

GAMIFICACIÓN Y LECTURA UN ENFOQUE INNOVADOR EN LA EDUCACIÓN

Sandra Jimena Diaz¹

mariaalejandrameneses.10@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-5340-5057>

**Institución Educativa
San José de Riecito
Colombia**

Gloria Cecilia Trigos²

gloriatrigos1108@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-8517-2693>

**Institución Educativa Rural
San Sebastián
Colombia**

Recibido: 16/10/2025

Aprobado: 30/10/2025

RESUMEN

Este artículo presenta una investigación destinada a mejorar las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de cuarto grado mediante el uso de una herramienta metodológica lúdica. La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa San José de Ricito, ubicada en el municipio de Acevedo, Huila. La iniciativa se fundamenta en la utilización de plataformas digitales como Genial.ly y Google Forms para facilitar el proceso de aprendizaje. Se adoptó un enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo, implementando estrategias lúdicas durante la ejecución de la intervención. Los resultados obtenidos revelan logros significativos en los niveles de comprensión crítica, literal e inferencial de los estudiantes, lo que indica un impacto positivo en el desarrollo de sus habilidades lecto-escritoras. Además, se evidenció que la aplicación de la gamificación crea un entorno de aprendizaje participativo, inspirador e interactivo, lo que contribuye a la obtención de avances cognitivos valiosos. En conclusión, la investigación sugiere que la integración de metodologías lúdicas y herramientas digitales en la enseñanza de la lectura y la escritura no solo mejora las competencias académicas de los estudiantes, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico y

¹ Docente en la I.E. San José de Riecito, sede Playitas. Colombia. Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, Universidad de Santander. Atiende grados preescolares, primero y tercero.

² docente de básica primaria multigrado en la I.E.R. San Sebastián, sede La Pelota, Hacarí, Colombia. Magíster en TIC para la Educación, Universidad UDI, Bucaramanga.

efectivo. Estos hallazgos destacan la importancia de innovar en las prácticas pedagógicas para atender las necesidades educativas actuales.

Palabras clave: lectoescritura-gamificación-básica primaria

GAMIFICATION AND READING AN INNOVATIVE APPROACH IN EDUCATION

ABSTRACT

This article presents a research study aimed at enhancing reading and writing skills in fourth-grade students through the use of a playful methodological tool. The research will be conducted at the San José de Ricito Educational Institution, located in the municipality of Acevedo, Huila. The initiative is based on the use of digital platforms such as Genial.ly and Google Forms to facilitate the learning process. A quantitative approach with a descriptive scope was adopted, implementing playful strategies during the intervention. The results obtained reveal significant achievements in the students' critical, literal, and inferential comprehension levels, indicating a positive impact on the development of their reading and writing skills. Additionally, it was shown that the application of gamification creates a participatory, inspiring, and interactive learning environment, contributing to valuable cognitive advancements. In conclusion, the research suggests that integrating playful methodologies and digital tools in teaching reading and writing not only improves students' academic competencies but also fosters a more dynamic and effective learning environment. These findings highlight the importance of innovating pedagogical practices to address current educational needs.

Keywords: Literacy-Gamification-Primary Education

INTRODUCCIÓN

Este estudio se enfoca en el mejoramiento del proceso lectoescritor en los alumnos del grado cuarto en el colegio San José de Riecito del municipio de Acevedo, Huila, haciendo uso de una estrategia didáctica gamificada, elaborada por medio de la plataforma virtual Classcraft. La investigación se sustentó en referentes teóricos como Piaget, Vygotsky y Ausubel, así como en los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional. Esta propuesta tiene como objetivo fortalecer las habilidades del lenguaje oral y escrito, fundamentales en el desempeño académico e individual de los educandos, incorporando herramientas tecnológicas de la información y comunicación (TIC) como estrategias innovadoras y motivadoras.

La investigación se fundamenta en los lineamientos de calidad establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), así como en las teorías del desarrollo de Jean Piaget y Lev Vygotsky, y en el aprendizaje significativo propuesto por David Ausubel. Estas teorías subrayan la importancia de este tipo de trabajo, como lo señala Isabel Solé, quien aporta valiosos elementos sobre la lectura y escritura en el contexto educativo. Es crucial destacar que el proceso de lectoescritura representa un desarrollo significativo y estructurado del conocimiento. Por lo tanto, es fundamental implementar herramientas pedagógicas innovadoras que promuevan un desarrollo continuo en la práctica educativa y faciliten la construcción de conocimientos a través de un aprendizaje significativo, sustentado en ambientes interactivos apoyados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Recientemente, en la Institución Educativa San José de Ricito, se ha observado un aumento en el porcentaje de estudiantes que se encuentran en el nivel mínimo en el área de lenguaje, según las pruebas internas aplicadas. Esta situación, que muestra un descenso del 51% al 50% y 56% respectivamente, es preocupante y requiere una intervención eficaz para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los alumnos de cuarto grado. Las principales dificultades identificadas incluyen problemas en la decodificación de textos, confusiones con las instrucciones de las actividades, y la falta de estrategias metacognitivas y de comprensión. Además, se ha notado una desmotivación entre los estudiantes al abordar procesos relacionados con la comprensión lectora, exacerbada por la rigidez de las metodologías tradicionales empleadas por los docentes.

Las dificultades en la comprensión lectora afectan significativamente la formación de los alumnos, generando una desconexión entre el lector y el texto. Por ello, es necesario diseñar estrategias que faciliten la selección de textos que se alineen con los intereses de los estudiantes y redirijan el aprendizaje en el área de lenguaje, promoviendo su transversalización desde la didáctica. Esto generará ambientes motivadores y fortalecerá los hábitos de lectura como una alternativa para la recreación, el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico. En el contexto escolar, se evidencian diversas dificultades que obstaculizan el desarrollo de las habilidades establecidas por la política educativa del país, siendo la habilidad lectoescritora una de las más críticas debido a su impacto en todas las áreas del conocimiento.

Esta problemática se refleja en los bajos resultados obtenidos en pruebas internas y externas. Ante este panorama, el MEN ha impulsado iniciativas como el “Concurso Nacional de Cuento” y la política nacional de lectoescritura, con el objetivo de garantizar el acceso a la cultura escrita, promover la inclusión y fomentar el desarrollo ciudadano. Sin embargo, informes de la UNESCO (2017) indican que una gran parte de los niños y adolescentes en América Latina no alcanza los niveles mínimos de competencia lectora, lo que compromete su rendimiento académico y su proyección futura. El contexto educativo del país resalta la necesidad urgente de fomentar la práctica lectora y la interpretación de textos desde la escuela, donde se pueden implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan las competencias de los alumnos y promuevan ambientes de aprendizaje significativos, mejorando así la calidad de la educación.

Además, la situación descrita pone de manifiesto la falta de hábitos de lectura y de ambientes motivacionales que generen un impacto positivo. Muchos estudiantes presentan confusiones en la escritura y un bajo nivel de interpretación y argumentación, ya sea de forma oral o escrita. Otros factores que afectan el proceso lector incluyen las distracciones entre compañeros y el cansancio ante actividades relacionadas con la lectura. También se destacan la falta de estrategias innovadoras en el aula y la escasa integración de las TIC, así como el bajo nivel educativo de los padres, lo que limita el acompañamiento y apoyo familiar.

En el aula, se observa que los estudiantes de séptimo grado enfrentan factores que agravan la problemática de la comprensión lectora, ya que presentan deficiencias en la fluidez al leer y en la capacidad de responder a las preguntas planteadas por el docente sobre los textos trabajados. Esta situación se identifica como una de las principales causas de su dificultad para analizar críticamente un texto y comprender sus ideas. Esta problemática no solo impacta el rendimiento académico en el área de lenguaje, sino que también afecta otras áreas de estudio. Por lo tanto, es fundamental plantear una pregunta central: ¿Cómo fortalecer el proceso de lectoescritura de los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa San José de Ricito, ubicada en Acevedo, Huila, mediante la implementación de una estrategia didáctica gamificada?

De igual manera, la implementación de diferentes plataformas educativas que median el desarrollo de actividades y facilitan el trabajo cooperativo y colaborativo entre estudiantes y docentes; puesto que el uso de este tipo de estrategias basadas en la gamificación, se direccionan al fortalecimiento de los hábitos lecto-escritores, generando motivación y un proceso satisfactorio para la enseñanza aprendizaje, de esta manera, se busca como alcance suplir las necesidades educativas. Además, se busca la resignificación de las prácticas educativas de los docentes, para generar ambientes de aprendizaje significativo, desde el diseño, planificación e integración de las TIC, fundamentados en el desarrollo de valores para la educación integral y formativa.

En ese sentido es importante resaltar que el objetivo principal es Fortalecer el proceso lecto escritor en estudiantes del plantel Educativo San José ubicado en la

vereda de Riecito mediante la implementación de una estrategia didáctica gamificada. Aunado a esto se resalta el camino que va a guiar el objetivo que permite Identificar las dificultades de lectura y escritura a través de una prueba diagnóstica y una encuesta usando la escala Likert en los alumnos del cuarto grado. Otro aspecto sería el Diseño de estrategias didácticas apoyada en la gamificación, que permita dar solución a las dificultades de lectura y escritura halladas en el diagnóstico. Finalmente lograr Implementar una estrategia didáctica gamificada que aporte a los procesos lecto escritores de los alumnos del cuarto grado de la I. E San José situado en Acevedo Huila.

En cuanto a la justificación del desarrollo de la investigación La comprensión lectora representa una competencia relevante en el campo de la educación, Debido a que hace posible a los individuos comprender su realidad, estimular habilidades sociales y modificar su entorno. Según el Ministerio de Educación Nacional (citado en Bookman, 2016), esta competencia es clave en la construcción del conocimiento y la conciencia del ser. En este contexto, la lectura favorece el desarrollo personal y académico, es necesario colocar en marcha herramientas metodológicas empezando en el inicio del proceso formativo La UNESCO (2004) resalta que el mejoramiento de la calidad educativa se logra mediante objetivos estratégicos orientados a metodologías innovadoras y prácticas colaborativas. Por tanto, el presente estudio propone el diseño de una estrategia didáctica gamificada, mediada por herramientas tecnológicas.

El objetivo es reforzar las capacidades sociales de comprensión lectora en alumnos del cuarto grado del plantel Educativo San José ubicado en Riecito Acevedo

Huila. Tomando como base a Liberio (2019), se reconoce que la gamificación, al estar fundamentada en el juego, incrementa la motivación y mejora los procesos de aprendizaje. La pertinencia del proyecto se sustenta en su contribución al mejoramiento de la calidad educativa mediante un cambio significativo en las prácticas de enseñanza-aprendizaje, considerando las necesidades e intereses de los estudiantes como eje central del proceso formativo.

Ahora bien, para resaltar lo antes planteado es importante enfocar los aspectos teóricos de la investigación donde los principales retos dentro de los sistemas educativos es la comprensión lectora y producción textual, pues ha tratado de dinamizarla y fortalecerla desde los diferentes contextos escolares; en su teoría de lectura, Sole I. (2006) expresa que esta etapa en la cual se entiende la producción escrita. En la que participa el escrito, la estructura y el significado. De ahí la necesidad de desarrollar procesos para la formación de lectores autónomos que aprendan desde los textos. Es importante que desarrollen habilidades que le permitan indagarse sobre su propia comprensión, que pueda relacionar lo que lee con lo que hace parte de su vida, debatir sobre su conocimiento y transfórmalo desde el establecimiento de generalidades que le permitan transportar lo aprendido con otros contextos diferentes.

Una primera definición es la que tiene que ver con el concepto de gamificación, por su denominación en inglés, esta es una implementación a partir de los fundamentos y rasgos notorios del juego en contextos educativos, pretende impactar en el comportamiento de los alumnos a través del fomento de la investigación y participación

activa. La gamificación ha tomado relevancia didáctica y pedagógica en el ámbito educacional. La calidad educativa está estrechamente relacionada con la innovación, esta última debe generar transformación en el aula de clase y romper con los esquemas tradicionales. El MEN fomenta la implementación de las TIC, para fortalecer la formación de los aprendices, y en especial en el desarrollo de actividades relacionadas con la lectura, la comprensión e interpretación de textos desde la implementación de juegos digitales.

En este sentido, se da origen al termino de gamificación, en él se implementa el juego como una estrategia didáctica que permite fortalecer el conocimiento del proceso pedagógico dentro del ambiente escolar. Kapp (2012) expone que esta “comprende el uso de las mecánicas del juego y su diseño estético, el cual permite involucrar a las personas, motivarlas, promover el aprendizaje significativo y la resolución de situaciones problémicas”, en pocas palabras cambiar la manera de fomentar el aprendizaje. Si bien es cierto que la gamificación está relacionada con el juego, no es simplemente incluir niveles, puntuación entre otros, sino generar un ambiente experimental y exploratorio, que sea entretenido para que la persona anhele seguir jugando.

En el ámbito educativo, las estrategias didácticas son de suma importancia, ya que, según Díaz (2018), son los procedimientos mediante los cuales los docentes facilitan el aprendizaje. Estas estrategias permiten un análisis detallado de los nuevos conocimientos y ayudan a seleccionar herramientas adaptadas a las necesidades y desafíos que surgen en el aula. Además, pueden orientar la práctica pedagógica para

dinamizar el ambiente escolar. En este contexto, es relevante destacar la importancia de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) como herramientas digitales ampliamente utilizadas en la actualidad. Los OVA facilitan el acceso a contenidos educativos e integran diversos elementos multimedia, lo que los convierte en recursos didácticos atractivos para los estudiantes. Este enfoque transforma el aprendizaje en un proceso dinámico y placentero, al tiempo que permite desarrollar actividades que refuercen los conocimientos adquiridos en clase.

METODOLOGÍA

La investigación actual indica un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo, Peláez & Osorio (2015) la consideran como un proceso que puede medirse o cuantificarse. Igualmente, (Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014) exponen que este enfoque hace uso de la extracción de información para recolectar datos con el fin de poner a prueba una hipótesis en base a la cuantificación y el análisis estadístico, se pretende determinar patrones de conducta y validar teorías. De este modo como en todo proceso investigativo de carácter cuantitativo, se es necesario establecer un marco teórico y unas hipótesis, que permitan hacer una interpretación de los aspectos de un fenómeno para especificar sus características, y propiedades.

Hernández-Sampieri y Torres (2018) explican que el alcance descriptivo tiene como objetivo detallar las características de los individuos o de otros fenómenos que se

analizan en profundidad. En términos simples, este enfoque se centra en medir datos de manera individual o grupal en relación con los elementos que se estudian. La población objeto de esta investigación está compuesta por los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa San José de Ricito, ubicada en Acevedo, Huila. Los alumnos están organizados en grupos mixtos, con un total de 12 estudiantes: 5 hombres y 7 mujeres, cuyas edades oscilan entre 9 y 11 años. Todos ellos residen en la zona rural del corregimiento de San Adolfo, al sur del municipio, y pertenecen al estrato socioeconómico 1. Algunos provienen de familias en situación de vulnerabilidad, incluyendo grupos de desplazados, entre otros.

El nivel educativo de los representantes legales de estos estudiantes es generalmente bajo; la mayoría no ha completado la educación primaria, y solo un número reducido ha finalizado la secundaria. No se encuentran tecnólogos, técnicos ni personas con educación superior en sus familias, lo que influye negativamente en el bajo nivel de comprensión y producción textual de los alumnos. Además, los recursos tecnológicos en los hogares son limitados; aunque hay acceso a dispositivos como computadoras y tabletas, el uso más frecuente es el de teléfonos celulares. Sin embargo, la falta de conectividad a internet y la escasa señal telefónica continúan siendo obstáculos que afectan el desarrollo normal de la propuesta educativa.

En un estudio cuantitativo, el objetivo es obtener datos que se conviertan en información útil. Al referirse a personas, la información clave incluye interacciones, pensamientos, sentimientos y experiencias, tanto a nivel individual como grupal. Los

registros se recogen con el fin de ser interpretados y comprendidos, lo que permite responder a las preguntas de investigación y adquirir nuevos conocimientos. Durante la fase diagnóstica y de evaluación, se adoptó un instrumento basado en un cuestionario de 11 preguntas, tanto abiertas como cerradas, diseñado para obtener información relevante sobre los hábitos de lectura de los alumnos, su entorno familiar, los contenidos que les interesan y las actividades cotidianas en las que utilizan medios tecnológicos.

Es importante mencionar que, durante la fase evaluativa, se realiza una encuesta a los maestros para corroborar y validar los resultados de la propuesta. Esta encuesta se implementa en la etapa de valoración de la investigación, con el objetivo de identificar adecuadamente el estado de los alumnos en relación con su proceso de lectoescritura.

Se utiliza un test basado en las pruebas Saber 3, siguiendo los lineamientos para la aplicación muestral del ICFES, que consta de 15 preguntas: 6 sobre comprensión textual, 8 sobre la vinculación del texto con la realidad y 3 sobre interpretación textual. Los estudiantes deben responder a estas preguntas en un tiempo estimado de una hora y media, lo que permite caracterizar la población de estudio. Esta evaluación se lleva a cabo durante la fase de valoración, con el fin de validar el progreso de los resultados alcanzados por los alumnos en su nivel de lectoescritura. Se emplea un test tipo Prueba Saber que incluye preguntas distribuidas en diferentes niveles: 6 de nivel literal, 8 inferenciales y 3 de nivel crítico textual.

TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Los conocimientos obtenidos en la etapa de recopilación de la información de este proyecto investigativo serán procesada e interpretada con sistemas computarizados. Se hará uso del software Paquete Estadístico (SPSS) y Excel. Con el apoyo de estas herramientas tecnológicas, se diseñará una matriz de datos digitando la información recabada, se determinarán los puntajes de las variables pertinentes tanto en las fases diagnósticas como de contraste, se generarán los respectivos gráficos representados en columnas, cuadros y porcentajes con su respectivo análisis descriptivo. Durante la etapa de verificación de las hipótesis planteadas se pondrá en marcha el análisis estadístico inferencial y las pruebas no paramétricas. Estas últimas, según (Hernández-Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014) señalan que no es necesario un presupuesto relacionado a la forma de la distribución poblacional. Se admiten las distribuciones no normales, en pocas palabras son libres. Del mismo modo manifiestan que no es necesario que las variables estén medidas en niveles de intervalos y que se pueden analizar datos nominales.

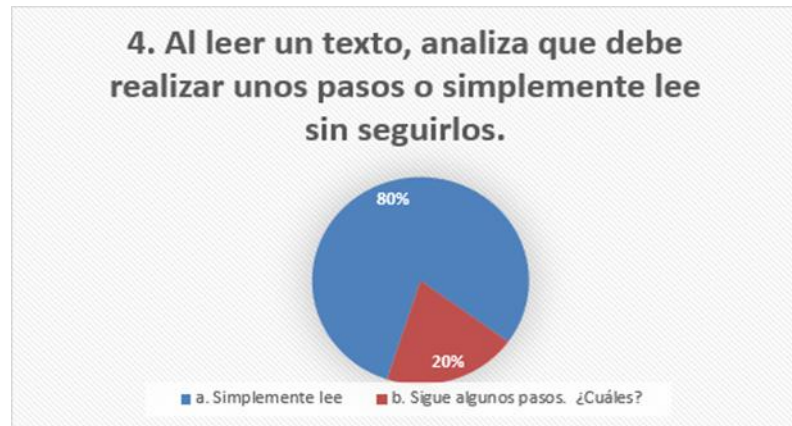
RESULTADOS

La población en la cual se implementará el presente estudio investigativo pertenece a la Institución Educativa San José de Riecito del corregimiento con el mismo

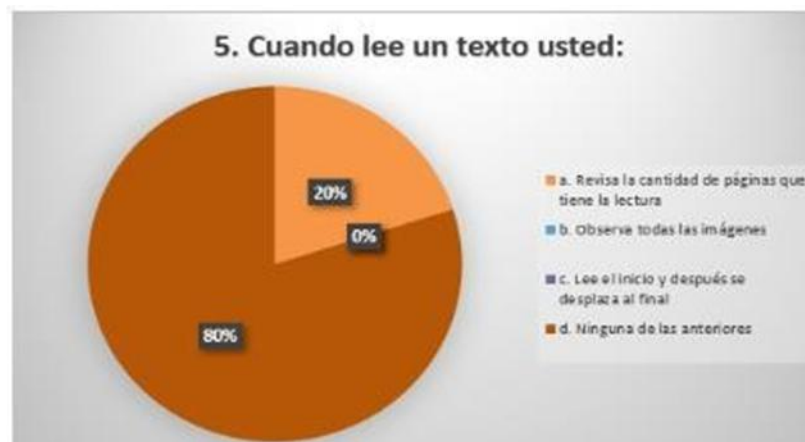
nombre y ubicada en el municipio de Acevedo Huila, es un establecimiento de carácter oficial mixto, con especialidad académica ofreciendo el servicio educativo desde preescolar hasta la media, se fundamenta bajo los modelos preescolar escolarizado, post primaria, media académica, programa para jóvenes y adultos en extra edad, escuela nueva para primaria y tradicional bachillerato.

Con base en la oferta educativa que proporciona la Institución, y en respuesta a las exigencias del mundo actual, es fundamental integrar herramientas tecnológicas que enriquezcan los ambientes de aula. En este contexto, los entornos virtuales juegan un papel crucial al dinamizar el rol del estudiante a través de plataformas interactivas que promueven un aprendizaje significativo y fomentan la motivación. Es en este marco donde la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que puede facilitar el logro de las metas institucionales.

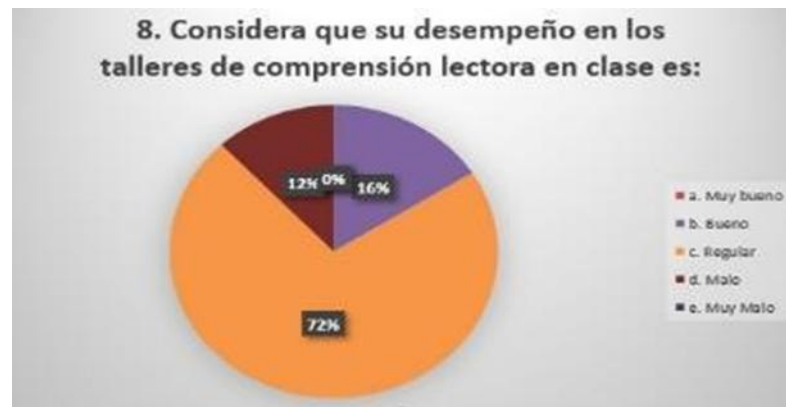
Un aspecto crítico en el ámbito educativo es el bajo nivel de competencia en los procesos de lectoescritura, lo cual impacta negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes. A esto se suma la persistencia de métodos tradicionales en el desarrollo de las clases y la escasa interacción con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Por estas razones, se ha decidido intervenir con los 29 estudiantes de séptimo grado que enfrentan estas dificultades en su proceso de lectoescritura, con el objetivo de proponer una alternativa que aborde esta necesidad de manera efectiva.



Fuente: Derivada de la investigación. Encuesta a estudiantes



Fuente: Derivada de la investigación. Encuesta a estudiantes.



Fuente: Derivada de la investigación. Encuesta a estudiantes.

DISCUSIÓN

En la interpretación de los resultados, se destaca que estos se presentan en un orden jerárquico, priorizando aquellos de mayor relevancia. La implementación de la estrategia didáctica gamificada mostró un impacto significativo en los procesos de lectoescritura de los alumnos de cuarto grado. A través de un análisis comparativo entre los resultados del pretest y el posttest, se evidenció un avance en los diferentes enfoques de análisis textual, con un aumento del 12% en el porcentaje de aciertos, consolidándose como el nivel de mayor dominio entre los estudiantes. El nivel inferencial fue el que mostró los mayores progresos, con una mejora del 43.5%, lo que indica una mayor capacidad de los estudiantes para establecer relaciones y formular hipótesis a partir de los textos.

Aunque el incremento en el nivel crítico fue menor (8.7%), los alumnos lograron emitir juicios fundamentados sobre las lecturas. Sin embargo, se observa que el 80% de

los estudiantes lee de manera mecánica, sin aplicar estrategias, y en su mayoría desconocen las técnicas de lectura que podrían guiarlos en un proceso más efectivo, lo que afecta directamente su desempeño y, por ende, su nivel de comprensión. Esto resalta la importancia de la propuesta, que busca desarrollar habilidades de comprensión, fundamentándose en lo expresado por Solé (2001), quien sostiene que para comprender es esencial cultivar destrezas mentales que permitan al individuo anticipar, aplicar saberes previos y formular hipótesis, entre otros elementos que faciliten la construcción de significado a partir de la lectura.

En relación con lo anterior, se evidencia un alto nivel de conciencia entre los estudiantes, quienes reconocen sus falencias en lectoescritura. Aunque el 72% se sitúa en un desempeño regular, el 16% se clasifica como bueno y el 12% como muy bueno, cifras que requieren mejora a través del fortalecimiento de las prácticas educativas de los docentes. Por lo tanto, la propuesta se orientará hacia un trabajo en el aula que considere los aspectos mencionados, diseñándose como una estrategia estructurada que contemple las experiencias previas de los estudiantes, con el objetivo de potenciar sus habilidades de lectura y escritura.

Los resultados obtenidos en esta investigación presentan implicaciones significativas para la práctica educativa. En primer lugar, confirman el impacto positivo de incorporar herramientas tecnológicas, especialmente en áreas críticas como la lectoescritura. En segundo lugar, subrayan la necesidad de capacitar a los docentes para que lideren estrategias innovadoras que fomenten la autonomía, la creatividad y el

pensamiento crítico de los alumnos. Finalmente, se recomienda que los entornos de enseñanza-aprendizaje se transformen en espacios más dinámicos, participativos y significativos, aprovechando las oportunidades que brinda la tecnología educativa.

CONCLUSIONES

La gamificación se ha consolidado como una herramienta eficaz para promover entornos educativos dinámicos y motivadores. A través de esta metodología, los alumnos participaron de manera activa en su proceso educativo, lo que facilitó su comprensión en niveles literal, inferencial y crítico. Los resultados obtenidos evidencian avances significativos en las áreas analizadas, lo que resalta la efectividad de esta estrategia didáctica. En particular, la intervención motivó a los estudiantes de cuarto grado a realizar cambios sustanciales en su proceso de aprendizaje, especialmente en el desarrollo de la lectoescritura. Inicialmente, sus desempeños en estos niveles eran bajos e insuficientes, lo que generaba preocupación sobre su capacidad para comprender y analizar textos. Sin embargo, tras la implementación de la propuesta, se observó que:

En el nivel literal, los estudiantes demostraron la capacidad de comprender claramente cualquier aspecto que el investigador expusiera, lo que indica una mejora en su habilidad para captar información explícita. En el nivel interpretativo, los alumnos mostraron la habilidad de analizar y establecer comparaciones entre dos o más elementos, lo que sugiere un avance en su capacidad para relacionar ideas y conceptos.

Finalmente, en el nivel crítico, los estudiantes comenzaron a utilizar la lógica básica para formular conexiones lógicas, lo que refleja un desarrollo en su pensamiento crítico y analítico.

El método didáctico implementado permitió la interacción a través de diversas actividades diseñadas para mantener a los estudiantes motivados. A pesar de los desafíos, los alumnos se sintieron incentivados a reflexionar y analizar el texto, llevando la información a su contexto cotidiano. Como menciona Muñoz (2015), es esencial innovar con estrategias que faciliten un aprendizaje significativo, y la gamificación se alinea perfectamente con este objetivo. Las estrategias didácticas que integran las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son fundamentales para enriquecer el proceso educativo, ya que permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de manera más atractiva y efectiva.

Los resultados obtenidos del trabajo diagnóstico y su análisis permitieron identificar tanto las fortalezas como las dificultades de los estudiantes. Se evidenció que los resultados eran especialmente bajos en los niveles inferencial y crítico, lo que indica la necesidad de un enfoque más robusto en estas áreas. Además, se observó que las actividades relacionadas con el proceso de lectoescritura no estimulaban adecuadamente la interpretación de textos, el pensamiento crítico ni la organización de ideas. Estos elementos se convirtieron en la base para la elaboración de las actividades propuestas en la intervención pedagógica, con el objetivo de abordar las deficiencias

identificadas y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de lectoescritura.

En conclusión, la gamificación no solo ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar las habilidades lectoescritoras, sino que también ha fomentado un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. La implementación de esta metodología, junto con un enfoque en la integración de TIC, puede ser clave para transformar la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del aprendizaje en el siglo XXI.

REFERENCIAS

- Aguilera, N., Molina, L., & Gutiérrez, A. (2020). Con mi cuaderno digital voy leyendo y comprendiendo: una estrategia para la comprensión lectora. Institución Educativa Jairo Mosquera Moreno.
- Bookman. (2016). La lectura y la escritura en el aula. Ministerio de Educación Nacional.
- Casallas, L. (2018). Las TIC-TAC como herramientas para fortalecer la lectura comprensiva. [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional].
- Chipana Carrasco, M. (2020). La comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado en la Institución Educativa Privada Religiosa Nuestra Señora de la Paz. [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco].
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill.
- Hernández, R., & Torres, C. P. M. (2018). Fundamentos de metodología de la investigación. McGraw-Hill.

- Liberio, P. (2019). Gamificación como estrategia para la mejora del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 79(1), 45-58.
- Muñoz, L. (2015). Estrategias didácticas para la comprensión lectora en primaria. *Revista Educación y Pedagogía*, 27(68), 123–137.
- Orozco, D. (2020). Objetos virtuales de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora en educación básica primaria. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
- Peláez, L., & Osorio, J. (2015). *Fundamentos del enfoque cuantitativo en la investigación educativa*. Editorial Aula Magna.
- UNESCO. (2004). *Educación para todos: El imperativo de la calidad*. Informe de Seguimiento de la Educación para Todos.
- UNESCO. (2017). *Informe mundial de seguimiento de la educación 2017/2018: Responsabilidad en la educación*.