

## GAMIFICACIÓN Y ENSEÑANZA DE LA LECTURA: REFLEXIONES PEDAGÓGICAS DESDE EL ROL DEL DOCENTE.

**Dilsa Acevedo Parada<sup>1</sup>**

**Orcid:** <https://orcid.org/0009-0004-8095-9701>

**E-mail:** [dilsaparada.29@gmail.com](mailto:dilsaparada.29@gmail.com)

Institución Educativa San Rafael de  
Chucurí  
sede Ciénaga del Opón,  
**Colombia**

**Victoria Mosquera Benavides<sup>2</sup>**

**Orcid:** <https://orcid.org/0009-0001-3172-9625>

**E-mail:**

[victoriamosquerabenavides@hotmail.com](mailto:victoriamosquerabenavides@hotmail.com)  
Institución Educativa Laureano Gómez,  
San Agustín,  
**Colombia.**

**Recibido: 10/02/2026**

**Revisado: 16/03/2026**

**Aprobado: 20/04/2026**

### RESUMEN

El presente ensayo analiza el impacto pedagógico de la gamificación en la enseñanza de la lectura, comprendiendo al docente como un mediador estratégico en diferentes contextos. Ante la crisis de los procesos lectores en el siglo XXI y la persistente brecha de recursos, se propone una reconfiguración de la praxis educativa fundamentada en la teoría constructivista de Jean Piaget y el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky. Metodológicamente, se realiza un análisis reflexivo y crítico de las prácticas tradicionales frente a las variables motivacionales y neurocognitivas que emergen de la lúdica situada a través de la revisión bibliográfica y las experiencias en el aula. La propuesta resultante se estructura en tres ejes fundamentales: inmersión narrativa, sistemas de evaluación por niveles de maestría y andamiaje social a través de gremios de lectores. Se concluye que la gamificación, más allá de ser un recurso tecnológico, actúa como un motor de persistencia cognitiva que transforma el error en aprendizaje y permite al estudiante asimilar el lenguaje escrito como una herramienta de empoderamiento y descubrimiento de su propia realidad sociocultural.

**Palabras clave:** Gamificación, lectura, rol docente

<sup>1</sup> Licenciada en Pedagogía Infantil, Magíster en Educación (Iberoamericana). Docente de primaria en la I.E. San Rafael de Chucurí, Colombia. Especialista en Educación Especial, desarrolla propuestas pedagógicas inclusivas y didácticas innovadoras para la enseñanza de la lectura.

<sup>2</sup> Licenciada en Pedagogía Infantil, Trabajadora Social, Magister en Neuropsicología y educación. Docente de básica primaria de la Institución Educativa Laureano Gómez, Sede Central de niños, San Agustín, Huila, Colombia.

## ABSTRACT

This essay analyzes the pedagogical impact of gamification on reading instruction, understanding the teacher as a strategic mediator in different contexts. Faced with the crisis in reading processes in the 21st century and the persistent resource gap, a reconfiguration of educational practice is proposed, grounded in Jean Piaget's constructivist theory and Lev Vygotsky's sociocultural approach. Methodologically, a reflective and critical analysis of traditional practices is conducted in relation to the motivational and neurocognitive variables that emerge from situated play, through a literature review and classroom experiences. The resulting proposal is structured around three fundamental axes: narrative immersion, assessment systems based on mastery levels, and social scaffolding through reading groups. It is concluded that gamification, beyond being a technological resource, acts as an engine of cognitive persistence that transforms error into learning and allows students to assimilate written language as a tool for empowerment and discovery of their own sociocultural reality.

**Keywords:** Gamification, reading, teacher role.

## 1. Introducción

La enseñanza en los procesos lectores en el siglo XXI atraviesa una gran crisis en las diferentes aulas escolares, debido a que el acto de leer ha sido reducido en diferentes contextos, este desafío se ha vuelto crítico por la persistencia de la brecha de recursos y metodologías que no conectan con la realidad del estudiante. Bajo este panorama surge la necesidad de repensar la praxis educativa. No solo como una transmisión de códigos, sino como un proceso de integración, participación, reflexión y análisis. Esta problemática no solo repercute en los resultados académicos inmediatos, sino también en la formación integral del estudiante. Las debilidades lectoras afectan la comprensión en todas las áreas del conocimiento, limitan la capacidad argumentativa y reducen la participación crítica en los diferentes escenarios escolares. En concordancia con lo anterior, fortalecer la lectura en la educación básica constituye una responsabilidad transversal que exige respuestas pedagógicas renovadas y contextualizadas.

El presente ensayo aborda el proceso de la gamificación y su impacto en el desarrollo de la enseñanza de la lectura desde el rol del docente. Se abordan las diferentes condiciones educativas en el aprendizaje y la acción de leer en los estudiantes, el rol que el docente tiene en estos ambientes y la necesidad de reestructurar algunas prácticas educativas. Por lo tanto, el objetivo central es analizar el impacto pedagógico

de la gamificación dentro del proceso de la enseñanza lectora comprendiendo al docente como un mediador estratégico en estos nuevos ambientes de aprendizaje.

En este sentido, analizar la gamificación supone reconocer que los estudiantes actuales aprenden en entornos caracterizados por la interacción, la inmediatez y la participación activa. Por ello, mantener exclusivamente metodologías pasivas genera distanciamiento entre la escuela y las nuevas formas de aprender. Tal como advierten los enfoques contemporáneos de la didáctica, innovar implica tender puentes entre los propósitos educativos y las realidades socioculturales del alumnado.

Para alcanzar este propósito, se establece una fundamentación epistemológica del concepto de gamificación explorando las variables neurocognitivas y motivacionales que emergen en su aplicación, donde se realiza una revisión bibliográfica, abordando autores clásicos e investigaciones que abordan la gamificación dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, se realiza un contraste crítico con la pedagogía tradicional, identificando cómo la motivación se erige como el factor determinante para el éxito académico. En este sentido, la gamificación no se presenta como un recurso aislado, sino como un pilar fundamental para una transformación sistémica que comienza por la evolución de los paradigmas docentes.

De la misma manera, se abordan las premisas de la teoría constructivista de Jean Piaget al reconocer que el aprendizaje lector florece desde experiencias enriquecedoras y lúdicas reconociendo que los niños aprenden a través de estas, las cuales le permiten

asimilar lo real mediante esquemas de acción. Complementariamente, se integra la teoría sociocultural de Lev Vygotsky para explicar la relevancia del docente como dinamizador de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Finalmente, el artículo se apoya en investigaciones recientes que respaldan el uso de las TIC y la lúdica, proponiendo una reconfiguración de la didáctica que permita pasar de una enseñanza rígida a una pedagogía acertada, eficaz y profundamente contextualizada.

En la actualidad los cambios sociales, culturales y educativos proceden aceleradamente, lo que provoca la necesidad imperativa de promover la evolución de la pedagogía en las aulas. Por ello este ensayo realiza un análisis crítico de las prácticas educativas vigentes a fin de construir fundamentos que permitan una reconfiguración didáctica más acertada, eficaz y contextualizada a las realidades, bajo esta perspectiva, se erige la gamificación como un pilar fundamental para la transformación sistémica de la enseñanza de la lectura; una transición que inicia desde el cuestionamiento del rol docente y el desplazamiento de los paradigmas tradicionales que persisten en la praxis hasta el día de hoy. Partiendo de lo anterior, resulta imperativo profundizar en los cimientos teóricos que dan sentido a esta propuesta, comenzando por una revisión de las estructuras cognitivas y sociales que intervienen en el aprendizaje lector.

## 2. Desarrollo del tema

### 2.1 Proposición: El Juego como cimiento del conocimiento.

Como punto de inicio, es importante profundizar en los cimientos teóricos que dan sentido a esta propuesta, reconociendo que la gamificación no es un concepto emergente sin base, sino que se encuentra sujeto en la misma naturaleza del aprendizaje del ser humano, Piaget (1956) menciona que "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual" (p. 40). Esta afirmación permite comprender que el juego posee una función formativa y no únicamente recreativa. En el ámbito escolar, reconocer su valor implica asumir que los niños aprenden mejor cuando participan activamente en experiencias significativas. En la enseñanza de la lectura, esto se traduce en actividades donde el estudiante explora, interpreta y descubre sentidos a través de desafíos lúdicos. Desde esta perspectiva, la gamificación no distrae del aprendizaje, sino que lo potencia al conectar emoción y cognición en una misma experiencia.

Cabe destacar, que la enseñanza de la lectura desde la gamificación plantea diversas estrategias pedagógicas que permiten la adquisición de habilidades lectoras, esto incluye un ambiente agradable, enriquecedor y con mejores resultados. Por lo tanto, no es el juego sin propósito, no se trata de solo el entretenimiento o la distracción de los estudiantes, sino de lograr que el estudiante relacione el lenguaje escrito a través de estrategias lúdicas que permitan un aprendizaje significativo.

Por el contrario, realizar una enseñanza obligando al niño a comportarse como adulto no es lo más eficaz, puede resultar en una memorización del conocimiento que en la aplicación para solucionar problemas cotidianos no será de mucha utilidad. Mientras

tanto, con procesos lúdicos se pueden desarrollar diferentes escenarios que involucren a los estudiantes en estos permitiendo un aprendizaje desde la experiencia. "El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño (...) asimila lo real mediante esquemas de acción" (Piaget, 1973, p. 145). Así pues, la enseñanza de la lectura desde la gamificación plantea diferentes estrategias pedagógicas que permiten la adquisición de las habilidades lectoras desde un ambiente agradable, enriquecedor y con mejores resultados.

No obstante, esta asimilación requiere de un entorno social que la potencie. Siguiendo este orden de ideas, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky resulta fundamental para explicar el papel del docente. Vygotsky (1978) sostiene que el juego crea una "situación imaginaria" donde el niño actúa siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria. En relación con el papel del maestro, Vygotsky afirma: "El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean" (p. 133). Así pues el juego resulta como andamiaje para el estudiante en su proceso de aprender a leer y el docente como un guía que oriente el proceso de la gamificación para que cumpla con el objetivo pedagógico y no pierda su sentido inicial en el camino.

De acuerdo con lo anterior, aprender no depende solo del esfuerzo individual de cada alumno, sino también de la interacción con otros. En la lectura, dialogar sobre un cuento, compartir interpretaciones o resolver retos en grupo amplía la comprensión del

estudiante. Por ello, la gamificación adquiere valor cuando promueve la cooperación y el acompañamiento entre pares. El aula deja de ser un espacio de respuestas aisladas para convertirse en una comunidad donde el conocimiento se construye colectivamente.

Es importante mencionar que en diferentes contextos la creación de esta "situación imaginaria" planteada por Vygotsky adquiere un valor excepcional. Ya que, el docente puede trascender el currículo estandarizado para integrar elementos del entorno como cuentos locales, mitos y leyendas como combustible de la gamificación. Así pues, al involucrar el contexto se convierte la lectura en una acción pedagógica para el rescate cultural desde un enfoque lúdico. El maestro logra que el estudiante no solo decodifique, sino que aprenda con sentido e interactúe con su propia identidad. En estos casos, esta mediación pedagógica supera la falta de recursos materiales; la gamificación demuestra que la tecnología más potente no es el dispositivo electrónico, sino la estructura lógica del juego diseñada por el maestro.

## 2.2 Argumentos para la discusión

Con base en el hilo conductor establecido, la implementación en el aula no puede entenderse sin un contraste crítico frente al modelo tradicional. Históricamente, la enseñanza en el proceso lector en diversas zonas ha estado marcada por la escasez de material bibliográfico y una visión "mecanicista", donde leer se limita a la traducción de grafemas a fonemas. Esta práctica, que se denomina "pedagogía de la repetición", ha

generado una brecha de interés en el estudiante, quien percibe el texto como un objeto ajeno a su cotidianidad. A partir de lo anterior, mientras que la pedagogía tradicional se basa en la instrucción directa y la evaluación punitiva, la gamificación propone una estética de la persistencia. En el modelo tradicional, el error es castigado con una nota negativa; en la gamificación, el error es un insumo de aprendizaje que invita a la reintentabilidad.

La diferencia entre las estrategias lúdicas y la enseñanza tradicional en la actualidad radica en los efectos que produce cada una en el alumnado. Existen diversas investigaciones que indican la importancia de implementar actividades lúdicas en los procesos de enseñanza. En el presente ensayo se tomará como referencia algunos de esos estudios que permiten argumentar a la luz de la evidencia la importancia de la gamificación en la enseñanza de la lectura.

En un estudio realizado en Casanare Colombia, se usó el nivel denominado comprensión inferencial dentro de la lectura para conocer el impacto de la gamificación en este, mencionan los autores “La gamificación se comprende como una estrategia pedagógica innovadora que busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes mediante la incorporación de elementos lúdicos en la enseñanza.” (Montes Miranda, Barrios Valderram & Parra Palacios, 2023, p. 76). Dentro de los principales hallazgos de esta investigación, la motivación y el compromiso surgen como categorías claves en el proceso de aprendizaje de la lectura y la ludificación es la herramienta usada para promoverlas a través de la innovación en la práctica del docente.

Desde la perspectiva del presente ensayo, esta motivación no es un simple "entretenimiento", sino la chispa que activa la persistencia cognitiva. Una de las fortalezas más evidentes de la gamificación es su capacidad para transformar el error. En el modelo tradicional, equivocarse en la interpretación de un texto conlleva una sanción o una nota negativa; en la gamificación, el error se puede considerar como un "fallo en la misión" que invita a la relectura y a la búsqueda de nuevas pistas. En este sentido, mientras que el modelo lúdico potencia la persistencia cognitiva y la participación voluntaria, la práctica tradicional sigue anclada en una evaluación punitiva que inhibe el pensamiento crítico.

Por otra parte, es importante aclarar que se evidencia una tensión dialéctica donde la mayor debilidad radica en la confusión conceptual de algunos educadores que igualan el juego libre con la gamificación, lo cual puede desvirtuar el objetivo pedagógico si no existe una mediación estratégica. Así pues, la formación del docente en la actualidad es un tema que debe replantearse y discutirse, puesto que existe una resistencia muy evidente a dejar las pedagogías tradicionales, que cada vez pierden más eficacia en la población de estudiantes actual. Una de las razones es el sesgo conceptual que confunde la gamificación con jugar libremente sin una dirección clara, lo que puede provocar que no se trabaje desde el enfoque lúdico o que se trabaje de forma errónea.

No obstante, al contrastar ambos modelos, se destaca que la gamificación permite al docente innovar incluso en ausencia de conectividad digital, puesto que la estructura

narrativa y el sistema de desafíos actúan como motores de interés que mitigan la carencia de recursos físicos. Ya que, la motivación y el interés del niño se dan de forma intrínseca y no dependerán de factores externos como una pantalla, el internet o tecnología avanzada, lo cual en muchos escenarios de la educación en Colombia es muy favorable puesto que las aulas carecen de dotación institucional y no cuentan con recursos didácticos o tecnológicos adecuados.

Continuando con la revisión bibliográfica con respecto al tema, en otro estudio se realizó la revisión de diversos artículos científicos con respecto a la gamificación dentro de los procesos de enseñanza de la lectura, se menciona las ventajas que presentan estas estrategias con respecto a factores como la motivación y el interés, lo que favorece el desarrollo de las habilidades lectoras; mencionan, “Los estudiantes muestran mayores índices de motivación hacia las actividades académicas cuando se aplican herramientas de aprendizaje gamificadas, lo que mejora continuamente los procesos lecto-escriturales.” (Rendón Castaño, Vizcaíno Escobar & Conde Martínez, 2026, p. 119)

De acuerdo con lo anterior, este hallazgo reafirma que el interés por aprender puede ser promovido mediante decisiones metodológicas adecuadas. No se trata de esperar que todos los estudiantes lleguen motivados al aula, sino de construir condiciones pedagógicas que despierten su compromiso. En lectura, esto resulta esencial, pues comprender exige concentración, esfuerzo intelectual y continuidad. La gamificación aporta herramientas concretas para sostener dicho proceso. Por lo tanto,

es imprescindible que dentro de las estrategias pedagógicas que se realizan dentro del aula para la enseñanza de la lectura sean considerados los procesos de gamificación.

En otro estudio llamado "Impacto de la gamificación en el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de quinto grado" realizado por Mero & Ramírez (2025) se muestra el análisis de la gamificación y su ayuda en el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes en una institución del Ecuador. En este se evidencia la ludificación como estrategia pedagógica y herramienta para la superación de los métodos tradicionales dentro del aula que generalmente se basan en la memorización, lo que promueve el desinterés en los educandos y en este caso para los autores un bajo nivel del pensamiento crítico. Con respecto a esto, se menciona la existencia de una "gran dependencia de las técnicas convencionales que se centran en el aprendizaje de memoria y la repetición sobre la evaluación y la construcción de procesos de pensamiento críticos" (Mero & Ramírez, 2025, p. 651). Situación que no es aislada de lo que ocurre dentro de muchos escenarios en los entornos educativos colombianos.

Dentro de los principales hallazgos se evidencian categorías claves que favorecen los procesos de aprendizaje de los estudiantes como el compromiso, ya que se promueve la participación dentro de su propio proceso de formación. El desarrollo de diversas habilidades cognitivas a través de los procesos de gamificación, como mencionan los autores, "la arquitectura de los desafíos ayuda en la creación de hipótesis, razonamiento lógico y argumentos respaldados por la evidencia" (Mero & Ramírez, 2025, p. 657), por

lo tanto, el ambiente lúdico compromete al educando y le permite desarrollar diversas capacidades propias del pensamiento crítico. Igualmente, se favorece la interacción con el entorno permitiendo el relacionamiento con sus pares, lo cual promueve el intercambio de ideas y el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo.

Por lo tanto, este estudio, al igual que los anteriormente mencionados dentro del presente ensayo, demuestra que la gamificación es un factor determinante de éxito en los procesos de enseñanza de la lectura para el desarrollo eficaz del aprendizaje, puesto que la práctica docente puede influir en categorías claves como el compromiso y la motivación, que a su vez son aspectos fundamentales de la formación de los estudiantes en el ámbito de la lectura. Así pues, al realizar una crítica de la práctica educativa actual, se puede decir que en algunos escenarios se sigue esperando que la tecnología llegue para innovar, cuando la verdadera innovación está en el rol del docente como diseñador de experiencias. Por ejemplo, la gamificación permite que la lectura de un cuento local se pueda convertir en una actividad de desafío como la "búsqueda del tesoro" donde el mapa puede ser el texto mismo. En este tipo de estrategias lúdicas la teoría de Piaget sobre la asimilación y la de Vygotsky sobre la mediación social convergen para crear un aprendizaje con sentido.

### **2.3 Propuesta: Hacia una didáctica de la mediación lúdica y contextualizada.**

Como respuesta a la necesidad imperativa de reestructurar las prácticas educativas obsoletas identificadas en la introducción, se presenta una propuesta de

intervención fundamentada en la gamificación situada. Esta propuesta busca pasar de una enseñanza rígida a una pedagogía que reconoce al estudiante como protagonista de su propio proceso de descubrimiento a través de tres ejes de mejora. Toda propuesta pedagógica adquiere valor cuando logra traducirse en acciones concretas y sostenibles dentro del aula. Por ello, la gamificación debe asumirse como una secuencia didáctica coherente, donde cada narrativa, reto o sistema de progreso responda a objetivos formativos claramente definidos. Solo así deja de ser una novedad pasajera y se convierte en una verdadera estrategia de transformación educativa.

#### **A. Estrategias de inmersión narrativa: El currículo como aventura en primera instancia.**

La línea de acción consiste en transmutar el currículo en una narrativa épica donde el plan lector se organiza como una "Misión de Exploración". Sobre la relevancia de la narrativa, Kapp (2023) afirma que, "La narrativa en la gamificación no es solo un adorno, sino el contexto que envuelve la instrucción, proporcionando un hilo conductor que da sentido a los desafíos y motiva al estudiante a persistir ante la dificultad del contenido" (p. 62). Así pues el estudiante deja de ser un actor pasivo dentro de este proceso que se vuelve acorde a su realidad y sus propias vivencias, promoviendo el aprendizaje con sentido, puesto que en este escenario la motivación es un factor clave y las estrategias contextualizadas permiten el desarrollo de estos aspectos fundamentales.

De acuerdo con lo postulado por el autor en los contextos donde la tecnología es escasa, la narrativa se convierte en el "software", los docentes logran que el estudiante no lea por obligación, sino para obtener "pistas" y avanzar en su propio aprendizaje. Se considera que esta inmersión permite que el niño asimile la lectura como una herramienta vital de descubrimiento, conectando el texto con un propósito real y emocionante que produce grandes ventajas en el aprendizaje de la lectura del estudiante.

#### **B. Mejoras en la evaluación y retroalimentación: La estética de la persistencia.**

En este ítem se propone sustituir la calificación punitiva por sistemas de "puntos de experiencia" (XP) e insignias analógicas. Al respecto, García-Sanz y López-Martínez (2023) sostienen, "Un sistema de evaluación gamificado bien diseñado permite que el error sea percibido como un estado transitorio y una oportunidad de reintento, eliminando el estigma del fracaso y fomentando una mentalidad de crecimiento en el estudiante" (p. 94). Postulado que busca superar la evaluación que se desarrolla en la pedagogía tradicional y que promueve en muchos casos el miedo, el desinterés y la desmotivación en los niños.

Paralelamente, se sostiene que esta transición es fundamental para romper con la "pedagogía de la repetición". Al utilizar niveles de maestría (literal, inferencial y crítico), se transforma el error en una oportunidad de reintentabilidad. En la visión del presente ensayo, la evaluación deja de ser un juicio final para convertirse en un mapa de progreso donde el estudiante es motivado para lograrlo. Entonces, se da un nuevo significado al

error, en este caso de forma positiva como oportunidad de mejora en el proceso de la construcción y búsqueda del conocimiento.

### C. Acciones de andamiaje social: Los gremios de lectores.

Finalmente, se propone la creación de "Gremios de Lectores" para fomentar el trabajo cooperativo. En relación con la interacción social en la lúdica, Pérez-López et al. (2024) destacan, "La gamificación cooperativa potencia el andamiaje social al permitir que los estudiantes compartan estrategias de resolución de problemas, convirtiendo el aula en una comunidad de práctica donde el aprendizaje es un acto colectivo y participativo" (p. 115). Así pues, dentro de los gremios lectores se busca no solo la adquisición de las habilidades lectoras, sino también el aprendizaje que trae la interacción con el otro, lo que favorece el pensamiento reflexivo y crítico en la acción de leer.

Se considera que esta acción pedagógica es la máxima expresión del andamiaje de Vygotsky en el aula. El docente al orquestar el diálogo dentro de los gremios garantiza que la lectura sea, ante todo, un acto social y reflexivo. El aporte teórico del presente ensayo enfatiza que, mediante estos gremios, se eliminan las jerarquías de conocimiento tradicionales, permitiendo que los estudiantes más aventajados apoyen a sus pares en una misión común.

En síntesis, la articulación de estos tres ejes **A)** inmersión narrativa, **B)** evaluación por niveles y **C)** andamiaje social constituye un sistema pedagógico integral que trasciende el uso ligero de mecánicas lúdicas. Al implementar esta propuesta, el docente no solo mitiga la escasez de recursos físicos mediante la creatividad estratégica, sino que logra una innovación didáctica donde la lectura se desprende de su carga mecánica para convertirse en una experiencia de descubrimiento con sentido.

### 3. Conclusiones

En síntesis, es posible afirmar que la gamificación constituye una respuesta pedagógica pertinente frente a la crisis de los procesos lectores en el siglo XXI. A lo largo del presente ensayo se evidenció que muchas prácticas tradicionales han reducido la lectura a ejercicios mecánicos centrados en la repetición, la memorización y la respuesta correcta, dejando en segundo plano la comprensión, el disfrute y la capacidad crítica del estudiante. Esta situación ha generado distanciamiento entre los niños y los textos, especialmente en contextos donde la escuela continúa privilegiando metodologías poco conectadas con las dinámicas culturales actuales. En ese escenario, la gamificación emerge como una alternativa capaz de resignificar la experiencia lectora al incorporar desafíos, metas progresivas, narrativas y participación activa. No se trata, por tanto, de reemplazar el contenido académico por entretenimiento, sino de transformar las

condiciones en las que el aprendizaje ocurre para hacerlo más significativo, cercano y motivador.

El análisis desarrollado permite concluir que el valor de la gamificación supera la incorporación superficial de elementos lúdicos. Su verdadero potencial reside en la posibilidad de reorganizar la práctica pedagógica desde principios más humanos y participativos. Cuando el estudiante percibe que avanzar depende de su esfuerzo, que el error no implica fracaso definitivo y que cada logro forma parte de un proceso, cambia su relación con el aprendizaje. En lectura, este aspecto resulta fundamental, ya que comprender textos exige constancia, atención, autorregulación y disposición para volver a trabajar sobre lo leído. Bajo una lógica tradicional, muchos niños abandonan ante la primera dificultad; en cambio, una lógica gamificada promueve la persistencia, la curiosidad y la confianza en las propias capacidades. De esta manera, la lectura deja de ser una obligación externa para convertirse en una experiencia de descubrimiento personal.

Se concluye que el rol del docente ocupa un lugar decisivo en cualquier proceso de innovación educativa. Ninguna estrategia produce resultados por sí sola, y la gamificación no constituye una excepción. Su impacto depende de la capacidad del maestro para planificar, contextualizar, acompañar y evaluar de manera pertinente las experiencias de aprendizaje. En este sentido, el docente deja de ser un transmisor de contenidos para convertirse en diseñador de ambientes pedagógicos, mediador de

conflictos cognitivos y orientador del progreso estudiantil. Esta transformación profesional exige formación continua, apertura al cambio y disposición para revisar críticamente las prácticas heredadas. También demanda comprender que innovar no significa desechar la experiencia acumulada, sino enriquecerla con nuevos recursos conceptuales y metodológicos. La calidad de la mediación docente continúa siendo, en última instancia, uno de los factores más determinantes del éxito educativo.

Se concluye además que la gamificación encuentra sólido respaldo en referentes teóricos clásicos y contemporáneos. Desde la perspectiva constructivista de Piaget, el juego favorece la exploración, la simbolización y la reorganización de esquemas mentales, procesos estrechamente vinculados con la comprensión lectora. Desde el enfoque sociocultural de Vygotsky, el aprendizaje se fortalece mediante la interacción, el lenguaje compartido y la mediación dentro de la zona de desarrollo próximo. Estas contribuciones permiten sostener que la gamificación no es una moda pasajera ni una estrategia improvisada, sino una práctica coherente con la manera en que aprenden los niños. Al integrar juego, reto, cooperación y reflexión, el aula se convierte en un espacio donde el conocimiento se construye activamente y donde leer adquiere sentido dentro de experiencias socialmente significativas.

Este ensayo permite advertir que uno de los aportes más valiosos de la gamificación es su capacidad para transformar la evaluación. Tradicionalmente, evaluar la lectura ha significado medir aciertos y errores mediante pruebas estandarizadas o actividades cerradas que pocas veces explican el proceso seguido por el estudiante.

Frente a ello, la gamificación propone sistemas de avance gradual, retroalimentación constante, niveles de logro y oportunidades de reintento. Esta mirada reconoce que aprender es un trayecto progresivo y no un acto instantáneo. En consecuencia, el error deja de ser motivo de estigmatización para convertirse en información útil sobre lo que aún debe fortalecerse. Tal cambio favorece la autoestima académica, reduce el miedo a participar y estimula una mentalidad de crecimiento indispensable para el aprendizaje permanente.

También resulta significativo concluir que la innovación no depende exclusivamente de recursos tecnológicos sofisticados. En muchos escenarios escolares, especialmente rurales o con limitaciones presupuestales, persiste la idea de que innovar exige plataformas digitales, dispositivos o conectividad estable. Sin embargo, la experiencia pedagógica demuestra que la creatividad docente puede generar transformaciones profundas incluso con recursos sencillos. Misiones lectoras, tableros de progreso, roles cooperativos, narrativas locales, retos por equipos y sistemas simbólicos de reconocimiento pueden implementarse con materiales básicos o elaborados por la propia comunidad educativa. Esto amplía las posibilidades de aplicación de la gamificación y evita que la falta de infraestructura sea asumida como impedimento definitivo para mejorar los procesos lectores.

La gamificación favorece no solo aprendizajes cognitivos, sino también dimensiones sociales y emocionales de la formación. Cuando los estudiantes participan

en dinámicas cooperativas, aprenden a escuchar, argumentar, negociar, asumir responsabilidades y valorar el aporte de los demás. Estas competencias resultan esenciales para la convivencia democrática y para la construcción de comunidades escolares más inclusivas. En los procesos lectores, compartir interpretaciones, debatir significados y resolver desafíos colectivos enriquece la comprensión del texto y fortalece la expresión oral. Por ello, la lectura deja de concebirse como acto solitario para asumirse como práctica cultural compartida. Formar lectores implica también formar sujetos capaces de dialogar, respetar diferencias y construir conocimiento junto a otros.

La reflexión crítica realizada permite advertir, además, que la principal dificultad no radica en la pertinencia de la gamificación, sino en las condiciones de su implementación. Cuando se reduce a recompensas superficiales, competencias vacías o actividades sin propósito curricular, pierde profundidad pedagógica y puede convertirse en una moda efímera. De ahí la importancia de evitar interpretaciones simplistas que equiparen gamificar como juego libre sin un objetivo pedagógico y claro. Toda propuesta de este tipo requiere objetivos claros, secuencias didácticas coherentes, criterios de evaluación definidos y articulación con las necesidades reales del grupo. En otras palabras, la gamificación exige rigor pedagógico tanto como creatividad. Su eficacia no depende del brillo de la estrategia, sino de la solidez con que se integra al proyecto formativo de la escuela.

Finalmente, formar lectores en la actualidad implica mucho más que enseñar a decodificar palabras. Supone preparar sujetos capaces de interpretar información

diversa, reconocer intenciones discursivas, argumentar posiciones, participar críticamente en la vida pública y comprender su propia realidad cultural. En una sociedad atravesada por flujos permanentes de información, la lectura constituye una herramienta de autonomía intelectual y de ciudadanía. Desde esta perspectiva, toda estrategia que acerque a los estudiantes al texto desde el sentido, la emoción y la participación posee un alto valor educativo. La gamificación ofrece caminos concretos, para ello se debe vincular aprendizaje y experiencias significativas, esfuerzo y disfrute, desafío y cooperación.

Finalmente, se concluye que la escuela contemporánea está llamada a convertirse en un espacio donde aprender también signifique explorar, crear, equivocarse, volver a intentar y descubrir posibilidades propias. La lectura, lejos de ser una tarea rutinaria, debe presentarse como puerta de acceso al conocimiento, a la imaginación y a la transformación social. En esa tarea, la gamificación no constituye una solución única ni definitiva, pero sí una vía potente para renovar la práctica docente y responder a los desafíos educativos del presente. Apostar por ella, con criterio pedagógico y sentido contextual, equivale a apostar por estudiantes más autónomos, motivados, críticos y capaces de construir futuro desde la palabra.

#### 4. Referencias

- García-Sanz, M. P., & López-Martínez, O. (2023). Evaluación educativa y gamificación: Nuevos horizontes para el aprendizaje significativo. Ediciones Pirámide.
- Kapp, K. M. (2023). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies. Wiley
- Mero Morrillo, A. I., & Ramirez Anormaliza, R. (2025). Impacto de la gamificación en el fortalecimiento de la lectura crítica en estudiantes de quinto grado. *Ciencia y Educación*, 6(1.1), 650-659. [orcid.org](https://orcid.org/)
- Montes Miranda, A. J., Barrios Valderram, D. S., & Parra Palacios, M. (2023). Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una

institución educativa de Casanare, Colombia. Revista Perspectivas, 18(23), 72–85.  
<https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.8.23.2023.72-85>

Pérez-López, I., et al. (2024). Innovación docente y gamificación en la enseñanza del lenguaje. Revista de Investigación Educativa, 42(1), 103-120.

Piaget, J. (1970). Seis estudios de psicología (2a ed.). Morata. (Obra original publicada en 1956 como Les stades du développement intellectuel de l'enfant et de l'enfant d'âge moyen: Colloque de l'Association française de science philosophique, 23 mai 1956)

Piaget, J. (1973). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Morata. (Obra original publicada 1945)

Rendón Castaño, E. R., Vizcaíno Escobar, E., & Conde Martínez, E. J. (2026). Gamificación: Promoviendo la lectura y escritura en estudiantes de primaria. Revista Senderos Pedagógicos, 18(1), 119–198. <https://doi.org/10.53995/rsp.v18i1.1976>