related to reading comprehension, motivation, and meaningful learning. The findings indicate that digital tools such as Kahoot, Quizizz, and Duolingo promote motivation, engagement, and the development of autonomous reading skills, while also showing that the integration of gamified activities can transform the educational experience, improve performance on standardized tests, and contribute to the integral development of students; therefore, it is recommended to train teachers in the use of these tools, ensure their accessibility in vulnerable contexts, and promote a more dynamic, motivating, and equitable learning environment.

**Keywords:** reading comprehension, English as a foreign language, gamification, digital games, motivation

## Tabla de contenido

Introducción .....	10
Planteamiento del Problema .....	11
Justificación .....	15
Objetivos .....	17
Objetivo General .....	17
Objetivos Específicos.....	17
Marco Referencial.....	18
Antecedentes de Investigación:.....	18
Antecedentes Nacionales: .....	18
Antecedentes Internacionales.....	20
Marco Teórico .....	23
Teorías Sobre la Comprensión Lectora.....	23
La Comprensión Lectora En Inglés .....	27
La Gamificación en la Educación .....	29
Juegos y Actividades Digitales en la Comprensión Lectora De Inglés .....	33
Metodologías y Estrategias Para Mejorar la Comprensión Lectora En Inglés .....	36
Comprensión Lectora y Pensamiento Crítico .....	41
Gamificación y Aprendizaje .....	44
Aprendizaje Significativo y Motivación.....	46
Prueba ICFES de Inglés .....	50
Metodología .....	53
Resultados esperados .....	55
Conclusiones y Recomendaciones .....	57
Referencias Bibliográficas .....	59

## Resumen Analítico Especializado (RAE)

**Título:**

Inspirando estudiantes de inglés como lengua extranjera: Juegos digitales para fomentar la comprensión lectora en el grado 11°

Modalidad de trabajo de grado:

Monografía

Línea de investigación:

Esta monografía se enmarca en la línea pedagógica, didáctica y curricular, enfocada en el análisis de estrategias innovadoras de enseñanza del inglés como lengua extranjera, con énfasis en la gamificación y el uso de juegos digitales para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado 11°.

Autor:

Lorena Del Pilar Herrera Bustos

Institución:

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD  
Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)  
Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo

Fecha:

2026

Palabras clave:

Comprensión lectora, inglés como lengua extranjera, gamificación, juegos digitales, motivación, aprendizaje significativo

**Descripción:**

La monografía analiza cómo la gamificación y el uso de juegos digitales pueden contribuir al fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés en estudiantes de grado 11° de la Institución Educativa Luis Enrique Figuroa Rey, ubicada en un contexto social vulnerable. A través de un enfoque teórico-documental, se revisan investigaciones nacionales e internacionales y se identifican estrategias pedagógicas innovadoras que promueven la motivación, el compromiso y el aprendizaje autónomo.

**Fuentes:**

Revisión documental de investigaciones académicas nacionales e internacionales sobre comprensión lectora, gamificación, motivación, aprendizaje significativo y enseñanza del inglés.

**Contenidos:****Metodología:**

Enfoque teórico-documental. Se realizó un proceso sistemático de búsqueda, revisión, selección y análisis crítico de fuentes académicas relevantes (artículos, libros, investigaciones) en bases de datos especializadas. El procedimiento incluyó la elección del tema, delimitación del problema, organización conceptual y redacción argumentativa.

**Conclusiones:**

La comprensión lectora en inglés es un reto para los estudiantes de grado 11° de la Institución Educativa Luis Enrique Figuroa Rey debido a limitaciones de vocabulario, baja motivación y condiciones de vulnerabilidad social. La gamificación y los juegos digitales se plantean como estrategias innovadoras que potencian la motivación, la autonomía y el rendimiento **académico**. Se recomienda incorporarlos de manera sistemática en el aula, alineados con los objetivos pedagógicos y adaptados a las necesidades de los estudiantes. Asimismo, es clave capacitar a

los docentes, garantizar accesibilidad en contextos de limitaciones tecnológicas y evaluar periódicamente los resultados para asegurar que estas prácticas sean efectivas y significativas.

#### Referencias bibliográficas:

Incluyen autores como Aldana (s.f.), Amaya & Osorio (s.f.), Barghani (2020), Barreto et al. (2015), Canet Juric et al. (2005), Carmona et al. (2024), Choquehuanca-Calcina et al. (2022), Franco-Segovia (2023), Guarín & Ramírez (2017), Molina et al. (2021), Wang, Harun & Yuan (2024), entre otros.

**Tabla de figuras**

<b>Figura 1</b> <i>Características de la comprensión lectora</i> .....	29
<b>Figura 2</b> <i>La gamificación en la educación</i> .....	32
<b>Figura 3</b> <i>Ejemplo de actividad en Kahoot. Kahoot (2025)</i> .....	35
<b>Figura 4</b> <i>Metodologías y estrategias para mejorar la comprensión lectora en inglés.</i> .....	41
<b>Figura 5</b> <i>Comprensión lectora y pensamiento crítico</i> .....	43
<b>Figura 6</b> <i>Niveles de inglés según el MCER.</i> .....	52

## Introducción

En la actualidad aprender inglés como lengua extranjera constituye una competencia fundamental para desenvolverse en un mundo cada vez más globalizado. Sin embargo, en muchos contextos educativos, los estudiantes enfrentan serias dificultades para desarrollar habilidades esenciales como la comprensión lectora. Esta problemática no solo afecta su rendimiento académico, sino también sus oportunidades de acceso a la educación superior y al mercado laboral.

Frente a este reto, surge la necesidad de explorar metodologías innovadoras que motiven a los estudiantes y faciliten el aprendizaje de manera significativa. Entre estas estrategias se encuentra la gamificación y el uso de juegos digitales, los cuales se han posicionado como herramientas pedagógicas capaces de transformar la experiencia educativa, fomentando la participación, el compromiso y la autonomía.

Este trabajo tiene como propósito analizar cómo la incorporación de juegos digitales puede contribuir al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado 11º, proponiendo alternativas que integren el componente lúdico con objetivos académicos claros. A través de un enfoque teórico y documental, se revisan conceptos clave, antecedentes y experiencias exitosas, para ofrecer una propuesta fundamentada que responda a las necesidades actuales del aula y potencie el desarrollo integral de los estudiantes.

## Planteamiento del Problema

La comprensión lectora en inglés como lengua extranjera es una de las competencias esenciales para que los estudiantes tengan éxito en su formación académica y sean competentes en cualquier ámbito profesional. No obstante, en la Institución Educativa Luis Enrique Figueroa Rey (L.E.F.R.), ubicada en el municipio de Piedecuesta, Santander, los estudiantes del grado 11° han demostrado deficiencias en esta competencia. A partir de simulacros y pruebas diagnósticas relacionadas con la comprensión de textos en inglés, se ha identificado que una gran mayoría alcanza resultados por debajo de lo esperado.

Entre las principales deficiencias se destacan la limitada comprensión lectora, condicionada por la escasa apropiación del vocabulario, la falta de instrucción específica y la reducida exposición a textos en lengua extranjera. Esta situación dificulta la identificación de ideas principales y secundarias, la inferencia de significados y la construcción de una comprensión profunda y crítica. Además, la ausencia de estrategias lectoras limita el desarrollo del pensamiento analítico, lo que reduce la capacidad del estudiante para establecer conexiones entre el texto y su contexto. Como consecuencia, la lectura se convierte en una actividad mecánica, sin propósito comunicativo ni valor reflexivo.

Además, el colegio se encuentra en una zona de alta vulnerabilidad social y con accesibilidad limitada, lo que representa un desafío en la disponibilidad de recursos educativos. Sin embargo, a pesar de estas condiciones, se cuenta con un texto guía institucional (“Hit the Road”, de la editorial Norma) que sirve como base para el aprendizaje. Aunque algunos estudiantes enfrentan dificultades económicas para adquirir el libro, la comunidad educativa

continúa impulsando estrategias para facilitar el acceso a materiales y promover un aprendizaje autónomo y equitativo.

Esta situación, que también se refleja en un contexto nacional, motiva a redoblar esfuerzos. Según Sánchez (2023), en su artículo Prueba Saber 11 2023: “matemáticas e inglés, las materias con puntajes más bajos” publicado en la revista Infobae, el inglés sigue siendo un área que requiere atención. Frente a este panorama, los docentes y la institución perseveran en fortalecer la enseñanza del inglés, buscando superar estas barreras y mejorar los resultados para los estudiantes.

Uno de los principales retos sigue siendo el fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés. Esta habilidad, clave tanto para las evaluaciones externas como para el éxito académico general, aún representa una brecha importante por cerrar. En respuesta a esta necesidad, la búsqueda de métodos innovadores ha llevado a considerar el uso de los juegos digitales como una estrategia pedagógica transformadora.

De este modo, la gamificación y los juegos digitales surgen como una herramienta de enseñanza-aprendizaje para promover el aprendizaje del inglés centrado en la comprensión lectora, a través de experiencias más atractivas y significativas para los estudiantes. Según Lucas et al. (2020), el término gamificación, también conocido como estrategias de ludificación, “proviene del inglés game, que significa juego, es decir, es el uso de mecánica de juegos con el fin de fomentar la motivación” (p. 350). En este sentido, los juegos digitales no solo captan el interés del estudiante, sino que generan una mayor participación, compromiso y disposición hacia el aprendizaje.

La presente propuesta se centra en utilizar los juegos digitales como eje principal para inspirar a los estudiantes del grado 11° a desarrollar su comprensión lectora en inglés.

Herramientas como cuestionarios gamificados, retos interactivos por niveles, actividades con recompensas, y plataformas adaptadas a su nivel, permiten integrar los contenidos lingüísticos con dinámicas motivadoras. Esta combinación favorece tanto el desarrollo de habilidades de lectura como la formación de estudiantes más autónomos, críticos y comprometidos con su proceso formativo.

Investigaciones previas han mostrado resultados positivos en la implementación de estas estrategias. Los estudiantes han mostrado una mejora significativa en actividades de comprensión lectora y un mayor rendimiento en pruebas como la Saber 11. Además, se ha evidenciado un cambio positivo en su actitud frente a la lectura y el aprendizaje del inglés, consolidando la idea de que los juegos digitales pueden ser mucho más que un recurso complementario ya que, pueden convertirse en el centro de una experiencia educativa que motive, transforme e inspire.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario fortalecer la competencia de la comprensión de lectura en inglés, para que los estudiantes del grado 11° tengan posibilidades de acceder a la educación superior, expandir sus oportunidades, y desarrollar sus proyectos personales, profesionales y laborales. Apostar por estrategias innovadoras como los juegos digitales no solo atiende una necesidad educativa inmediata, sino que también construye las bases para un futuro más justo y prometedor para los jóvenes.

En consecuencia, se plantea la siguiente pregunta: ¿De qué manera el uso de juegos digitales contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés en estudiantes de grado 11°?

### **Justificación**

Dados los avances de la tecnología y las exigencias del mundo globalizado, es necesario adquirir las competencias necesarias para las nuevas formas de trabajo. Por consiguiente, aprender inglés es relevante dentro de los procesos educativos, ya que facilita oportunidades y crecimiento dentro de los campos académicos y laborales. Por esta razón, El Ministerio de Educación de Colombia se ha propuesto metas encaminadas a promover el bilingüismo en el país, donde los estudiantes que se gradúen de secundaria logren nivel B1 de inglés (Aldana, s.f).

En este sentido, esta investigación apunta a que los estudiantes del grado 11° de la institución educativa Luis Enrique Figueroa Rey, fortalezcan sus competencias de comprensión lectora para ser competentes en la educación superior, fomentando su autonomía y desarrollo profesional.

Por esta razón se precisa el fortalecimiento de la comprensión lectora del inglés para que los estudiantes del grado 11° de la institución educativa L.E.F.R ubicado en una zona vulnerable del municipio de Piedecuesta/ Santander en su calidad de colegio oficial, puedan tener posibilidades más amplias de ingresar a una universidad para formarse profesionalmente contribuyendo al bienestar común en la sociedad.

Es así como este estudio resalta la relevancia de consolidar la comprensión lectora, considerando lo afirmado por Barreto et al. (2015) que “el nivel de comprensión lectora se constituye en un tema de preocupación” (p. 163) debido a que los estudiantes no mejoran su competencia en inglés. Así mismo, los autores señalan que es vital el rol de los docentes para motivar, dinamizar, facilitar situaciones y estrategias que contribuyan a la mejora de la

competencia de comprensión lectora y por ende la competencia comunicativa y las habilidades de escritura, vocabulario, gramática, entre otros.

La gamificación es definida por Barghani (2020) como “the inclusion of game elements in non game settings” (p. 1671); esta se propone como estrategia que permite incorporar dinámicas propias de los juegos en contextos educativos no lúdicos para fortalecer la comprensión lectora en inglés, ayudando a mejorar los resultados en pruebas centradas en la comprensión de textos, para aumentar el interés, mejorar la participación en clase, desarrollar el trabajo autónomo, colaborativo, potenciar el pensamiento y la creatividad.

Lo anterior considerando que las actividades gamificadas permiten a los profesores y estudiantes incluir juegos en el ámbito académico para potenciar los procesos de aprendizaje de manera dinámica y motivadora. Además, Barghani (2020) indica que “la gamificación en el aprendizaje alivia algunas de las dificultades educativas modernas, incluida la disminución del compromiso, la motivación y la falta de cooperación entre los estudiantes” (p. 1674.)

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Potenciar la comprensión lectora de los estudiantes de grado 11º, a través del uso de juegos digitales y práctica permanente.

### **Objetivos Específicos**

Analizar cómo se consolida la comprensión lectora en inglés mediante el uso de actividades y juegos digitales.

Identificar los conceptos, metodologías y herramientas relacionadas con la comprensión de lectura documentadas en trabajos previos.

Reflexionar sobre el impacto del uso de estrategias gamificadas en el proceso de comprensión lectora en inglés.

## **Marco Referencial**

### **Antecedentes de Investigación:**

Con los propósitos de enriquecer, orientar y fundamentar teóricamente la presente monografía, se realizó una rigurosa revisión bibliográfica que incluyó la consulta de diversas fuentes de información confiables y actualizadas. Entre ellas, se seleccionaron cuidadosamente cinco investigaciones de carácter nacional y cinco investigaciones internacionales. Estas fueron elegidas por su relevancia temática y su contribución significativa al abordaje del área investigada.

### **Antecedentes Nacionales:**

Diversas investigaciones recientes coinciden en que la comprensión lectora en inglés constituye una competencia esencial para el desarrollo académico, personal y social de los estudiantes, especialmente en contextos educativos vulnerables. Humanez (2023) destaca que, aunque se han impulsado políticas públicas como el Plan Nacional de Lectura, los avances han sido limitados, en gran parte debido a la persistencia de desigualdades estructurales entre instituciones públicas y privadas. Esta brecha educativa no solo afecta los resultados en evaluaciones externas, sino que también limita las posibilidades de los estudiantes para construir aprendizajes significativos, críticos y duraderos.

Carmona et al. (2024) refuerzan esta idea al identificar diversos factores internos y externos que obstaculizan el proceso educativo, como las condiciones socioeconómicas adversas, la falta de acompañamiento familiar, la infraestructura deficiente, los modelos pedagógicos tradicionales y la escasa formación de docentes en áreas clave como inglés. Aunque las Pruebas

Saber 11 se utilizan como referente para evaluar el rendimiento, lo verdaderamente preocupante es cómo estas condiciones afectan el desarrollo de competencias fundamentales como la comprensión lectora, más allá de los resultados numéricos o rankings.

En ese sentido, Toro Criollo y Ramírez Toro (2019) destacan que la enseñanza dirigida y estratégica de habilidades lectoras, como la identificación de ideas principales, las relaciones semánticas y el análisis crítico, promueve avances significativos en el aprendizaje de los estudiantes. Aunque su estudio surge en un contexto que incluye la preparación para pruebas estandarizadas, lo más relevante es el fortalecimiento de competencias que los estudiantes pueden aplicar en distintos ámbitos académicos y personales, contribuyendo así a una comprensión lectora profunda y funcional más allá de cualquier examen específico.

Por su parte, Amaya y Osorio (s.f.) llaman la atención sobre la necesidad de transformar el enfoque tradicional de la enseñanza del inglés en Colombia. Enfatizan que los estudiantes no solo enfrentan barreras pedagógicas y estructurales, sino también afectivas y motivacionales que inciden directamente en su disposición hacia el aprendizaje de una lengua extranjera. En este marco, los autores abogan por una educación más interactiva, flexible y emocionalmente significativa, capaz de despertar el interés de los estudiantes mediante metodologías más cercanas a sus realidades.

Desde un enfoque similar, Dávila Pérez (2013) demuestra que la clave para mejorar la enseñanza del inglés no radica únicamente en los recursos disponibles, sino en el trabajo conjunto y articulado de toda la comunidad educativa. A través de una pedagogía proactiva,

compromiso docente y participación familiar, es posible generar entornos de aprendizaje más efectivos, aún en contextos con limitaciones materiales.

### **Antecedentes Internacionales**

En los últimos años, la gamificación ha ganado un papel protagónico en el campo educativo como una estrategia pedagógica que potencia el aprendizaje del inglés desde una perspectiva motivadora, participativa y más cercana a los intereses de los estudiantes. Molina et al. (2021) afirman que, en un mundo cada vez más globalizado, es necesario adoptar enfoques que rompan con las metodologías tradicionales. Los juegos digitales, al integrarse de forma estructurada en el aula, no solo fomentan la atención y el compromiso del estudiante, sino que convierten el aprendizaje en una experiencia significativa. Actividades como competencias, retos, avatares y juegos colaborativos refuerzan el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando estén alineadas con objetivos claros y planificaciones pedagógicas adecuadas.

En este mismo sentido, Wang, Harun y Yuan (2024) realizaron una revisión sistemática que valida el impacto positivo de la gamificación sobre la comprensión lectora. Los autores subrayan que la inclusión de juegos en actividades de lectura mejora aspectos como la velocidad, la precisión, la frecuencia lectora y la inmersión. Más allá del componente lúdico, se reconoce que la gamificación bien implementada permite consolidar aprendizajes significativos, impulsar la motivación intrínseca y promover una mayor autonomía por parte del estudiante. Esta evidencia apoya directamente el enfoque de la presente monografía, que propone el uso de juegos digitales para fomentar la comprensión lectora en inglés en estudiantes de grado 11°.

El factor motivacional, estrechamente ligado a la efectividad de las estrategias gamificadas, ha sido también ampliamente investigado. Choquehuanca-Calcina et al. (2022) evidencian que existe una fuerte correlación entre la motivación y el rendimiento académico en inglés. Su estudio, realizado en el contexto de la UGEL San Román, resalta cómo la falta de interés en el aula puede ser revertida mediante la intervención del docente a través de propuestas metodológicas que motiven al estudiante desde sus propios contextos y necesidades. Del mismo modo, Reza (2017) aporta una visión más conceptual al explorar los distintos tipos de motivación intrínseca, extrínseca, integrativa e instrumental y su influencia sobre la comprensión lectora, estableciendo un marco teórico que sustenta por qué estrategias como la gamificación pueden despertar en los estudiantes un interés genuino por leer en lengua extranjera.

Paralelamente, es fundamental considerar que el desarrollo de la comprensión lectora no depende únicamente de estrategias lúdicas o motivacionales, sino también de técnicas específicas que fomenten habilidades cognitivas complejas. Gutiérrez Fresneda y Planelles Iváñez (2022) demuestran que la formulación de preguntas por parte del estudiante, en lugar de limitarse a responder preguntas preestablecidas, promueve un análisis más profundo del texto y genera una comprensión más crítica. Este hallazgo puede complementar el enfoque gamificado, integrando dinámicas de creación de preguntas dentro de las actividades digitales y reforzando el pensamiento autónomo.

En resumen, los aportes analizados en esta sección justifican sólidamente el enfoque adoptado por la presente monografía. Las evidencias tanto nacionales como internacionales permiten afirmar que la gamificación, cuando está guiada por objetivos claros y acompañada por

estrategias motivacionales y técnicas de comprensión efectivas, puede ser una herramienta transformadora en el proceso de enseñanza del inglés.

## **Marco Teórico**

El presente estudio tiene como objetivo principal inspirar a los estudiantes de undécimo grado que cursan inglés como lengua extranjera, mediante el uso de juegos digitales con el fin de fomentar y mejorar sus habilidades de comprensión lectora. Para lograr esto, se presentan los fundamentos teóricos que sustentan el estudio realizado ofreciendo un marco conceptual sólido sobre la comprensión lectora, el aprendizaje de inglés y el uso de juegos digitales en la educación. El marco teórico está organizado en nueve capítulos, cada uno enfocado en aspectos clave que permiten entender en profundidad los elementos involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que serán desarrollados a continuación.

### **Teorías Sobre la Comprensión Lectora**

Actualmente, uno de los principales desafíos que enfrentan los sistemas educativos de países como Colombia es mejorar la comprensión de textos escritos. Teniendo en cuenta que un nivel insuficiente de comprensión lectora puede retrasar el aprendizaje y limitar la capacidad del individuo para utilizar el lenguaje de manera autónoma y efectiva como herramienta de comunicación (Torres de Márquez, 2003, p. 381).

Además, Torres de Márquez (2003) destaca que comprender un texto requiere de ciertos elementos fundamentales, como la capacidad para construir significados, el uso de conocimientos previos, la competencia en el lenguaje, estructuras cognitivas organizadas y el dominio de la lengua escrita. Cuando estas herramientas no están presentes, surgen dificultades como bajo rendimiento académico, escasa participación en clase, actitud pasiva y falta de

pensamiento crítico. Asimismo, se evidencia poco interés por investigar y una postura limitada del estudiante, centrada únicamente en recibir información sin procesarla activamente.

A lo largo del tiempo, numerosos estudios centrados en la comprensión lectora y en las estrategias para potenciarla concluyen que la lectura sigue siendo fundamental en los ámbitos académicos, sociales y personales; sin embargo, como señala Vásquez Sierra (2022), ha perdido la relevancia que tuvo siglos atrás. En este contexto, el desafío para los docentes es considerable, ya que deben priorizar el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la correcta organización de ideas y del entendimiento de los diferentes niveles de comprensión y los modelos teóricos. En este sentido, Vásquez Sierra (2022) sostiene que la comprensión inferencial **"se caracteriza por escudriñar y dar cuenta de la red de relaciones y asociaciones de significados que permiten al lector leer entre líneas, presuponer y deducir lo implícito"** (p. 626).

En este sentido, algunos de los niveles que se reconocen al momento de leer un texto son el nivel literal, el inferencial y el crítico. El nivel literal se considera como el primer eslabón al momento de comprender el texto en el que las capacidades fundamentales son conocer palabras y frases y recordar lo leído. Por su parte, en el nivel inferencial según Gordillo y Flórez (2009) citados en Vásquez Sierra (2022) "se caracteriza por escudriñar y dar cuenta de la red de relaciones y asociaciones de significados que permiten al lector leer entre líneas, presuponer y deducir lo implícito" permitiendo así, elaborar conclusiones sobre lo leído. Finalmente, en el nivel de lectura crítica, el lector tiene la capacidad de reflexionar y emitir juicios sobre el texto asumiendo una posición frente a este donde valida o rechaza las ideas leídas.

Por otro lado, Canet, Andrés y Ané (2005) mencionan que se han desarrollado modelos teóricos de comprensión lectora con el propósito de analizar cómo las personas comprenden lo que leen y qué procesos mentales intervienen durante la lectura. Estos modelos también funcionan como una herramienta de apoyo para los docentes, ya que permiten reflexionar sobre la enseñanza y facilitar una comprensión más efectiva de los textos. Entre los más conocidos se encuentran el modelo de procesamiento ascendente, el descendente, el interactivo y los modelos proposicionales de comprensión textual.

Según Canet et al. (2005), el modelo de procesamiento ascendente, desarrollado por Just y Carpenter (1980, 1987) y también conocido como Bottom-Up (modelo primario o superficial), describe cinco etapas que intervienen en el proceso lector: percepción, codificación y acceso léxico, asignación de casos, integración y cierre de la frase. Este enfoque propone que la información se procesa de forma progresiva, desde los elementos más simples, como las letras, hasta estructuras más complejas, como las frases y el significado general del texto.

En este sentido, "la lectura se entiende como un proceso ordenado y jerárquico que comienza con la identificación de las letras y avanza hacia unidades lingüísticas mayores, como las palabras y oraciones" (Solé, 1987, como se citó en Canet Juric et al., 2005, p. 410). Este modelo Bottom-Up se puede implementar a través de actividades digitales gamificadas que incorporen tareas específicas para reconocer vocabulario básico, emparejar palabras con imágenes, construir oraciones y resolver desafíos de comprensión.

El modelo descendente o Bottom-Down (modelo secundario o profundo) surge en oposición al modelo anterior. En este enfoque se otorga mayor importancia a los procesos

cognitivos superiores que controlan y dirigen la lectura. Según Canet et al. (2005), al citar a Navalón, Ato y Rabadán (1989), el lector se guía por una hipótesis acerca del significado de lo que leerá, apoyándose en sus conocimientos sintácticos y semánticos, así como en los elementos gráficos presentes en el texto.

Por su parte, el modelo interactivo surge con la finalidad de unificar las diferencias existentes entre los dos modelos anteriores. De este modo, la comprensión está guiada tanto por los datos que otorga el texto, como por los conocimientos o ideas que el lector ya posee, reconociendo que ambos participan en la lectura simultáneamente. Este modelo, entiende la lectura como un proceso orientado a comprender el lenguaje escrito como lo indica Solé (1987), citado en Canet et al. (2005), siendo la comprensión el propósito central de dicha actividad. Así mismo, la lectura es vista como una actividad cognitiva compleja y al lector como un procesador activo del contenido del texto.

Finalmente, los modelos proposicionales de comprensión de textos de Knitsch y van Dijk (1978) y van Dijk (1983), proponen que el lector puede construir el significado de un texto a través de representaciones mentales organizadas en forma de proposiciones. Además, se plantea que la comprensión se da en tres niveles; el primero se trata de una representación superficial o literal del texto; después una representación proposicional en la cual el lector logra transformar las oraciones en ideas principales; finalmente, se encuentra una representación situacional, donde el lector se vale de sus conocimientos previos para desarrollar una comprensión más profunda de lo leído. En este sentido, se resalta que comprender no es solo reconocer palabras sino establecer

relaciones entre las ideas y ponerlas en contexto, permitiendo así una comprensión más significativa y duradera.

### **La Comprensión Lectora En Inglés**

Teniendo en cuenta lo afirmado por Guarín & Ramírez (2017), la comprensión lectora puede ser definida como actividad mental de orden superior, en la que un individuo puede acceder a información y conocimientos construidos a lo largo de la historia de la humanidad. De igual manera, los autores argumentan que esta práctica es vital para lograr el desarrollo del pensamiento crítico en los aprendices y su autonomía.

Así mismo, Guarín & Ramírez (2017) comentan que, desde las ciencias cognitivas, cuando se hace referencia a la acción de comprender, se hace alusión a la construcción de modelos o representaciones de forma coherente entre lo que un sujeto escucha y lee, donde se incluye un sistema tanto de memoria, como de atención, codificación, percepción y procesos de carácter inferencial. Dicho lo anterior, comprender puede definirse como el significado que se le da a un texto al momento en el que ocurre la interacción entre el texto y quien lo lee.

Por otra parte, cuando se habla específicamente de la comprensión lectora en inglés, según lo señalado por McNamara (2004) citado en Guarín & Ramírez (2017), es una actividad con un nivel de complejidad más alto porque se trata de una lengua que no es la materna y en la que entran a jugar aspectos psicolingüísticos relevantes que van más allá del simple conocimiento de reglas de gramática. Por lo tanto, se sugiere que para que un estudiante logre comprender un texto en el idioma extranjero, este debe ser expuesto constantemente a dicha

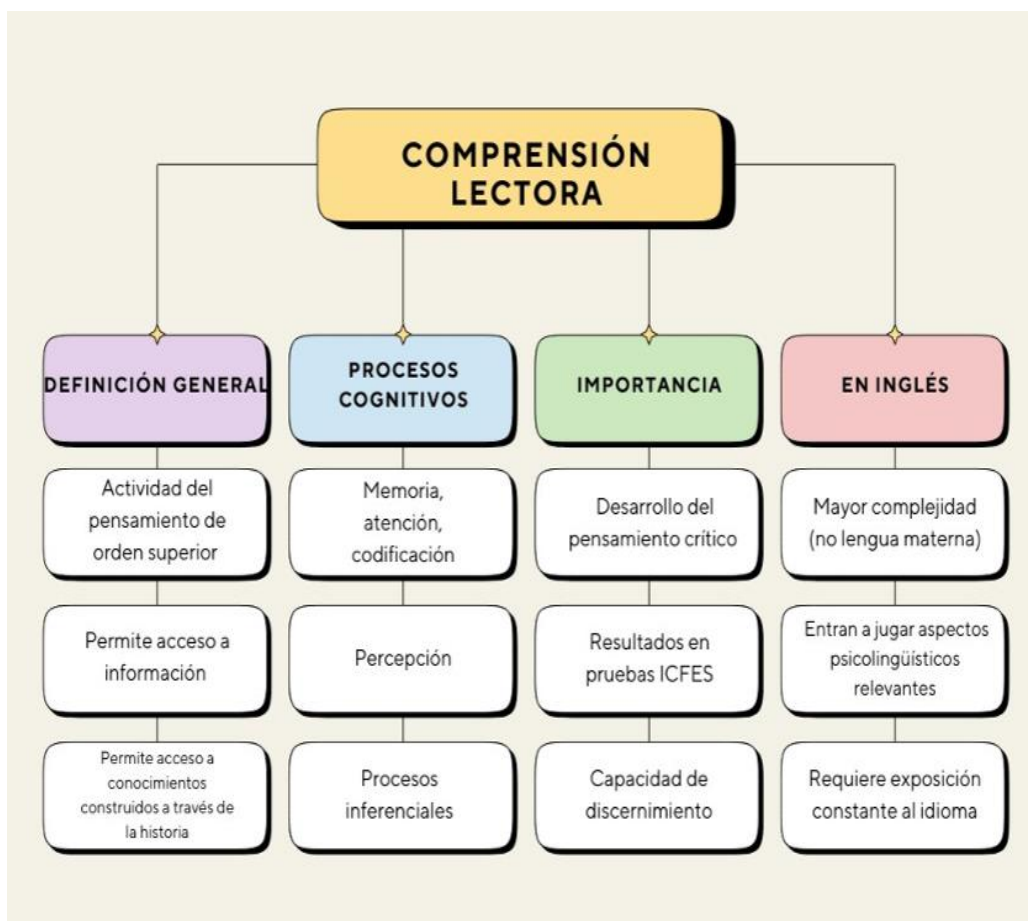
lengua con el objetivo de poder relacionarse, enriquecer el conocimiento sobre esta y por ende comprenderla.

En este orden, los autores mencionan que a lo largo de la historia se han propuesto diferentes métodos encaminados a la mejora de los procesos de comprensión de lectura de un idioma extranjero. En primer lugar, se encuentra el método audio lingüe (MAL), en el que se da prioridad a la memorización y a la repetición de diálogos. En segundo lugar, está el método de Krashen & Terrel (1983), en el que se afirma que cuando el aprendiz está inmerso en el idioma lo puede aprender y dominar. Seguidamente, se encuentra el método comunicativo, en el que se propone que los estudiantes necesitan conocer los aspectos más relevantes de la estructura de la lengua que están aprendiendo, para lograr el uso correcto de la misma.

En el grado 11° se hace necesario resaltar la importancia de la comprensión lectora para presentar la pruebas de estado ICFES dado que, como lo afirman Ramírez, Rossel & Nazar (2015), citado en Humanez (2023), “la habilidad para procesar información escrita de manera efectiva está vinculada a un pensamiento más claro y analítico, lo cual permite a los individuos discernir entre diferentes puntos de vista y evaluar la validez de los argumentos presentados”, siendo estas habilidades indispensables para lograr resultados exitosos.

Finalmente, es crucial tener en cuenta los resultados en pruebas estandarizadas como el ICFES o las PISA, que obtienen los estudiantes en áreas que implican la comprensión de lectura, para poder tomar las medidas necesarias en pro de mejorar dicha competencia ya que, como lo resalta Sánchez (2023), citado en Humanez (2023), “las pruebas pusieron de manifiesto carencias

en tres áreas fundamentales, incluida la lectura con un puntaje de 412 puntos, lo que representa un desafío significativo para el sistema educativo”.



*FIGURA 1 Características de la comprensión lectora*

### **La Gamificación en la Educación**

Actualmente son muchos los desafíos que se enfrentan en el contexto educativo para motivar a los estudiantes a involucrarse de forma positiva y significativa en sus procesos de aprendizaje, es por ello que alternativas como la gamificación surgen en beneficio de la construcción de conocimientos.

En este sentido, la gamificación se entiende como las mecánicas de juego y lúdicas que permiten a los estudiantes aprender conceptos y temáticas reales previamente planeadas como lo afirma Franco (2023). Así mismo, la gamificación motiva al alumnado, ya que comprende un sistema de recompensas que impulsa también la perseverancia y constancia en las actividades que se proponen en el aula, al mismo tiempo que refuerza el trabajo autónomo y cooperativo de los estudiantes.

Igualmente, autores como Parra y Segura (2019), citados en Franco (2023), indican que la gamificación puede ser definida como “una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los estudiantes en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje”. Esperándose también, que además de ayudar a motivar, se pueda alcanzar una participación de los estudiantes que permita mejorar sus objetivos académicos y sus habilidades sociales.

Por otro lado, autores como Maigua (2020), mencionado en Franco (2023), “acentúa que en esta estrategia no se trata de transformar toda clase de juego habitual como distracción ya que, por medio de varias actividades se espera que los estudiantes sean motivados, estén dispuestos a aprender y no todo lo contrario”. Siendo en este sentido necesario que los docentes tomen las medidas pertinentes antes y durante la implementación de dicha estrategia.

A continuación, se precisa resaltar algunas características para tener en cuenta por los docentes al momento de implementar la gamificación en el aula de clase para aprovecharla al máximo. En primer lugar, la gamificación utiliza un sistema de recompensas que se da de manera instantánea durante la ejecución del juego; otra característica, es que se establecen reglas de participación para lograr mantener un orden durante la actividad. Así mismo, se establecen

niveles que se deben pasar o superar, se incluyen la resolución de misiones o desafíos, también se pueden incluir avatares para hacer más personalizado y creativo el juego.

Por otra parte, es esencial conocer la relación entre la lectura del texto y el juego, ambos pueden integrarse de distintas formas según el objetivo pedagógico. En algunos casos, el texto se lee primero para familiarizarse con el contenido y luego se utiliza el juego para reforzar y profundizar la comprensión. En otros, la gamificación acompaña la lectura desde el inicio, guiando y motivando al estudiante a analizar el texto de manera más interactiva y significativa.

Adicionalmente, según Sánchez (2023), referido en Franco (2023), hay dos tipos de gamificación. En primer lugar, se encuentra la gamificación superficial o de contenido, que se utiliza eventualmente en actividades específicas. Seguidamente, se halla la gamificación estructural o profunda, que se asigna para trabajar a lo largo de la materia que se está impartiendo, siendo usada en función de los requerimientos de esta.

En este sentido, si la comprensión de lectura se tratara como una materia independiente, la gamificación estructural o profunda sería la más adecuada, ya que se integraría de forma continua a lo largo del curso, adaptándose a los objetivos específicos y fomentando un aprendizaje progresivo y constante. De esta manera, las actividades gamificadas dejarían de ser momentos aislados para convertirse en un elemento central del proceso educativo, facilitando el desarrollo sólido de las habilidades lectoras. En cambio, la gamificación superficial o de contenido podría utilizarse puntualmente para reforzar temas específicos, pero no como base del curso.

Finalmente, Franco (2023) concluye que, la gamificación puede ser una herramienta valiosa en la educación porque no solo diversifica el aprendizaje, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades sociales y la motivación para alcanzar las metas escolares propuestas. Además, tiene un impacto positivo tanto en el papel del docente como en el del estudiante cuando está planificada y estructurada cuidadosamente.



FIGURA 2 *La gamificación en la educación*

## **Juegos y Actividades Digitales en la Comprensión Lectora De Inglés**

En un primer momento, como lo indica Santiago-González et al. (2023) la enseñanza del inglés es esencial en la actualidad para lograr un óptimo desarrollo académico y profesional. De igual manera, el inglés ha tomado fuerza y relevancia en el crecimiento y progreso de las personas en los ámbitos nacionales e internacionales debido a los procesos de globalización de hoy en día. Es por ello que la gamificación “se presenta como una estrategia educativa prometedora para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva e interactiva”, Santiago-González et al. (2023).

En este mismo sentido, los autores Harvey & Cuadros (2020), citados en SantiagoGonzález et al., (2023) afirman que se ha descubierto que los estudiantes contemporáneos, cuando las actividades gamificadas se integran con herramientas digitales, estos se sienten más conectados a ellas, lo que a su vez puede elevar su motivación para aprender un segundo idioma.

Yanes y Bououd (2019, como se citó en Santiago-González et al., 2023) sostienen que los estudiantes ahora son más “tecnófilos” y presentan una predisposición para desarrollar las clases con material de aprendizaje tradicional. Por tanto, se hace necesario incluir la educación digital, siendo la gamificación una herramienta emergente que puede contribuir al aprovechamiento del aprendizaje de una lengua extranjera.

En este orden de ideas, la integración de plataformas gamificadas tales como Kahoot y Quizizz se convierte en una estrategia innovadora para potenciar la comprensión lectora en inglés. Estas herramientas permiten crear cuestionarios interactivos que incorporan actividades

dinámicas, como responder preguntas sobre textos, completar conversaciones, identificar ideas principales e inferir información, lo que favorece el desarrollo del pensamiento crítico y la interpretación de contenidos. Además, estas plataformas ofrecen retroalimentación inmediata y rankings que fomentan la motivación, el sentido de competencia y la participación en el aula.

Igualmente, se recomienda el uso de aplicaciones móviles como Duolingo para fortalecer el trabajo autónomo, permitiendo a los estudiantes practicar vocabulario, gramática y comprensión lectora en cualquier momento y lugar, consolidando así un aprendizaje continuo, atractivo y adaptado a las necesidades individuales.

Se precisa entonces el diseño de actividades y juegos en formato digital que estén encaminados a fortalecer la comprensión lectora en inglés. Tomando como referencia que la integración de herramientas digitales puede incidir de buena manera en mejorar las habilidades de comprensión de lectura, facilitar la retención de información, ofrecer retroalimentación y seguimiento del progreso individual además de aumentar la motivación en los estudiantes, contrario a cuando se utilizan metodologías tradicionales. Por tanto, implementar actividades gamificadas y recursos digitales no solo son alternativas innovadoras, sino que representan una oportunidad para responder a las necesidades actuales de los estudiantes en contextos educativos cada vez más mediados por la tecnología.

Sin embargo, es esencial que antes de la implementación de actividades gamificadas, los estudiantes manejen estrategias clave para abordar un texto tales como la predicción, uso de conocimientos previos, lectura rápida (skimming), búsqueda específica (scanning), inferencias y resumen. Estas pueden combinarse con juegos digitales para hacer el proceso más dinámico: por

ejemplo, usar Kahoot para anticipar el contenido mediante preguntas sobre el título, Quizizz para localizar información específica o inferir significados, y Wordwall para organizar ideas y resumir. De esta manera, la gamificación no sustituye la comprensión lectora, sino que la refuerza integrando estrategias cognitivas con elementos lúdicos, fomentando tanto la motivación como el desarrollo de habilidades de comprensión lectora.

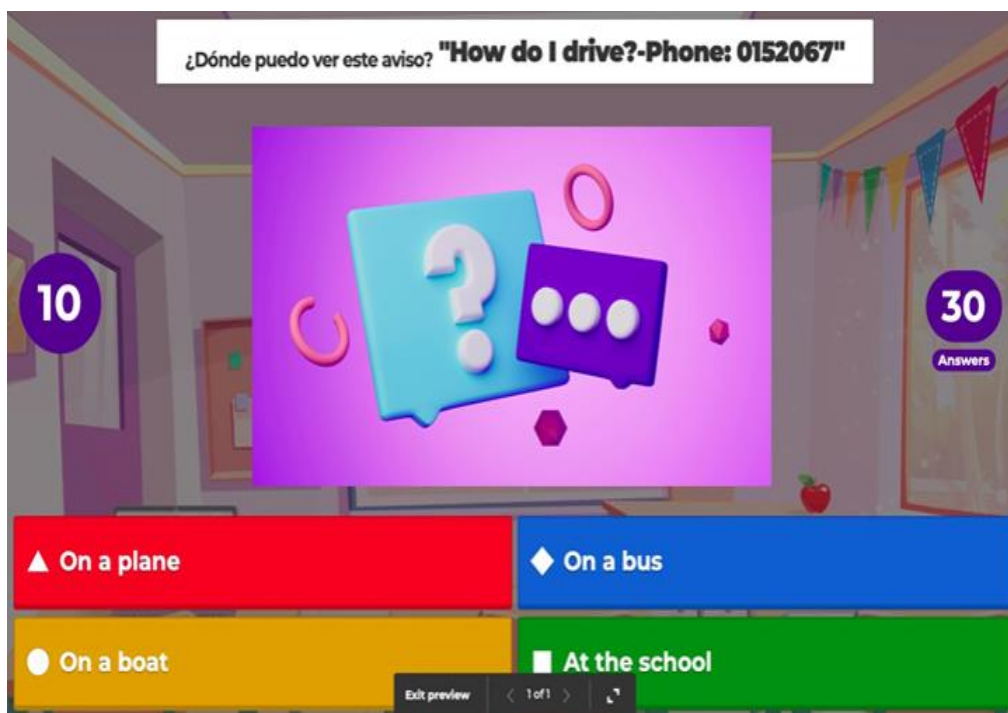


FIGURA 3 *Ejemplo de actividad en Kahoot. Kahoot (2025)*

Ejemplo de actividades como las que aparecen en pruebas tales como el Icfes. Esta es una actividad de lectura para obtener información específica en la que se da a los estudiantes un aviso, anuncio, cartel o mensaje breve y ellos usando la estrategia de scanning deben localizar

datos concretos como teléfono, precio o alguna acción. Algunos ejemplos son anuncios de venta, horarios o números.

### **Metodologías y Estrategias Para Mejorar la Comprensión Lectora En Inglés**

Tomando como punto de partida que la enseñanza de la lectura es esencial durante los inicios de la educación, se reconoce la importancia en la formación académica del niño, ya que como lo señala Rivas-Cedeño (2015), “es en estos primeros años donde se elabora un conjunto de patrones que le permitirán al niño tener éxito en sus estudios” (p. 48). Por esta razón, es importante que los docentes identifiquen, comprendan y apliquen diversas metodologías y estrategias didácticas que faciliten y ayuden al desarrollo de la comprensión lectora y a su vez, guíen y acompañen de forma apropiada a los estudiantes en este proceso esencial de su aprendizaje.

Como afirma Rivas-Cedeño (2015), usualmente la lectura se asume como una práctica tediosa por parte de los estudiantes, puesto que la ven como una obligación y no como una oportunidad para aprender, explorar y potenciar su creatividad. Todo ello debido a que, en muchos casos la lectura es inducida a partir de una educación tradicional, la cual se asume desde una enseñanza pasiva, autoritaria, dedicada a memorizar y repetir.

Frente a dicha problemática surgen alternativas tales como el constructivismo pedagógico. Según lo asegura Rivas-Cedeño (2015), “El constructivismo pedagógico plantea que el aprendizaje humano es una construcción de cada estudiante por modificar su estructura mental” (p.49). Descartando el aprendizaje pasivo y receptivo, por el contrario, propone la

construcción del conocimiento a partir de bases existentes y desde el trabajo tanto autónomo como colaborativo.

Junita, T. y Mukhrizal, Elfrida (2023) sostienen que es fundamental que los docentes implementen diversas estrategias para favorecer la comprensión lectora. Entre ellas se destacan: la predicción, que consiste en anticipar el contenido del texto a partir del título, imágenes o palabras clave antes de iniciar la lectura; la activación de conocimientos previos, que permite relacionar el texto con saberes ya adquiridos; la lectura global o skimming, que facilita una lectura rápida para identificar la idea principal, y la búsqueda específica o scanning, que ayuda a localizar datos puntuales como nombres, fechas o cifras relevantes.

La lectura es una habilidad fundamental para los estudiantes de inglés, especialmente para quienes viven en contextos no angloparlantes. No obstante, en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), la comprensión lectora suele evaluarse principalmente a través de preguntas directas sobre el texto, dejando de lado otras formas igualmente eficaces.

Entre estas se encuentran actividades como ordenar secuencias de eventos, relacionar ideas con imágenes, completar información faltante, identificar la idea principal y realizar inferencias o predicciones. Cuando estas estrategias se integran con herramientas digitales como Kahoot, Quizizz o Wordwall, la evaluación se transforma en una experiencia más dinámica, interactiva y motivadora, que no solo mide el aprendizaje, sino que también fomenta la participación en el salón de clase.

Tomando en cuenta lo planteado por Junita y Mukhrizal (2023), quienes afirman que "A teaching strategy is a method used to help students learn the material and possibly achieve their

learning goals" (p. 111), es fundamental seleccionar enfoques que respondan a las necesidades de los estudiantes. Cuando se trata de la enseñanza de la comprensión lectora del inglés como lengua extranjera, existen diversas estrategias eficaces, entre las cuales destacan Scaffolding, Think Aloud, Reciprocal Teaching, SQ3R, QARs y E-learning; estas estrategias no solo facilitan la asimilación del contenido, sino que también promueven la participación, el pensamiento crítico y una mejor comprensión de textos por parte de los estudiantes.

Estas estrategias no solo facilitan la asimilación del contenido, sino que también promueven la participación, el pensamiento crítico y una mejor comprensión de textos por parte de los estudiantes.

De este modo, Sari et al. (2023) explican que el Scaffolding (andamiaje) consiste en una estrategia en la que el docente o un compañero con un nivel más avanzado brinda ayuda temporal y ajustable al estudiante mientras este mejora en una habilidad específica (en este caso, la comprensión lectora), hasta que logra autonomía y confianza para desarrollarla por sí mismo. Por ejemplo, el estudiante puede preguntar por vocabulario o palabras desconocidas para comprender mejor el texto. Esta estrategia también puede aplicarse mediante juegos digitales como Kahoot, Quizizz o Wordwall, donde el docente diseña actividades graduadas por niveles de dificultad, ofreciendo pistas, retroalimentación inmediata y ejemplos antes de que el estudiante avance a retos más complejos. De esta manera, la gamificación actúa como un andamiaje dinámico que acompaña el aprendizaje, manteniendo la motivación y asegurando un progreso adecuado en la comprensión lectora.

Por otra parte, Sari et al. (2023) también mencionan que la estrategia Think Aloud (pensar en voz alta) propone que el docente verbalice lo leído para comprender y reforzar lo entendido. Dicha verbalización puede incluir la descripción de lo que se está leyendo, preguntas y predicciones sobre el texto, así como conexiones e ideas principales. Lo anterior, con el objetivo de comprobar y facilitar a los estudiantes la comprensión de la lectura que estén desarrollando.

En cuanto a Reciprocal Teaching (enseñanza recíproca), busca que los estudiantes y docentes compartan el rol activo permitiendo que ambos puedan ser líderes en la discusión de un determinado texto. En este sentido, se puede predecir, cuestionar, aclarar y resumir, desarrollando una comprensión profunda de lo que se lee y promoviendo que el estudiante tenga una participación protagónica en la actividad lectora.

Algunos ejemplos de juegos que podrían ser implementados en el Reciprocal Teaching son de predicción en los que los estudiantes mediante herramientas como Kahoot o Quizziz anticipan el contenido de una lectura a partir del título o imágenes referentes al texto. Por su parte para cuestionar o formular preguntas se pueden plantear dinámicas como “círculo de preguntas” donde los estudiantes crean interrogantes sobre el texto y los discuten conjuntamente, fomentando también el pensamiento crítico. Para el componente de aclaración, se pueden diseñar retos en Wordwall o Genially para relacionar palabras difíciles con su significado o completar oraciones con vocabulario clave. Finalmente, para resumir se puede hacer uso de actividades colaborativas en la que los estudiantes desarrollan lluvias de ideas, mapas conceptuales o dibujos referentes a lo leído.

Con respecto a la SQ3R, Sari et al. (2023) indican que se trata de un enfoque que divide el proceso de lectura en fragmentos digeribles. El proceso consta de cinco secciones: Survey, Question, Read, Recite, Review (Encuesta, Pregunta, Leer, Recitar, Revisar). De este modo, se empieza a hojear los títulos o encabezados del capítulo para localizar los puntos claves; seguidamente, se convierte el título en una pregunta. Luego, se debe hacer una lectura para hallar respuesta a la pregunta. Finalmente, se debe recordar el punto relevante (la respuesta a la pregunta) recitándolo o anotándolo en el momento oportuno

Acerca de QARs, se define como una técnica de lectura basada en la comprensión y análisis de preguntas. En este sentido, se les enseña a los estudiantes a identificar el tipo de preguntas que se plantean sobre texto para que ellos busquen las respuestas, esto ayuda a los estudiantes a comprender las preguntas para que puedan obtener información de la lectura. Como resultado, en el aula, los estudiantes simplemente leen superficialmente y se centran en las preguntas del profesor sobre el texto para comprenderlo mejor.

Finalmente, Sari et al. (2023) señalan que el E-learning es una herramienta de aprendizaje que utiliza la tecnología digital como plataforma para actividades de enseñanza y aprendizaje.

Para su acceso se requiere contar con teléfonos celulares, computadores y conexión a internet. Con esta herramienta, los estudiantes tendrán acceso a una variedad de materiales, aplicaciones, actividades, contenidos que les permitirán desarrollar ejercicios de comprensión lectora de una forma efectiva, eficiente, interesante, divertida, motivadora y creativa.

“Una estrategia de enseñanza es un método utilizado para ayudar a los estudiantes a aprender el material y posiblemente lograr sus objetivos de aprendizaje” (TP)

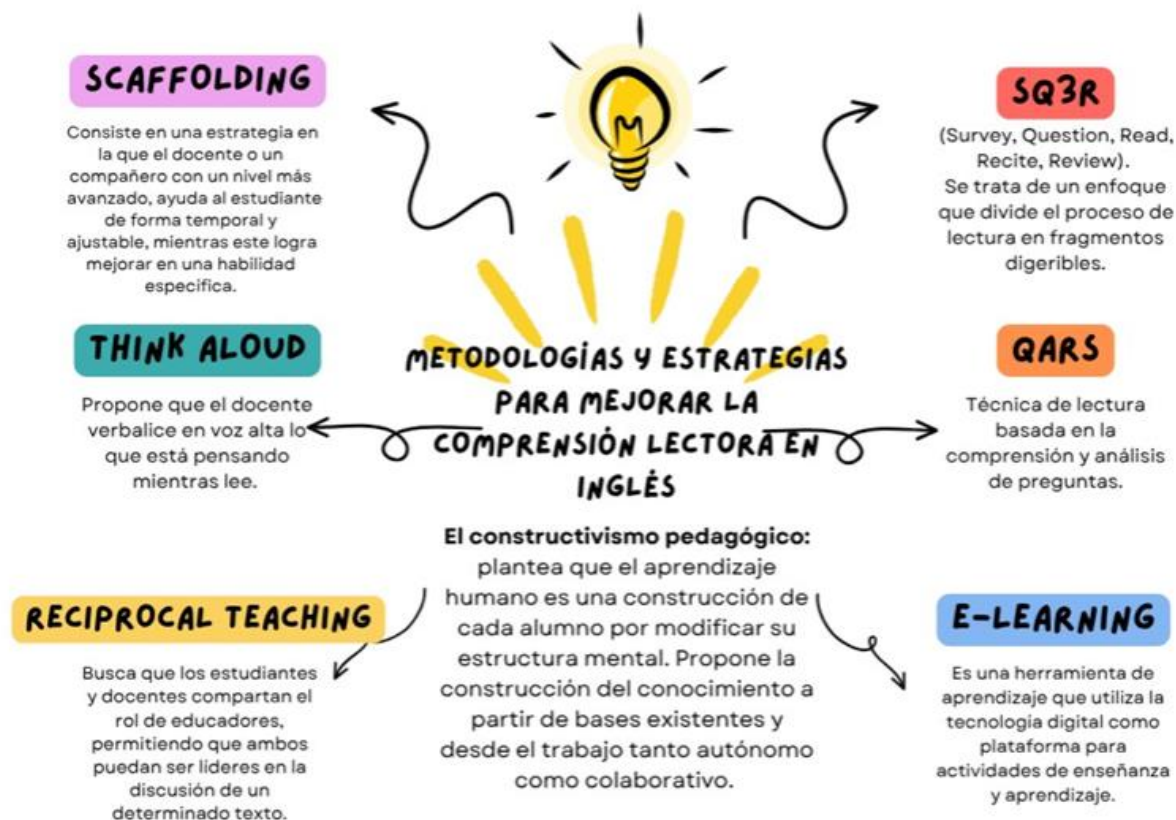


FIGURA 4 Metodologías y estrategias para mejorar la comprensión lectora en inglés.

### Comprensión Lectora y Pensamiento Crítico

En la actualidad, es vital que los estudiantes desarrollen su pensamiento crítico, puesto que es una competencia que les permite tomar decisiones de una forma efectiva ante los problemas propios y sociales. Siendo así, es una herramienta poderosa para formar ciudadanos conscientes y responsables en procesos sociales y democráticos. Sin embargo, la deficiencia en la

comprensión lectora, dificulta la manifestación del pensamiento crítico, ya que como lo afirma Sánchez Carlessi, H (2013) “Si no hay una clara comprensión de un texto no podrá haber un claro juicio crítico”.

En primer lugar, el pensamiento crítico es definido por (Sánchez, 2011) citado en Sánchez Carlessi, H (2013) como “el pensamiento racional, reflexivo, interesado en qué hacer o creer. Es la actividad mental que permite evaluar los argumentos o proposiciones formulados que guían el desarrollo de las creencias y la toma de acción” (p.32). Así mismo, se precisa que en el pensamiento crítico se involucran procesos cognitivos y metacognitivos, ya que se hacen reflexiones individuales y colectivas, así como análisis, interpretación y evaluación de argumentos.

Por su parte, Ennis (2011) mencionado en Mohammadi et al. (2012), postulan que “critical thinking is the ability to think clearly and rationally. It includes the ability to engage in reflective and independent thinking; the ability to decide what to do or what to believe” 1. Igualmente, León (2014) referido en Vicente-de Tomas et al. (2023), asegura que el pensamiento crítico “permite que el estudiante aprenda, comprenda, practique y aplique información”. (p.3625).

De acuerdo con Cruz Muñoz (2022), la lectura y el pensamiento crítico están profundamente conectados, por tanto, es indispensable que los estudiantes empiecen a desarrollarlo a través del análisis y la reflexión sobre lo que leen y ven a su alrededor. En este caso, es importante el rol y el compromiso del docente, para fomentar en los alumnos el

“El pensamiento crítico es la capacidad de pensar con claridad y racionalidad. Implica la habilidad de reflexionar de manera independiente y decidir qué hacer o en qué creer”. (TP)

pensamiento crítico y para que ellos logren tomar decisiones informadas mediante un esfuerzo consciente y voluntario.

Por lo anterior, impulsar el pensamiento crítico a través de la lectura en el aula de clase es crucial, para poder facilitar a los estudiantes las herramientas necesarias para enfrentar desafíos cotidianos. Esto les permite responder apropiadamente en las diferentes áreas de su vida tanto personal, familiar, académica y profesional, además de abordar las problemáticas sociales a través de la generación de ideas y soluciones innovadoras.



FIGURA 5 *Comprensión lectora y pensamiento crítico*

## **Gamificación y Aprendizaje**

Las nuevas generaciones de profesores conscientes del potencial de aprender autónomamente haciendo uso de la tecnología han impulsado el desarrollo de métodos innovadores para hacer las clases más atractivas. Esto ha transformado también la relación entre docentes y estudiantes.

Surge así la gamificación, una tendencia educativa global que no consiste solamente en crear juegos, sino en diseñar entornos de aprendizaje con elementos lúdicos. Su objetivo principal es motivar a los estudiantes y facilitar el aprendizaje de forma divertida y significativa combinando diversas metodologías.

De esta manera, se pueden implementar actividades más dinámicas, como un juego de piratas, en el que, en lugar de limitarse a leer el texto y responder preguntas, se proponga una búsqueda del tesoro. Antes de iniciar la lectura, los estudiantes reciben una lista de “tesoros” que deben encontrar en el texto, tales como los nombres de los personajes, las características del escenario o elementos específicos de la historia. Otra opción es el reto “La pregunta misteriosa”, en el que, tras una lectura profunda, los estudiantes compiten por ser los primeros en responder una pregunta compleja que exige inferir información o reconocer detalles significativos de lo que se leyó. Dichas actividades pueden ser implementadas a través de Quizziz o Kahoot.

Por tanto, según lo argumenta Kapp (2012), citado en Vélez, I. (2016), cuando se habla de gamificación, no se hace referencia a simplemente entretenerse o pasar el rato, este enfoque implica el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos con el fin de involucrar e impulsar a las personas a participar, facilitando el aprendizaje y la solución de problemas.

Adicionalmente, Kapp (2012) plantea que la gamificación en el aprendizaje no puede ser una “ocurrencia tardía al azar” (p.194). Por el contrario, es el resultado de una planificación detallada, en la cual se logra encontrar un equilibrio entre el juego, la pedagogía y la simulación. La integración coherente de estos elementos permite fomentar la autonomía, el compromiso y el desarrollo de habilidades significativas en los estudiantes.

Por otra parte, en la gamificación y el aprendizaje el estudiante asume un papel protagónico modificando los roles del profesor y los estudiantes de la educación tradicional. Estos roles son más activos y el estudiante pasa a ser el centro de las clases. En su lugar, promueve un modelo activo e interactivo donde es posible generar procesos de intercambio de información y construcción del conocimiento. En este orden, el docente pasa de ser el dueño del conocimiento a ser un facilitador de este. Lo anterior supone un reto para los docentes de esta generación, ya que no solo debe conocer los contenidos, sino que debe también ser capaz de transmitir sus ideas de forma clara y atractiva y su discurso evidencia un enfoque didáctico e innovador.

Adicionalmente, la gamificación pretende innovar la forma en cómo se dan las clases tradicionales dando un rol importante a los estudiantes e incluyendo herramientas tecnológicas dentro del desarrollo de los contenidos. Sin embargo, también promueve la aplicación de estas actividades cuando no se cuenta con recursos digitales incorporando mecánicas de juego usando materiales físicos y dinámicas interactivas que no dependan estrictamente de un computador, teléfono o internet.

Por ejemplo, Vélez, I. (2016), nos cuenta que, en la educación tradicional, el aprendizaje de los departamentos y las capitales del país es muy complejo. Teniendo en cuenta que, muchos estudiantes nunca habían salido de su lugar de origen y no tienen clara la idea de la ubicación geográfica de los lugares que memorizan y repiten para responder cuando se les pregunta.

Entonces, gracias a la gamificación, un tema como este puede convertirse en una clase interesante, dinámica y de aprendizaje significativo, dado que se pueden hacer dinámicas, juegos presenciales o incluir tecnologías de la información para enriquecer la presentación de la temática. Finalmente, la gamificación puede contribuir al aprendizaje de los estudiantes, en el cual ellos puedan percibirlo como una experiencia agradable y efectiva asociada al logro de objetivos tanto personales como profesionales. Esto resulta especialmente valioso en contextos donde en el estudio se ve como una obligación o es desplazado por valores como el dinero fácil. También, en aquellos lugares donde los factores sociales, económicos, políticos o religiosos limitan el acceso equitativo a la educación.

### **Aprendizaje Significativo y Motivación**

El aprendizaje significativo se refiere a un proceso mediante el cual el estudiante no solo incorpora nuevos conocimientos, sino que también es capaz de utilizarlos de manera adecuada en su vida diaria. Para que este tipo de aprendizaje sea efectivo, es fundamental contar con una motivación adecuada. Esta motivación resulta clave en el ámbito escolar, ya que fomenta la participación del estudiante en su proceso de aprendizaje, favoreciendo su desarrollo personal y académico (Mendoza Laz et al., 2025).

Diversas investigaciones han evidenciado que el desinterés en los estudiantes puede estar relacionado con factores como problemas familiares, escaso acompañamiento y orientación, así como limitaciones del docente para generar interés en el aula. Ante esta situación en el ámbito educativo se han impulsado diferentes estrategias para abordarla incluyendo capacitaciones y seminarios dirigidos tanto al personal docente como a las familias.

Asimismo, resulta relevante considerar la teoría del aprendizaje significativo desarrollada por David Ausubel, la cual destaca que este tipo de aprendizaje se produce cuando los nuevos conocimientos se conectan con los saberes previos del estudiante. En este marco, Ausubel identifica tres formas de aprendizaje significativo: la primera es el aprendizaje de representaciones, que implica dar significado a símbolos, como ocurre con el vocabulario básico; la segunda corresponde al aprendizaje de conceptos, que permite comprender ideas generales; y la tercera corresponde al aprendizaje de proposiciones, que consiste en vincular conceptos a través de enunciados que fortalecen la estructura cognitiva (Mendoza Laz et al., 2025).

Además, se destaca que el aprendizaje significativo se desarrolla a través de cuatro fases interrelacionadas. La primera corresponde a los pre-requisitos, etapa en la que se identifican y analizan los conocimientos previos del estudiante con el propósito de vincularlos con la nueva información que será introducida. La segunda fase es el esquema conceptual inicial, caracterizada por el uso de preguntas orientadoras que facilitan la conexión entre lo ya aprendido y los nuevos saberes. En tercer lugar, la gestión del conocimiento implica la implementación de actividades secuenciales diseñadas para fortalecer tanto las competencias cognitivas como las

actitudinales. Finalmente, la etapa de transferencia permite al estudiante aplicar lo aprendido en situaciones reales o simuladas, consolidando el proceso formativo.

En cuanto a la motivación, su origen etimológico proviene del término latino *motivus*, que hace alusión a aquello relacionado con el movimiento. Esta raíz conceptual sugiere que la motivación es lo que impulsa o dinamiza la acción, por lo cual suele ser entendida como el motor que orienta y dirige la conducta humana. Por ende, frente a una situación determinada, es la motivación el factor que influye en la intensidad con la que una persona responde o actúa. En este sentido, Brunner (1966, como se citó en Carrillo et al., 2009) identifica tres tipos de motivación intrínseca. La primera es la curiosidad, entendida como el impulso por descubrir lo nuevo, lo cual se manifiesta a través del interés por juegos y actividades exploratorias. La segunda es la competencia, que responde a la necesidad de ejercer control sobre el entorno, fomentando la motivación por el desempeño y la productividad. Por último, se encuentra la reciprocidad, que hace alusión a las exigencias surgidas en función de contextos o situaciones particulares.

Del mismo modo, se identifican cuatro fuentes relevantes de motivación. La primera de ellas proviene del propio individuo, donde intervienen factores como el equilibrio emocional, una actitud mental positiva, el uso adecuado de estrategias, y la implementación de rutinas que favorecen el bienestar y el desempeño personal. La segunda, se origina en los amigos, la familia, colegas y personas que sirven de soporte en la vida; la tercera corresponde a un mentor emocional que puede ser de carácter real o ficticio. Finalmente, la cuarta, está relacionada al

entorno y elementos que lo componen tales como el aire, luz, sonido y objetos que propicien la motivación.

Por otra parte, Román y Diez (2005, como se citó en Carrillo et al., 2009) indican que existen diversos mecanismos que regulan el proceso de aprendizaje significativo desde la motivación. Entre ellos se destacan evitar las críticas negativas ante los intentos de aprendizaje de los estudiantes, no crear ambientes autoritarios en el aula de clase, fomentar el trabajo en equipo, valorar positivamente los logros o avances de los estudiantes, reconocer que el aprendizaje memorístico y repetitivo no favorece la motivación ni el aprendizaje, promover actividades acordes con las posibilidades de los estudiantes y proponer tareas creativas en lugar de repetitivas, entre otros.

Finalmente, es importante señalar que existen diversas formas de motivación que inciden directamente en el proceso de aprendizaje. Una de ellas se relaciona con el interés hacia temas vinculados al ámbito laboral, lo cual impulsa al estudiante a adquirir conocimientos prácticos y aplicables a su futuro profesional. Asimismo, el aprendizaje cooperativo constituye una fuente significativa de motivación, ya que el trabajo en equipo y el sentido de compañerismo favorecen la participación y el compromiso grupal. Otro factor motivacional relevante es el sentimiento de competencia, en el que el deseo de alcanzar metas y superar desafíos fortalece la disposición hacia el aprendizaje. Además, la motivación puede surgir de un proyecto personal, es decir, de objetivos propios que dotan de sentido y propósito al proceso educativo. Finalmente, tanto el acompañamiento del docente como el apoyo entre pares actúan como estímulos positivos que refuerzan la autoconfianza, la perseverancia y el interés por aprender.

## **Prueba ICFES de Inglés**

En Colombia, con el objetivo de garantizar, promover y alcanzar estándares educativos de alta calidad, así como desarrollar competencias en inglés como lengua extranjera, El Ministerio de Educación Nacional (MEN), ha trabajado en la implementación de diversas estrategias dentro de las que destacan el programa Colombia Bilingüe y la implementación de las pruebas de estado ICFES.

Bajo este contexto, a partir del 2007, la evaluación del inglés en las pruebas se ajustó tomando en consideración las metas trazadas por el programa Colombia Bilingüe, en donde se establece como propósito que los estudiantes de educación media alcancen un nivel B1, mientras que los estudiantes de educación superior, logren alcanzar el nivel B2 según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Así mismo, se creó el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES), siendo este el ente encargado de evaluar la calidad de la educación en el país. El cual, no solo funciona al momento de aplicar y evaluar, sino también de diseñar las pruebas, analizar los resultados y crear planes de mejora a partir de las mismas.

De este modo, el ICFES “presenta los referentes conceptuales de la prueba de inglés desde los marcos normativos y conceptuales que se aplica en los exámenes Saber 11. °, Saber TyT y Saber Pro” ICFES (2017).

En el caso específico de las pruebas Saber 11. °, son un examen estandarizado que evalúa por competencias que sirven entre otras cosas, para que los estudiantes puedan acceder a la

educación superior, aplicar a becas y ayudas económicas y para medir el desempeño y calidad de las instituciones educativas públicas y privadas del país.

Como se mencionó anteriormente, la evaluación de inglés dentro de la prueba se adhiere a los estándares internacionales que dicta el Marco Común Europeo (MCER). Siendo este, una manera estandarizada de evaluar las habilidades lingüísticas del idioma, el cual permite hacer una categorización en seis niveles distintos (A1, A2, B1, B2, C1 y C2) como se muestra en la figura 4. Siendo A1 el nivel principiante, A2 el nivel básico, B1 intermedio, B2 el nivel avanzado, C1 dominio operativo eficaz y el C2 es el nivel más alto considerado maestría o dominio, por consiguiente, según el ICFES (2017): “El MCER tiene como objetivo principal establecer una base común que pueda permitir a diferentes actores que estén relacionados de uno u otro modo con la enseñanza y el aprendizaje de lenguas, a evaluar eficazmente su labor y contrastar sus resultados” (p. 9).

En cuanto a la prueba de inglés, según el ICFES (2017), se pretende evaluar la competencia comunicativa a través de los componentes lingüísticos, pragmáticos y sociolingüísticos alineados al MCER. Dicha prueba consta de 7 partes, 45 preguntas y un tiempo aproximado de 60 minutos para responderlas. Adicionalmente, algunas de las actividades de lectura contenidas en la prueba son de acuerdo el (MCER, 2002, p. 71), citado en ICFES (2017, p. 14): “– Leer para disponer de una orientación general. – Leer para obtener información; por ejemplo, utilizar obras de consulta. – Leer para seguir instrucciones. – Leer para comprender la idea general. – Leer para obtener información específica. – Leer para conseguir una comprensión

detallada. – Leer para captar implicaciones, etc.– Leer correspondencia. – Leer en busca de información y argumentos. – Leer instrucciones”

Finalmente, pese a los esfuerzos hechos desde el MEN a través de programas como Colombia Bilingüe, los resultados de las pruebas ICFES demuestran que aún es necesario seguir trabajando en mejorar el acceso a educación de calidad en el país. Dado que, como lo indica la Fundación EXE (2025) “El puntaje global promedio de las pruebas Saber 11° 2024 aumentó 2 puntos (0,04 desviaciones estándar) con respecto a 2023. Sin embargo, este cambio no es significativo”.



FIGURA 6 Niveles de inglés según el MCER.

## Metodología

La presente monografía se desarrolló a partir de un enfoque teórico y documental, orientado a analizar el papel de los juegos digitales y la gamificación en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de inglés como lengua extranjera. Este trabajo no se basó en la aplicación directa de instrumentos ni en la intervención en un contexto escolar, sino en la revisión, organización y análisis crítico de fuentes académicas que abordan esta temática, con el propósito de generar un aporte reflexivo y propositivo sobre su implementación en el aula.

Adicionalmente, el presente estudio monográfico siguió un procedimiento sistemático, ordenado y riguroso, tal como lo señalan Espinoza y Rincón (2006), quienes afirman que la monografía implica un proceso de lectura, análisis y síntesis de información producida por otros, para dar origen a una nueva construcción conceptual. En concordancia con ello, las etapas desarrolladas fueron: elección del tema, delimitación del problema, revisión y selección de literatura relevante, organización de los contenidos, desarrollo argumentativo, conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas.

Para la recolección de la información se realizó una búsqueda exhaustiva de documentos académicos en bases de datos especializadas, libros y artículos científicos que abordaran conceptos clave como gamificación, comprensión lectora, estrategias didácticas y uso de herramientas digitales en educación. Se aplicaron criterios de selección basados en pertinencia, actualidad y confiabilidad de las fuentes, garantizando que los aportes teóricos fueran sólidos y relevantes para el tema.

El análisis realizado permitió identificar metodologías, experiencias reportadas y enfoques teóricos relacionados con el uso de la gamificación como estrategia pedagógica, destacando su potencial para motivar a los estudiantes, promover la participación y mejorar los procesos de comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. Finalmente, se presentan reflexiones críticas y recomendaciones orientadas a la integración efectiva de elementos lúdicos y tecnológicos en entornos educativos, contribuyendo al debate académico sobre el uso de estrategias innovadoras en la enseñanza de lenguas extranjeras.

### **Resultados esperados**

Se espera que mediante la implementación de actividades gamificadas y el uso de juegos digitales, se logre una mejora significativa en los niveles de comprensión lectora en inglés de los estudiantes de grado 11°. Esto implica que los alumnos podrán superar las dificultades identificadas, tales como el desconocimiento del vocabulario, la dificultad para inferir significados a partir del contexto, y la dificultad para establecer conexiones entre ideas, así como para identificar ideas principales y secundarias. Se estima que, al fortalecer estas habilidades, los estudiantes logren interpretar, analizar y retener información de manera más efectiva, lo que se reflejará en mejores desempeños en pruebas diagnósticas y evaluaciones estandarizadas como la Saber 11.

Asimismo, se anticipa un aumento en la motivación hacia el aprendizaje del inglés, dado que la gamificación y los juegos digitales transforman la experiencia educativa en una actividad más dinámica, interactiva y atractiva para los jóvenes. Esta mayor motivación no solo incrementará la disposición y el interés por la lectura en inglés, sino que también fomentará una participación más activa en las clases, reduciendo la actitud pasiva y el desinterés.

Finalmente, se espera que los estudiantes y docentes adopten el uso efectivo de juegos digitales como un complemento pedagógico dentro y fuera del aula, integrándolos de forma sistemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia facilitará el acceso autónomo al material educativo, especialmente para aquellos con limitaciones de recursos, y promoverá un aprendizaje más significativo y duradero. Además, se espera que esta integración contribuya a

cerrar las brechas de acceso al conocimiento, generando un entorno más equitativo y motivador para todos los estudiantes.

## Conclusiones y Recomendaciones

La comprensión lectora en inglés representa un desafío significativo para los estudiantes de grado 11° de la Institución Educativa Luis Enrique Figueroa Rey, afectando su desempeño académico y su desarrollo integral. Las dificultades detectadas, tales como el limitado vocabulario, la baja capacidad para inferir información y conectar ideas, así como la escasa motivación hacia el aprendizaje, son reflejo tanto de factores internos como externos, incluyendo la vulnerabilidad social y la falta de recursos adecuados.

La gamificación y el uso de juegos digitales emergen como estrategias pedagógicas innovadoras con un alto potencial para transformar la experiencia de aprendizaje, aumentando la motivación y facilitando una comprensión más profunda de los textos en inglés. La integración de estas herramientas dentro y fuera del aula puede contribuir no solo a mejorar los resultados en pruebas estandarizadas como la Saber 11, sino también a fortalecer la autonomía y participación activa de los estudiantes.

Se recomienda que los docentes incorporen de manera sistemática actividades gamificadas y juegos digitales en sus planes de clase para promover un aprendizaje más dinámico y motivador. Estas herramientas deben diseñarse o seleccionarse cuidadosamente para alinear los objetivos pedagógicos con las necesidades específicas de los estudiantes, fomentando la interacción, el pensamiento crítico y la comprensión lectora profunda. Además, es fundamental capacitar a los profesores en el uso efectivo de estas tecnologías, asegurando que se integren adecuadamente en el currículo y no solo como actividades complementarias.

Dado el contexto socioeconómico y las limitaciones de acceso a recursos en la institución, es importante adaptar las estrategias digitales para que sean accesibles incluso fuera del entorno.

## Referencias Bibliográficas

Aldana, M. (s.f.). Análisis de las condiciones institucionales para el desarrollo del nivel B1 en estudiantes de 11° de una institución educativa oficial de Cartagena.

<https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/495d5231-fb29-492e-8a84-7545a5395bc3/content>

Amaya, I., & Osorio, V. (s.f.). El bilingüismo en Colombia: tendencias motivacionales y sus consecuencias sociales.

<https://editorial.redipe.org/index.php/1/catalog/download/49/83/1052?inline=1>

Arriaga Hernández, M. (2015). El diagnóstico educativo, una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes. *Atenas*, 3(31), 63–74.

Barghani (2020). The benefits of gamification in learning. *International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 6(2), 1671–1675.

Barreto, M., et al. (2015). La comprensión lectora a través de las guías de aprendizaje en la Escuela Nueva. *Educación y Ciencia*, (19), 163–172.

Canet Juric, L., Andrés, M. L., & Ané, A. (2005). Modelos teóricos de comprensión lectora. Relaciones con prácticas pedagógicas de enseñanza y aprendizaje. En XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 7(13), 45–60.

Carmona, A., et al. (2024). Aspectos que influyen en el resultado de la prueba Saber 11 en los estudiantes.

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 4(2), 20–32.

Choquehuanca, J., et al. (2022). Motivación para el aprendizaje del idioma inglés y la relación con el rendimiento académico de estudiantes del nivel secundario de la Ugel San Román 2021. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(4-2), 303–311.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.42.1338>

Criollo, T., et al. (2019). Desarrollo de estrategias de comprensión de lectura para las Pruebas Icfes Supérate de grado 11. *Sophia*, 15(1), 31–47.

<https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.721>

Cruz Muñoz. (2022). Desarrollo del pensamiento crítico a través de la lectura.

<https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/5346>

Dávila Pérez, D. M. (2013). Capital lingüístico en inglés y desigualdad de oportunidades educativas: exploración en dos colegios oficiales de Bogotá, Colombia. *Revista Colombiana de Sociología*, 36(2), 215–234.

Díaz-Bravo, L., et al. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162–167.

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000300009](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009)

Espinoza, N., & Rincón, Á. G. (2006). Instrucciones para la elaboración y presentación de

monografías: La visión de la Facultad de Odontología de la Universidad de Los Andes. *Acta Odontológica Venezolana*, 44(3), 406–412.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0001-63652006000300019](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0001-63652006000300019)

Franco-Segovia. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanzaaprendizaje. *Pol. Con*, 8(8), 844–852. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>

Fundación EXE. (2025). *Análisis Saber 11: Resultados y Tendencias* [Presentación de PowerPoint]. Fundación EXE.

[https://fundacionexe.org.co/wpcontent/uploads/2025/04/20240311\\_PPT\\_Análisis-Saber11\\_2024-4.pdf](https://fundacionexe.org.co/wpcontent/uploads/2025/04/20240311_PPT_Análisis-Saber11_2024-4.pdf)

Guarín Ramírez, M. D., & Ramírez Rojas, M. I. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en inglés -como lengua extranjera- en estudiantes de quinto de primaria. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 10(2), 59–78.

Gutiérrez Fresneda, R., & Planelles Iváñez, M. (2022). Effects of the development of reading comprehension questions on learning improvement. *Revista de lenguas para fines específicos*, 28(1), 61–74.

Hamui-Sutton, A. (2013). Un acercamiento a los métodos mixtos de investigación en educación médica. *Investigación en educación médica*, 2(8), 211–216.

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000400006](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000400006)

Humanez, P. (2023). La comprensión lectora y su papel en los procesos de transformación integral. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.7868](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.7868) ICFES. (2017). *Marco de referencia Prueba de inglés Saber 11*.

<https://www.icfes.gov.co/wpcontent/uploads/2024/11/Marco-de-referencia-Prueba-de-ingles-Saber-11.pdf>

Junita, T., & Mukhrizal, E. (2023). Teachers' strategies in teaching reading comprehension at senior high schools. *Wacana: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 21(2), 110–126.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

<https://www.scribd.com/document/744502515/Karl-M-Kapp-La-gamificacion-del-aprendizaje-yde-la-instruccion>

Laboratorio de Economía de la Educación (LEE) de la Pontificia Universidad Javeriana. (2024). *Informe No. 92. Pruebas Saber 11: una década de análisis*.

<https://lee.javeriana.edu.co/publicaciones-y-documentos>

Lucas, T., et al. (2020). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista X*, 6(3), 349–369.

Mendoza Laz, P. E., Rivas Quiroz, J. J., Freire Jáuregui, J. P., Ugsha Quishpe, M. N., & López Vera, J. R. (2025). La motivación y su importancia en el aprendizaje significativo. *Revista Invecom: Estudios Transdisciplinarios en Comunicación y Sociedad*, 5(3).

<https://www.revistainvecom.org>

Mohammadi, et al. (2012). The relationship between critical thinking ability and reading strategies used by Iranian EFL learners. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1079862.pdf>

Molina, A., et al. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1).

Montes, G. (2000). Metodología y técnicas de diseño y realización de encuestas en el área rural. *Temas Sociales*, (21), 39–50.

[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0040-29152000000100003](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29152000000100003)

Reza, M. (2017). The impact of motivation on reading comprehension.

<https://ijreeonline.com/article-1-35-en.pdf>

Rivas-Cedeño. (2015). Metodología para el desarrollo de la comprensión lectora en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 1(1), 47–61.

Sánchez, J. (2023, noviembre 14). Prueba Saber 11 2023: matemáticas e inglés, las materias con puntajes más bajos. *Infobae*. <https://www.infobae.com/colombia/2023/11/14/prueba-saber-11-2023-matematicas-e-ingles-lasmaterias-con-puntajes-mas-bajos>

Sánchez Carlessi, H. (2013). La comprensión lectora, base del desarrollo del pensamiento crítico (Segunda parte). *Horizonte de la Ciencia*, 3(5), 31–38.

<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2013.5.73>

Santiago-González, P., Ramírez-Heredia, R., Nina-Cuchillo, J., & Sánchez Aguirre, F. (2023). Gamificación y comprensión de textos en inglés en estudiantes de una escuela militar peruana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 347–356.

<https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.434>

Sari, et al. (2023). Teaching reading comprehension strategies in e-learning mode at MTs N 02 Model Palembang. *Revista Y*, 3.

Torres de Márquez, E. M. (2003). Bases teóricas para la comprensión lectora eficaz, creativa y autónoma. *Educere*, 6(20), 380–383.

Vargas Cordero, Z. R. (2009). La investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155–165.

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Vásquez Sierra, A. J. (2022). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 618–633.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i4.2607](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607)

Vélez, I. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios.

*Rastros Rostros*, 18(33). <https://doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>

Vicente-de Tomás, et al. (2023). El pensamiento crítico y la comprensión lectora en estudiantes de una institución educativa pública. *Ciencia Latina*, 7(3).

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6430](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6430)

Wang, Z., Harun, J., & Yuan, Y. (2024). Enhancing reading instruction through gamification: A systematic review of theoretical models, implementation strategies, and measurable outcomes (2020–2024). *Journal of Information Technology Education: Research*, 23, Article 28. <https://doi.org/10.28945/5394>