

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL  
DESARROLLO DE LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE  
TEXTOS ESCRITOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

GAMIFICATION AS A TEACHING STRATEGY FOR THE  
DEVELOPMENT OF LEVELS OF COMPREHENSION OF WRITTEN  
TEXTS IN PRIMARY EDUCATION

**Trabajo de investigación para optar al Grado Académico de Bachiller  
en Educación**

**Autores**

July Janet Dioses Reyes

<https://orcid.org/0009-0009-7645-1661>

Jorge Luis Eduardo Orejuela Urbina

<https://orcid.org/0009-0002-0943-449X>

**Asesor**

Fredy Scott Chumbile Bejar

<https://orcid.org/0000-0002-7909-9386>

**Lima, septiembre, 2025**

# Dioses y Orejuela - Entrega Final

**0%** Textos sospechosos

**0%** Similitudes  
0 % similitudes entre comillas  
0 % entre las fuentes mencionadas

**0%** Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: Dioses y Orejuela - Entrega Final.docx  
ID del documento: 6bbdfbfc58acb03c777f8b5b8bb412cb9459be86  
Tamaño del documento original: 89,54 kB


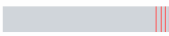


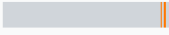





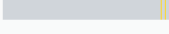


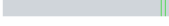

Depositante: FREDY CHUMBILE BEJAR  
Fecha de depósito: 4/10/2025  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 4/10/2025

Número de palabras: 9989  
Número de caracteres: 67.005

Ubicación de las similitudes en el documento:



## Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 <a href="https://riunet.upv.es/">riunet.upv.es</a>   La metodología de Gamificación para el aprendizaje de historia d... <a href="https://riunet.upv.es/bitstream/10251/178971/1/Edo">https://riunet.upv.es/bitstream/10251/178971/1/Edo</a> - La metodología de Gamificación para e... 14 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (66 palabras)
2	 <a href="https://www.paginasbrillantesecuador.com">www.paginasbrillantesecuador.com</a> <a href="https://www.paginasbrillantesecuador.com/editorial/public/pdf_libros/1749699231_book.pdf">https://www.paginasbrillantesecuador.com/editorial/public/pdf_libros/1749699231_book.pdf</a> 10 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (52 palabras)
3	 Documento de otro usuario #49478d Viene de de otro grupo 2 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (48 palabras)
4	 <a href="https://www.tesisenred.net">www.tesisenred.net</a> <a href="https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/668233/Tesi_Emiliano_Justo_Labrador.pdf">https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/668233/Tesi_Emiliano_Justo_Labrador.pdf</a> 8 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (48 palabras)
5	 <a href="https://www.mlsjournals.com">www.mlsjournals.com</a> <a href="https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation/artid_e/view/2584">https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation/artid_e/view/2584</a> 7 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (46 palabras)

## **DEDICATORIA**

A mis dos amores, Leonel y Daniel, quienes han sido mi mayor inspiración, mi motor constante y me han dado fuerzas en cada paso, paciencia en cada reto y alegría en cada día. Gracias por su amor incondicional, su apoyo y por motivarme a descubrir el auténtico sentido de la perseverancia. Este logro es, en gran parte, de ustedes. Con todo mi amor.

**July Janet Dioses Reyes**

A mi querida esposa Ysabel, cuyo amor y apoyo incondicional han sido la inspiración en mi caminar. A mis hijos Rodrigo y Daniela, que son mi motivo de cada día a ser mejor y a perseguir mis sueños con valentía. Este trabajo se los dedico a ellos que son la razón de mi progreso día a día.

**Jorge Luis Eduardo Orejuela Urbina**

## RESUMEN

La gamificación en la educación primaria destaca como una estrategia didáctica innovadora destinada a aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Definida como la incorporación de elementos de diseño de juegos en contextos educativos, la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia interactiva y dinámica, lo que resulta fundamental en un entorno escolar cada vez más competitivo. Desde 2010, diversas experiencias han demostrado que la gamificación es efectiva para promover la participación activa y personalizar el aprendizaje. Recursos como puntos, insignias o tablas de clasificación no solo estimulan el esfuerzo, sino que también permiten al estudiante autoevaluarse y reconocer sus progresos de manera concreta. Esta retroalimentación constante resulta esencial para sostener la motivación y la dedicación. Además, favorece la colaboración y el trabajo en equipo, habilidades fundamentales en la sociedad actual. No obstante, para que la estrategia tenga impacto, es necesario un diseño cuidadoso que relacione cada dinámica de juego con los objetivos pedagógicos, garantizando aprendizajes significativos. La preparación docente también juega un papel central. Los maestros requieren formación para emplear estas herramientas con criterio y evaluar sus efectos en el aula. La evidencia señala que la gamificación contribuye a mejorar el rendimiento académico y a desarrollar competencias críticas y creativas, preparando a los estudiantes para afrontar los retos futuros. En conclusión, la gamificación convierte al aula en un espacio atractivo y eficaz, que beneficia tanto a estudiantes como a educadores en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

**Palabras clave:** gamificación; motivación; educación; aprendizaje; preparación.

## ABSTRACT

Gamification in primary education, highlight its integration as an innovative teaching strategy aimed at increasing student motivation and engagement. Defined as the incorporation of game design elements into educational contexts, gamification transforms learning into an interactive and dynamic experience, which is essential in an increasingly competitive school environment. Since 2010, this methodology has proven effective in encouraging active participation and personalizing learning. Elements such as points, badges, and leaderboards motivate students and also allow them to self-assess and visualize their progress in a tangible way. This continuous feedback is crucial to maintaining student interest and engagement. Furthermore, gamification promotes collaboration and teamwork, essential skills today. Implementing these strategies requires careful design that aligns game elements with educational objectives, ensuring that learning is relevant and meaningful. Teacher training is key to the success of gamification; Educators must be trained in the effective use of these tools and in evaluating their impact on learning. Research indicates that gamification improves academic performance and enhances critical and creative skills, preparing them to face the challenges of the future. In conclusion, gamification transforms the classroom into an engaging and effective environment, benefiting both educators and students in their learning process.

**Keywords:** gamification; motivation; education; learning; training.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	iii
RESUMEN .....	iv
ABSTRACT .....	v
INTRODUCCIÓN .....	9
CAPÍTULO I: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA .....	11
1.1. ¿Qué es la gamificación y por qué está revolucionando el aula?.....	11
1.2. Estrategias de gamificación: transformar el aula, una dinámica a la vez.....	13
1.2.1. Plataformas digitales.....	13
1.2.2. Narrativas inmersivas: cuando el aula se transforma en una aventura.....	13
1.2.3. Retos progresivos: paso a paso, conquista tras conquista.....	14
1.2.4. Juegos de rol y <i>escape rooms</i> .....	14
1.2.5. Sistemas de recompensas que reconocen el esfuerzo .....	14
1.2.6. Retroalimentación significativa .....	15
1.3. El rol del docente .....	15
1.3.1. Planificar con intención .....	15
1.3.2. Diseñar dinámicas que emocionen y enseñen.....	16
1.3.3. Combinar elementos .....	16
1.3.4. Acompañar, guiar y retroalimentar con cercanía.....	16
1.3.5. Aliados digitales: tecnología al servicio del aprendizaje.....	17
1.3.6. Evaluar: más que calificar, entender el proceso.....	17
1.4. Formación y recursos para el docente.....	18
1.4.1. Aprender la lógica de los juegos para enseñar con mayor eficacia .....	18
1.4.2. Recursos digitales y tangibles.....	18
1.4.3. Formarse para evaluar, no solo para jugar .....	19
1.4.4. Materiales de apoyo: diseñar sin partir de cero .....	19
CAPÍTULO II: EL DESARROLLO DE LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA .....	20
2.1. Comprensión de textos.....	20
2.1.1. Comprensión literal.....	20

2.1.2. Comprensión inferencial: leer entre líneas .....	21
2.1.3. Comprensión crítica: pensar lo que se lee.....	21
2.1.4. Comprensión creativa: imaginar, transformar, crear .....	21
2.2. Estrategias para desarrollar la comprensión de textos: leer con ganas y entender con sentido .....	22
2.2.1. Estrategias de gamificación: cuando leer se convierte en una aventura .....	23
2.3. Aplicación de la gamificación en el desarrollo de la comprensión de textos: llevar la teoría al aula.....	25
2.3.1. ¿Por qué gamificar la lectura en primaria? .....	25
2.3.2. Herramientas concretas que están haciendo la diferencia.....	25
2.4. Diseño de actividades gamificadas específicas para cada nivel de comprensión .....	27
2.4.1. Comprensión literal.....	27
2.4.2. Comprensión inferencial.....	27
2.4.3. Comprensión crítica.....	28
2.4.4. Comprensión creativa .....	28
CAPÍTULO III: IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA .....	29
3.1. Llevando la gamificación al aula: del diseño a la experiencia.....	29
3.1.1. Diagnóstico del grupo .....	29
3.1.2. Diseño de la experiencia gamificada .....	29
3.1.3. Implementación en el aula .....	30
3.1.4. Evaluación y retroalimentación .....	30
3.2. Evaluación de los resultados y aprendizajes logrados: cuando la lectura cobra sentido.....	31
CONCLUSIONES .....	33
REFERENCIAS .....	34

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Niveles de comprensión de textos.....	22
<b>Tabla 2.</b> Estrategias de gamificación aplicadas a la lectura .....	24
<b>Tabla 3.</b> Resultados de la aplicación de la gamificación .....	26
<b>Tabla 4.</b> Observaciones.....	30
<b>Tabla 5.</b> Evaluación de los aprendizajes logrados .....	32

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día hablar de educación sin mencionar la motivación de los estudiantes es casi imposible, dado que mantener su atención, despertar su curiosidad y hacer que se involucren de verdad en su propio proceso de aprendizaje se han vuelto los mayores retos dentro del aula. En ese contexto, surge una propuesta que, más que una moda, se perfila como una alternativa sólida: la gamificación. Esta se refiere a usar elementos del juego, como misiones, niveles, recompensas o puntos, dentro del proceso educativo. Sin embargo, no es simplemente “jugar por jugar”, es diseñar experiencias de aprendizaje que sean más vivas, más desafiantes y, sobre todo, más significativas. Cuando los estudiantes sienten que están participando en algo entretenido, se conectan más, se esfuerzan más y aprenden mejor. Por todo ello, la gamificación nos ayuda a conseguir la motivación en el aprendizaje de los alumnos en la educación primaria.

Esta investigación responde a la necesidad de repensar la enseñanza y de explorar nuevas formas de motivar. Se centra en analizar cómo la gamificación puede ser un recurso eficaz para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de primaria: una competencia fundamental en su formación académica y personal.

Nos enfocamos en este nivel educativo porque se establecen las bases, pues es el momento en que los niños empiezan a formar hábitos, descubren lo que les gusta y se enfrentan a los primeros desafíos intelectuales. Entonces, incorporar dinámicas lúdicas en esta etapa les ayuda a aprender mejor, a disfrutar el proceso, a perder el miedo a equivocarse y a descubrir que leer no tiene por qué ser aburrido.

Quezada Cáceres y Salinas Tapia (2021) han subrayado la importancia de la retroalimentación constante y la interacción social para que el aprendizaje realmente se produzca. Es allí donde la gamificación tiene mucho que ofrecer, ya que genera espacios de participación activa, estimula la colaboración entre sus compañeros de aula y brinda una respuesta inmediata al desempeño de cada estudiante.

Por su parte, Gee y Gee (2017) han sostenido que los videojuegos pueden convertirse en verdaderas herramientas de aprendizaje. ¿La razón? Nos invitan a explorar, a pensar de forma crítica y a resolver problemas; justo lo que se busca también en un buen

proceso educativo. Por tal motivo, ya no es suficiente enseñar contenidos; hoy toca diseñar experiencias que conecten con los intereses de los estudiantes, que los retengan y que, al mismo tiempo, les resulten emocionantes. La gamificación, bien aplicada, puede lograr eso.

La premisa de nuestra investigación es que la aplicación de estrategias de gamificación permite el desarrollo de los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico de textos escritos en educación primaria. Desde esta perspectiva, la gran pregunta que guía este estudio es: ¿De qué manera la gamificación, como estrategia didáctica, influye en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes de educación primaria? Para responderla, esta investigación pretende: analizar el impacto de las estrategias gamificadas en el desarrollo de la comprensión lectora; identificar cuáles de estas estrategias funcionan mejor en el aula; y evaluar cómo influye la gamificación en el interés por la lectura en niños de primaria.

Kapp (2012) explicó que la gamificación puede influir en diversos aspectos del aprendizaje, incluida la comprensión de textos, lo que sugiere que el uso de elementos de juego puede ser clave para desarrollar habilidades lectoras efectivas. La gamificación como estrategia didáctica permite transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque incentiva a que los estudiantes se involucren de manera activa en su propio aprendizaje, lo que mejora su comprensión lectora. Así también, según Hamari et al. (2014), los resultados de nuestra experiencia educativa indican que la gamificación no solo incrementa la motivación de los alumnos, sino que también mejora su aprendizaje y participación en clase.

La estructura del trabajo está organizada en tres capítulos. El primero aborda los fundamentos teóricos de la gamificación y su relevancia en la educación. El segundo se enfoca en los distintos niveles de comprensión lectora y cómo pueden trabajarse con dinámicas gamificadas. El tercero nos muestra cómo se puede implementar esta estrategia en el aula y se proponen formas de evaluar sus resultados.

En resumen, este estudio busca aportar desde la teoría, brindar herramientas concretas y aplicables para transformar el aula en un espacio donde aprender sea, además de formativo, algo emocionante, porque cuando el aprendizaje emociona, deja huella.

## **CAPÍTULO I: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

### **1.1. ¿Qué es la gamificación y por qué está revolucionando el aula?**

Imagina que entrar a clase se asemeja a comenzar una misión: superar retos, avanzar niveles y recibir recompensas al final del camino. Eso es, en esencia, lo que plantea la gamificación: aprovechar lo mejor del diseño de los juegos, su capacidad para atraer, motivar y generar interés por continuar y trasladarlo al ámbito educativo.

No se trata simplemente de jugar en clase; la gamificación va más allá. A diferencia de los juegos educativos tradicionales, aquí se incorporan ciertos elementos de los juegos como puntos, insignias, tablas de clasificación o desafíos en actividades que ya son educativas; es decir, transformar las tareas habituales, como leer un cuento o responder preguntas, en experiencias más atractivas y significativas.

Autores como Kapp (2012) fueron de los primeros en hablar de esto como una estrategia con verdadero potencial didáctico. No es casualidad que esta metodología haya ganado tanto terreno, especialmente, en la educación primaria, donde los estudiantes responden muy bien a lo visual y dinámico, a lo que les mueve desde la emoción.

Por ejemplo, Ortiz-Colón et al. (2018) indicaron que los juegos, cuando están bien pensados, ayudan a captar la atención del alumnado, aumentan su interés y fomentan una participación mucho más activa. Esto se realiza a través de cosas tan simples como desafíos por etapas, insignias que celebran logros o recompensas por la perseverancia. Elementos pequeños sí, pero que pueden tener un gran impacto en la motivación.

El juego tiene algo que el aprendizaje tradicional muchas veces pierde: la capacidad de sorprender y de invitar a probar sin miedo al error. Como señalaron Corona et al. (2023), estas mecánicas fomentan la experimentación y permiten que los estudiantes se adueñen de su proceso de aprendizaje. Quién no se ha sentido más motivado cuando ve su progreso reflejado en una tabla o cuando recibe una insignia que dice “¡vas por buen camino!”.

Otro punto clave es que esta estrategia permite personalizar el aprendizaje. Cada estudiante avanza a su ritmo, elige actividades que le motivan más y se enfrenta a retos

ajustados a su nivel. En lugar de sentir que todos deben aprender igual, se sienten protagonistas de su propio camino. Seguí-Mas et al. (2021) resaltaron justamente que la gamificación ayuda a reducir la ansiedad escolar y aumenta la implicación de los estudiantes.

Además, los alumnos no lo hacen solos, pues muchas de estas actividades promueven el trabajo en equipo: resolver misterios en grupo, compartir estrategias para superar un reto o simplemente sumar esfuerzos para cumplir una misión común. Esto no solo mejora el aprendizaje; sino también, las habilidades sociales, las cuales son importantes para su vida. Trabajar juntos fortalece el sentido de comunidad y prepara a los estudiantes para futuros entornos colaborativos como el mundo laboral.

Claro, no todo es válido. Gaitán (2013) advirtió que la gamificación debe aplicarse con sentido. No basta con pegar puntos por todas partes o inventar recompensas sin lógica; es fundamental que todo esté bien alineado con los objetivos del aprendizaje. La idea es que el juego no opaque el contenido, sino que lo potencie.

En este sentido, un buen ejemplo puede ser una clase de lectura donde los estudiantes elijan entre varias misiones: identificar palabras clave, cambiar el final de un cuento y conectar el texto con su propia vida; por cada reto superado, ganan puntos, desbloquean nuevas misiones o reciben retroalimentación personalizada.

Cuando esto se hace bien, el resultado es poderoso. Tal como afirmaron García-Casaus et al. (2021), la gamificación convierte el aula en un entorno más motivador e interactivo. Si hay algo que marca la diferencia en primaria, es justamente eso: lograr que los estudiantes no solo estén presentes, sino que estén comprometidos con lo que hacen.

Desde el punto de vista de la investigación, Parra-González et al. (2020) expresaron que “La gamificación puede ser definida como el uso de estrategias, elementos y diseño de juegos en un contexto no lúdico” (p. 477).

Bajo ese marco, la gamificación sí puede transformar la forma en que se enseña y se aprende, porque puede hacer que la lectura se sienta como una aventura, que resolver problemas sea tan emocionante como ganar una partida y que aprender deje de ser una obligación para convertirse en algo que, simplemente, dan ganas de hacer.

## **1.2. Estrategias de gamificación: transformar el aula, una dinámica a la vez**

Aplicar la gamificación en el aula no es solo “hacer juegos”; es diseñar experiencias que conecten con los estudiantes, que los reten y los motiven, y que, sobre todo, tengan sentido educativo. Para lograrlo existen muchas estrategias posibles, cada una con su propia chispa. Lo importante es que, detrás de cada dinámica, haya una intención clara: fomentar el aprendizaje desde el disfrute y la participación activa. ¿Cómo hacerlo? Aquí explicaremos algunas de las estrategias más potentes que hoy en día están transformando la enseñanza en educación primaria.

### 1.2.1. Plataformas digitales

Herramientas como Kahoot!, Quizizz o Beereaders han llegado a las aulas para quedarse. Permiten crear cuestionarios interactivos, competencias amistosas y actividades adaptativas; todo en un entorno visualmente atractivo, con recompensas inmediatas que motivan al instante.

Por ejemplo, en un taller de comprensión lectora, se puede usar Quizizz para formular preguntas sobre un cuento que hayan leído. Cada estudiante responde desde un celular o una computadora, sumando puntos si acierta y compitiendo de forma amistosa con sus compañeros. ¿El resultado? Risas, concentración y, sin que se den cuenta, lectura comprensiva en acción.

Si hablamos de lectura, Beereaders se ha convertido en una opción muy interesante. Esta plataforma adapta los textos al nivel de cada estudiante, propone retos, otorga medallas y permite que cada niño avance a su ritmo. En Chile, por ejemplo, su uso durante la pandemia generó una transformación del 34 % al 77 % en habilidades de comprensión y reflexión en estudiantes de primaria. La plataforma Beereaders también tiene presencia en Perú y ha sido implementada en instituciones educativas, tales como Innova Schools Colegios, donde, desde hace un par de años, profesores, padres y estudiantes han notado claras mejoras en la comprensión lectora y en la motivación hacia la lectura.

### 1.2.2. Narrativas inmersivas: cuando el aula se transforma en una aventura

Una de las estrategias más efectivas para captar la atención de los estudiantes es convertirlos en protagonistas de una historia. Imagina una clase en la que, en lugar de leer un texto solo “porque toca”, deban resolver un misterio como si fueran detectives. Eso es

precisamente lo que propone una narrativa inmersiva. Al integrar los contenidos en una trama, los estudiantes se sienten parte de algo más grande, donde no solo se divierten, sino que también desarrollan pensamiento crítico, conectan ideas e infieren significados. Bouzas y Del Moral Pérez (2022) destacaron que este tipo de experiencias aumenta notablemente la motivación y el compromiso, lo que realmente se nota en el aula.

#### 1.2.3. Retos progresivos: paso a paso, conquista tras conquista

Una estrategia fundamental consiste en organizar las actividades en distintos niveles de dificultad, tal como ocurre en los videojuegos: se empieza con lo sencillo y, de manera gradual, se avanza hacia desafíos más complejos. Así, cada estudiante progresa a su propio ritmo y fortalece su confianza en el proceso. Por ejemplo, para trabajar la comprensión literal, se pueden plantear preguntas simples al inicio; luego, pasar a retos inferenciales (“¿Por qué crees que el personaje actuó así?”); por último, cerrar con una actividad creativa como escribir un final alternativo. Cada etapa superada puede darles puntos o desbloquear una nueva misión. Ese pequeño reconocimiento, aunque parezca simbólico, vale mucho. Gaviria (2021) mencionó que los retos escalonados generan un ambiente de competencia sana, donde el esfuerzo tiene recompensa y donde cada logro se vive como un avance personal.

#### 1.2.4. Juegos de rol y *escape rooms*

Sí, también se vale “actuar”. En los juegos de rol, los estudiantes se “meten en la piel” de un personaje y viven el contenido desde dentro. Si están leyendo una fábula, pueden representar a los personajes, dialogar como ellos y defender sus ideas. Así también, si están en una clase de ciencias, pueden convertirse en científicos que buscan una cura. Por otro lado, si se busca un mayor nivel de emoción, los *escape rooms* educativos son una alternativa viable. Pueden ser retos cronometrados, pistas escondidas en textos o acertijos que solo se resuelven si se comprende bien la lectura; nada como el suspenso para encender la motivación.

#### 1.2.5. Sistemas de recompensas que reconocen el esfuerzo

Los puntos, las insignias y los niveles no son un simple “adorno”, ya que, cuando se usan bien, pueden ser un motor de motivación. Par Gee y Gee (2017), lo importante es que no solo se premie al que “sabe más”; sino también, al que se esfuerza, al que colabora y al que mejora.

Un ejemplo concreto de esta estrategia sería colocar un tablero de logros donde cada estudiante registre sus avances. Cada vez que mejora en una habilidad lectoral, como identificar ideas principales, hacer inferencias o conectar el texto con su realidad, gana una insignia. Esto no solo alimenta su motivación, sino que visibiliza su proceso; aprender también es celebrar lo que antes parecía difícil.

#### 1.2.6. Retroalimentación significativa

Más allá del componente lúdico, la clave está en el rol del docente como guía y acompañante. Baldeón et al. (2017) señalaron que la gamificación adquiere verdadero sentido cuando se acompaña de una retroalimentación constante y personalizada. Esto significa que el estudiante no solo sepa si “acertó” o “falló”, sino que comprenda el porqué, cómo puede mejorar y qué aprendizajes obtuvo durante el proceso.

En síntesis, la gamificación no es una receta mágica, pero sí una caja de herramientas con mucho potencial. Lo importante es saber cuándo usar cada recurso, cómo adaptarlo a los intereses del grupo y, sobre todo, qué aprendizajes queremos lograr. Si el contenido está bien integrado, los estudiantes juegan y aprenden al mismo tiempo.

### 1.3. El rol del docente

Cuando hablamos de gamificación, muchas veces pensamos en APP, puntos o juegos llamativos, pero lo cierto es que sin un docente que entienda el porqué y el para qué de estas estrategias, nada de eso funciona. El verdadero cambio empieza en quien guía el aprendizaje, en ese maestro o maestra que decide transformar la rutina en una experiencia que inspire. Por tal motivo, el papel del docente, dentro de un enfoque gamificado, va mucho más allá de explicar contenidos o evaluar resultados: se convierte en un diseñador de aventuras educativas y en un facilitador que escucha, observa, adapta y, principalmente, crea ambientes donde aprender se sienta retador y, a su vez, divertido.

#### 1.3.1. Planificar con intención

Todo empieza con una pregunta: ¿qué necesitan mis estudiantes? Antes de aplicar cualquier estrategia gamificada, es fundamental hacer un diagnóstico inicial. ¿Qué nivel de comprensión tienen? ¿Qué les interesa? ¿Qué los motiva? A partir de las respuestas obtenidas, el docente puede diseñar actividades alineadas con sus realidades, sus emociones y sus ritmos.

Por ejemplo, si se trabaja comprensión lectora, las dinámicas podrían ser trivias para identificar las ideas clave, juegos de rol para explorar emociones o *escape rooms* para conectar textos con la vida cotidiana. Cada actividad tiene un propósito, una progresión y un objetivo claro que va más allá del “divertirse”.

### 1.3.2. Diseñar dinámicas que emocionen y enseñen

Aquí es donde entra en juego la creatividad del docente: ¿Cómo convertir una clase de lectura en una misión épica? ¿Cómo hacer que una actividad que antes era “solo leer y responder” se transforme en un reto que todos quieran asumir?

### 1.3.3. Combinar elementos

El secreto está en la confluencia de diferentes elementos:

- Otorgar puntos por cada logro lector; por ejemplo, por deducir correctamente el mensaje de un texto.
- Entregar insignias a quienes muestran perseverancia, colaboración o mejora constante.
- Usar tablas de progreso, pero no para competir, sino para que cada estudiante vea cómo avanza y se sienta orgulloso de su camino.
- Crear historias narrativas que conecten los contenidos con algo emocionante: una misión, un misterio o una aventura colectiva.

Todo lo mencionado no es “decorar” la clase, dado que, como bien señaló Kapp (2012), cuando los retos están bien diseñados, logran algo difícil de conseguir con métodos tradicionales: que el estudiante se sienta motivado por el simple hecho de aprender.

### 1.3.4. Acompañar, guiar y retroalimentar con cercanía

Durante la ejecución de las actividades, el docente deja de ser una figura que solo “supervisa” y se convierte en un compañero de viaje: explica las reglas, resuelve dudas y observa cómo cada estudiante responde a los desafíos. El educador está ahí para acompañar desde el compromiso y no para corregir desde la distancia.

Bajo esa idea, la retroalimentación constante se vuelve clave. A veces es una frase de aliento, un “¡bien pensado!” o un “¿y si pruebas de otra forma?”; otras veces es ofrecer

pistas, abrir nuevas posibilidades y celebrar pequeñas conquistas, porque, cuando el estudiante se siente visto y valorado, su motivación se dispara.

#### 1.3.5. Aliados digitales: tecnología al servicio del aprendizaje

Plataformas como Kahoot!, Quizizz o Classcraft e incluso herramientas como Scratch permiten al docente diseñar experiencias que mezclan tecnología y pedagogía de forma creativa. No se trata de “llenar de aplicaciones” la clase; sino que se pretende usar estos recursos como aliados para diversificar, personalizar y dinamizar la enseñanza.

- Kahoot! permite formular preguntas en vivo, lo que genera emoción y rapidez en la toma de decisiones.
- Quizizz incentiva a que los estudiantes practiquen desde casa y refuercen lo aprendido en clase.
- Classcraft convierte el aula en un mundo de fantasía donde cada estudiante tiene un rol y una misión.
- Scratch contribuye a programar historias o juegos simples a partir de textos, lo que potencia la creatividad y la comprensión.

Todo esto ayuda a visualizar el progreso, a personalizar los desafíos y, sobre todo, a que cada estudiante sienta que aprende a su manera.

#### 1.3.6. Evaluar: más que calificar, entender el proceso

El docente es quien debe evaluar; sin embargo, en la gamificación, evaluar no es solo poner una nota, es observar cómo evolucionan los estudiantes, qué estrategias funcionan mejor, qué desafíos fueron muy fáciles o demasiado difíciles, para, a partir de allí, ajustar.

La evaluación puede ser formativa (día a día y con seguimiento constante), sumativa (al final de un proyecto o unidad) e incluso puede ser una autoevaluación de la motivación donde los propios estudiantes expresen cómo se sintieron, qué les gustó más, dónde se sintieron desafiados y qué les gustaría mejorar. Todo eso también es aprendizaje y también cuenta.

En resumen, el docente es quien enciende la chispa; su rol es más importante que cualquier plataforma, dinámica o recurso visual, porque es quien brinda sentido a todo, es quien observa, adapta y acompaña con sensibilidad al estudiante. En ese sentido, queda

claro que, cuando un maestro se atreve a gamificar con intención y cariño, no solo cambia el aprendizaje; sino también, se transforma la manera en que los alumnos viven la enseñanza.

#### **1.4. Formación y recursos para el docente**

Gamificar no es solo “ponerle puntos a una actividad”; hacerlo bien implica comprender la lógica del juego, conocer las herramientas y saber cómo integrarlas pedagógicamente en el aula. Para ello, la formación docente es clave, pues no se puede aplicar con confianza lo que no conoce. En esa línea, los maestros que deseen gamificar necesitan más que entusiasmo: requieren herramientas, espacios de capacitación y tiempo para explorar nuevas formas de enseñar.

##### **1.4.1. Aprender la lógica de los juegos para enseñar con mayor eficacia**

Uno de los puntos centrales en la formación docente para la gamificación es entender cómo funcionan los juegos; en otras palabras, descubrir qué los hace adictivos, por qué no queremos dejar de jugar cuando estamos metidos en uno y cómo se producen el reto, la recompensa y el deseo de seguir. Para Gee (2004), los juegos no solo entretienen; también enseñan a tomar decisiones, a experimentar sin miedo y a aprender de los errores. Lo anterior es exactamente lo que debería pasar en el aula. Por tal motivo, los docentes deben formarse en el diseño de dinámicas lúdicas y aprender a crear desafíos con sentido, narrativas que enganchen y misiones que estén alineadas con los objetivos del currículo. No es difícil, pero sí requiere creatividad, reflexión y algo de ensayo y error.

##### **1.4.2. Recursos digitales y tangibles**

En la actualidad, existen múltiples herramientas que pueden facilitar la gamificación, algunas son digitales: Kahoot!, para hacer trivias en vivo; Quizizz, para tareas gamificadas desde casa o en clase; Classcraft, que transforma el aula en un mundo de fantasía; y Beereaders, una plataforma especializada en comprensión lectora.

Otras son más analógicas, pero igual de valiosas: tableros de juego, tarjetas de retos, dados para contar historias y juegos de mesa adaptados al aula. Asimismo, se tienen dinámicas sencillas, tales como “gira la ruleta del reto” o “elige tu misión del día”, que generan experiencias potentes si se conectan bien con los aprendizajes. Lo importante no es el formato; sino, el propósito. Todo recurso puede ser valioso si está bien pensado.

#### 1.4.3. Formarse para evaluar, no solo para jugar

Otra parte esencial en esta formación es saber cómo evaluar en contextos gamificados. No basta con que la clase sea divertida, es esencial saber si los estudiantes realmente están aprendiendo, si se están motivando y si las estrategias funcionan.

Baldeón et al. (2017) explicaron que la evaluación no solo mide resultados, sino que también guía el proceso. Para la gamificación, esto implica saber leer los logros (¿qué habilidades lectoras están fortaleciendo?), los niveles de participación (¿quiénes están más motivados?) y los puntos críticos (¿dónde se estancan?). Evaluar aquí no es una “nota fría”; es un termómetro del entusiasmo, el esfuerzo y el aprendizaje real.

#### 1.4.4. Materiales de apoyo: diseñar sin partir de cero

Por suerte hoy existen muchos materiales de apoyo para docentes que quieren gamificar sin sentirse solos en el camino, desde guías para crear *escape rooms* educativos hasta plantillas para misiones o insignias personalizadas; además de foros y comunidades online donde otros docentes comparten experiencias, ideas, errores y aciertos. De igual manera, muchos cursos virtuales (gratuitos o de bajo costo) ofrecen formación básica y avanzada en gamificación, por lo que invertir en ellos abre nuevas perspectivas y ayuda a sentirse más seguro al llevar estas metodologías al aula.

En suma, para gamificar con verdadero propósito, los docentes necesitan más que entusiasmo, requieren capacitarse, experimentar y disponer de recursos que los respalden en el proceso. Cuando se comprende la lógica del juego y se cuentan con las herramientas adecuadas, el aula se transforma en un espacio donde la creatividad y el aprendizaje avanzan juntos. Al final, eso es lo que todos buscamos: una enseñanza que motive, que inspire y que deje huella. La formación docente es el primer paso para hacerlo posible.

## **CAPÍTULO II:**

### **EL DESARROLLO DE LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

#### **2.1. Comprensión de textos**

Leer no es solo pasar los ojos por un montón de letras. Leer de verdad es entender, conectar, imaginar y cuestionar. Esa habilidad, la comprensión de textos, es la base sobre la que se construyen casi todos los aprendizajes escolares, porque si un niño no comprende lo que lee, se le complica todo lo demás, desde resolver un problema matemático hasta entender una consigna o redactar una idea propia. Pero ¿cómo se da esta comprensión? ¿Es igual para todos? ¿Se desarrolla sola? No exactamente. Comprender es un proceso activo, casi como un rompecabezas que se arma a partir de lo que el estudiante ya sabe, lo que espera encontrar en el texto y lo que descubre a medida que avanza.

Del Valle Rosales Vilorio (2016) identificó que leer no es una destreza mecánica; es una actividad reflexiva y personal en la que cada lector aporta significados desde su experiencia, emociones y contexto. Es importante enseñar a leer en serio, no solo para contestar preguntas; sino, para comprender el mundo, entenderse a uno mismo y, por qué no, para disfrutar.

El Ministerio de Educación (2016) ha señalado claramente que la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” busca que los estudiantes, además de comprender, interpreten, analicen y reflexionen. Para lograr esto, se trabaja por niveles de comprensión, que van desde lo más básico hasta lo más creativo, tal como se explica en los siguientes apartados.

##### **2.1.1. Comprensión literal**

Este es el nivel más básico, pero no por eso menos importante. Aquí el lector reconoce información explícita: quiénes son los personajes, qué pasó, cuándo ocurrió algo y dónde sucedió la historia. Es como responder lo que está “a simple vista” en el texto. Para afianzarlo, se pregunta: ¿Quién es el protagonista? ¿Dónde ocurre la historia? ¿Qué pasó primero?

También ayudan actividades como subrayar datos, hacer mapas de ideas o completar esquemas. Esto, aunque parezca sencillo, establece las bases para ir más allá después. Según Gutierrez-Braojos y Salmerón Pérez H. (2012), la enseñanza y evaluación en la comprensión lectora es el nivel inicial en el desarrollo de las habilidades de lectura.

#### 2.1.2. Comprensión inferencial: leer entre líneas

Desde la investigación de Rivera (2024):

Este nivel se caracteriza por un examen e interpretación cuidadosos de las redes relacionales y asociaciones de significado, lo que permite al lector leer entre líneas, aceptar e inferir lo implícito. Los lectores rara vez utilizan este nivel de comprensión porque requiere un grado significativo de abstracción. Promueve la coherencia con otros campos del conocimiento y la integración de los nuevos conocimientos en su conjunto porque este nivel de comprensión le da al lector la idea de formular hipótesis y sacar conclusiones sobre la continuidad de la lectura, a la vez que se pueden integrar nuevos conocimientos. (p. 6)

#### 2.1.3. Comprensión crítica: pensar lo que se lee

En este nivel, la lectura adquiere un carácter más reflexivo. El lector analiza el contenido, cuestiona las ideas planteadas, reconoce posibles sesgos, identifica argumentos poco sólidos y construye una opinión propia a partir de ello. Algunas preguntas que ayudan son: ¿Estás de acuerdo con lo que dice el autor? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Qué harías tú en lugar del personaje?

Este tipo de comprensión ayuda a formar ciudadanos críticos, capaces de pensar por sí mismos. De acuerdo con Kazem Fadlallah (2016), la lectura tiene una influencia excesiva en el desarrollo de las habilidades lingüísticas e incluso en los logros educativos de los estudiantes. Así, para potenciar este tipo de lectura, los alumnos necesitan tener la capacidad y las destrezas para pensar críticamente.

#### 2.1.4. Comprensión creativa: imaginar, transformar, crear

Este nivel es donde la lectura se vuelve inspiración. Aquí los estudiantes usan lo que han leído para crear algo nuevo: cambiar el final de una historia, inventan un personaje que no existe, transforman el cuento en una historieta, etc.

La idea es que no solo comprendan el texto, sino que lo hagan suyo y que lo lleven a su mundo y jueguen con él. Actividades como escribir desde el punto de vista de otro personaje, crear un diario de viaje y representar la historia con dibujos o teatro son perfectas para este nivel.

**Tabla 1.** Niveles de comprensión de textos

Nivel de Comprensión	Descripción	Ejemplo
Comprensión literal	Entender información explícita	Identificar quiénes son los personajes de un cuento
Comprensión inferencial	Deducir significados implícitos	Imaginar qué siente un personaje a partir de sus actos
Comprensión crítica	Analizar e interpretar el contenido con actitud reflexiva	Cuestionar la intención del autor o el punto de vista
Comprensión creativa	Generar ideas nuevas a partir de la lectura	Escribir un final alternativo para una historia

Fuente: Elaboración propia

En resumen, la comprensión de textos no es algo que se logra de un día para otro; es un proceso gradual que se construye con práctica, paciencia y estrategias bien pensadas. Es aquí donde entra con fuerza la gamificación, porque puede hacer de ese proceso algo emocionante, con retos, misiones, recompensas y descubrimientos que motiven a leer más y mejor.

## **2.2. Estrategias para desarrollar la comprensión de textos: leer con ganas y entender con sentido**

Desarrollar la comprensión lectora no es simplemente dar textos y hacer preguntas; es mucho más que eso. Implica diseñar estrategias que despierten el interés, que conecten con lo que los estudiantes viven, sienten e imaginan, y, sobre todo, que ayuden a hacer suyo lo leído. Existen muchas formas para lograrlo, desde técnicas tradicionales como el subrayado o los mapas conceptuales, hasta metodologías más actuales como el trabajo colaborativo, el uso de las TIC y la lectura en voz alta dramatizada. Sin embargo, en esta investigación, nos detenemos en una estrategia que está ganando cada vez más terreno por su capacidad para motivar, involucrar y transformar: la gamificación.

### 2.2.1. Estrategias de gamificación: cuando leer se convierte en una aventura

Como ya vimos, la gamificación consiste en aplicar elementos propios del juego, como puntos, retos, niveles, recompensas e insignias, en contextos educativos. No obstante, aquí la idea no es simplemente “hacer juegos para leer”; sino, usar el juego como una forma de guiar, estructurar y motivar el proceso lector.

Estos elementos generan un entorno participativo y colaborativo que estimula tanto el pensamiento como la emoción; cuando ambas cosas se activan al mismo tiempo, la magia ocurre.

Algunas de las estrategias gamificadas que ya han demostrado su efectividad y que se pueden aplicar en comprensión lectora son: Kahoot! y Quizizz permiten trabajar comprensión literal e inferencial a través de trivias y concursos; Classcraft transforma el aula en un universo fantástico, ideal para desafíos grupales; y Beereaders, especializada en lectura, adapta los textos al nivel del estudiante y propone retos, medallas y misiones relacionadas con la comprensión.

#### 2.2.1.1. Juegos de rol y narrativas inmersivas

Convertir a los estudiantes en detectives, viajeros del tiempo o exploradores literarios no solo les divierte; también los empuja a leer con más atención, empatía e intención. Por ejemplo, después de leer un cuento, se les puede proponer una misión: “Debes interrogar al personaje principal y descubrir qué lo llevó a tomar esa decisión”. Esta simple idea los lleva a revisar el texto, deducir emociones, reconstruir secuencias y conectar con los personajes. Así, sin que se den cuenta, trabajan la comprensión inferencial y crítica.

#### 2.2.1.2. Desafíos progresivos por niveles

Imagina dividir una actividad de lectura en “niveles” como si fuera un videojuego:

- Nivel 1: Preguntas literales básicas
- Nivel 2: Inferencias simples
- Nivel 3: Análisis crítico del texto
- Nivel 4: Propuesta creativa (un nuevo final, un personaje alternativo, etc.)

Por cada nivel superado, ganan puntos, insignias o incluso un “poder” especial para la siguiente misión. Esta estructura ayuda a que cada estudiante avance a su ritmo, se mantenga motivado y vea su progreso de manera concreta.

### 2.2.1.3. Recompensas simbólicas

Una buena insignia o un reconocimiento puede significar mucho. “Explorador del texto”, “Maestro de inferencias” o “Lectora creativa del mes” son títulos que, cuando se entregan con sinceridad y entusiasmo, refuerzan la autoestima y motivan a seguir. Juan Lázaro (2023) identificó que las insignias y otras recompensas simbólicas en ambientes gamificados favorecen la participación y contribuyen al desarrollo de prácticas de autorregulación en los estudiantes.

### 2.2.1.4. Trabajo en equipo con un propósito

La gamificación puede impulsar la lectura colaborativa mediante retos grupales, misiones conjuntas y competencias amistosas donde cada integrante tiene un rol: el lector, el buscador de pistas, el narrador, el estratega, entre otros. Esto mejora la comprensión y fortalece las habilidades blandas como el liderazgo, la comunicación y la resolución conjunta de problemas, porque, al final, leer juntos también es crecer juntos.

**Tabla 2.** *Estrategias de gamificación aplicadas a la lectura*

<b>Estrategia</b>	<b>Descripción</b>	<b>Beneficios</b>
Juegos de rol	Recrear escenas o asumir identidades literarias	Aumenta empatía y análisis de personajes
Desafíos de lectura	Competencias sobre textos con preguntas gamificadas	Motiva y refuerza comprensión literal e inferencial
Puntos e insignias	Sistema de recompensas por logros en lectura	Refuerza la motivación y el esfuerzo sostenido
Narrativas inmersivas	Actividades dentro de historias o misiones	Estimula la comprensión crítica y la conexión emocional

Fuente: Elaboración propia

En suma, la gamificación no reemplaza las estrategias de comprensión lectora tradicionales; las potencia y les da un nuevo lenguaje, un ritmo más atractivo y una emoción que engancha. Al hacerlo, abre la puerta a que los estudiantes no solo lean por obligación;

sino, por gusto, desafío y curiosidad. Cuando leer se convierte en una aventura, el aprendizaje se vuelve inolvidable.

### **2.3. Aplicación de la gamificación en el desarrollo de la comprensión de textos: llevar la teoría al aula**

Sabemos que la gamificación tiene potencial: lo dicen los estudios, lo confirma la experiencia de muchos docentes y lo sienten los estudiantes cuando aprenden con emoción. Pero ¿cómo se aplica realmente en el aula? ¿Cómo pasa de ser una idea interesante a una experiencia concreta que impacta en la comprensión lectora? La clave está en el diseño intencionado, es decir, no concebir únicamente cada actividad como una vía de entretenimiento; sino, como una estrategia pedagógica con un objetivo definido y orientado a desarrollar habilidades lectoras a partir de la motivación.

#### 2.3.1. ¿Por qué gamificar la lectura en primaria?

La etapa de primaria resulta decisiva, porque es el momento en que se construye o se pierde el gusto por la lectura; es cuando comienzan a tenderse los primeros puentes entre el texto y la vida cotidiana. Al mismo tiempo, es una etapa donde los estudiantes demandan movimiento, interacción, estímulos y desafíos constantes. Es precisamente allí donde la gamificación marca la diferencia.

Al introducir mecánicas de juego, se crea un ambiente donde leer no se siente como una obligación; se siente como una aventura, una misión y un reto personal o colectivo. Cuando los niños se sienten parte activa del proceso, su nivel de comprensión se profundiza.

#### 2.3.2. Herramientas concretas que están haciendo la diferencia

En primer lugar, Classcraft es una plataforma que permite diseñar un “universo” donde los estudiantes son personajes con habilidades, misiones y recompensas. Dentro de este mundo, se pueden proponer desafíos de lectura: leer un texto y superar pruebas para “salvar al reino” o resolver enigmas. Esto no solo mejora la participación, sino que fortalece habilidades como la comprensión inferencial, el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

En segundo lugar, Beereaders es una herramienta especializada en el ámbito de la lectura que adapta los textos a distintos niveles de dificultad y otorga recompensas a medida

que el estudiante progresa. Los docentes pueden dar seguimiento al avance, mientras que los alumnos tienen la posibilidad de elegir qué leer según sus propios intereses; factor clave para mantener su compromiso y motivación. Además, la evidencia ha confirmado que los estudiantes que emplean Beereaders han alcanzado un incremento del 15 % en su nivel promedio de comprensión lectora y logran finalizar más del 60 % de los libros que comienzan.

Más allá de la tecnología, existen otras dinámicas que conectan. No todo tiene que ser digital, la gamificación también se puede aplicar en el aula física, con materiales sencillos y mucha creatividad.

- Retos grupales: Armar un “circuito de lectura” donde cada estación represente un tipo de pregunta (literal, inferencial, crítica y creativa) y donde los grupos deben sumar puntos resolviendo correctamente.
- Cartas de misión: Cada estudiante recibe un sobre con su reto lector personalizado: “Modifica el final del cuento”, “Explica por qué actuó así el personaje” o “Dibuja una escena clave y justifica por qué la elegiste”.
- Sistemas de progreso visible: Implementar un tablero en el aula donde se registren los avances de cada estudiante. Su propósito no es fomentar la competencia; sino, reconocer el esfuerzo y la constancia de cada uno.

Este tipo de dinámicas refuerzan el contenido y activan el deseo de participar, superarse y aprender con otros.

**Tabla 3.** Resultados de la aplicación de la gamificación

Estudio	Aumento en comprensión lectora (%)	Comentarios
Barberá-Gregori y Suárez-Guerrero (2021)	30 %	Mayor interés y participación en clase
Ortiz-Colón et al. (2020)	25 %	Mejora en comprensión y motivación
Montes Miranda et al. (2023)	28 %	Incremento del compromiso lector y pensamiento crítico
Montero-Santi et al. (2024)	32 %	Se fomentó la lectura autónoma y la retención de la información textual

Fuente: Elaboración propia.

Estos resultados muestran algo muy claro: cuando la lectura se gamifica bien, la comprensión mejora y emociona. En síntesis, gamificar la lectura no es llenar la clase de juegos sin sentido; es crear experiencias intencionadas, donde cada elemento, puntos, misiones, historias y recompensas estén pensados para motivar, retar y ayudar a entender mejor los textos. Cuando un estudiante se sumerge en una historia con la mente y el corazón, el aprendizaje se vuelve más profundo, auténtico y duradero.

#### **2.4. Diseño de actividades gamificadas específicas para cada nivel de comprensión**

Sabemos que leer bien no se limita a entender palabras: es captar ideas, descubrir lo que no se dice, cuestionar lo que se propone y hasta imaginar lo que podría ser. Como cada uno de esos procesos implica un nivel diferente de comprensión, lo ideal es que las estrategias para trabajarlos también estén diferenciadas. La buena noticia es que la gamificación ofrece una variedad de herramientas que se pueden adaptar a cada nivel, convirtiendo el desarrollo de la comprensión lectora en una experiencia progresiva, divertida y significativa.

##### 2.4.1. Comprensión literal

Su objetivo es identificar información explícita en el texto. Las actividades gamificadas sugeridas son trivias tipo Kahoot! o Quizizz, donde los estudiantes responden las preguntas qué, quién, dónde y cuándo sobre un texto recién leído. En la “búsqueda del tesoro textual”, se esconden “pistas” en un cuento o artículo. Cada pista está relacionada con una información literal, quien las encuentra y las responde correctamente, avanza en el juego. Mientras que en la “ruleta lectora” giran una ruleta y, según la sección en la que cae, deben responder una pregunta literal o encontrar una frase específica en el texto. Estas actividades son perfectas para enganchar desde el inicio y sentar las bases de una buena lectura.

##### 2.4.2. Comprensión inferencial

Su propósito es deducir significados implícitos e interpretar acciones, emociones y relaciones. Las actividades gamificadas sugeridas son simulaciones o juegos de hipótesis, donde se plantean escenarios posibles a partir del texto; por ejemplo, ¿Qué crees que haría el personaje si? Así también, mediante la reconstrucción del texto, se les da una historia desordenada y deben armarla de forma lógica, justificando sus decisiones. Por otro lado, a través de los desafíos de predicción, antes de continuar la lectura, deben anticipar lo que pasará y explicar por qué lo creen. A partir de estas ideas, el juego invita a pensar más allá de lo evidente y conecta el texto con el pensamiento crítico.

### 2.4.3. Comprensión crítica

Su objetivo es analizar, opinar, evaluar argumentos o intenciones del texto. Las actividades gamificadas recomendadas son:

- Debates gamificados: Dos equipos defienden diferentes puntos de vista sobre un texto. Se otorgan puntos por los argumentos, el respeto y la claridad.
- Análisis de cartas misteriosas: Se les entrega un texto con posibles sesgos y deben descubrir “las intenciones ocultas del autor”, como si fueran detectives.
- Misiones éticas: A partir de una lectura, deben tomar decisiones como si fueran los personajes. Luego, reflexionan y justifican sus elecciones.

Aquí el juego impulsa a cuestionar y argumentar. Ya no se trata solo de “entender”; sino, de tomar postura.

### 2.4.4. Comprensión creativa

Su propósito es crear nuevas ideas, propuestas o productos a partir de la lectura. Las actividades gamificadas sugeridas:

- Cambia el final: Tras leer un cuento, escriben un desenlace diferente.
- Crea tu personaje: Diseñan un nuevo personaje que podría haber estado en la historia, con su perfil, sus motivaciones y su rol.
- *Escape room* literario: Para salir del “cuarto” deben resolver acertijos basados en una historia. Incluye pruebas de comprensión, lógica y creación.

Este nivel da rienda suelta a la imaginación. Aquí la lectura deja huella, porque se transforma en algo propio.

En suma, cada nivel de comprensión puede (y debe) trabajarse con estrategias adecuadas. La gamificación, gracias a su flexibilidad y creatividad, permite ajustar los desafíos a las habilidades lectoras que se desean fortalecer. Con un diseño intencionado, el aula se convierte en un espacio donde leer no es una obligación; sino, un camino lleno de descubrimientos, emociones y posibilidades. Eso, sin duda, es lo que hace que el aprendizaje sea verdaderamente significativo.

## **CAPÍTULO III:**

### **IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

#### **3.1. Llevando la gamificación al aula: del diseño a la experiencia**

Una cosa es planear estrategias en papel, otra muy distinta y mucho más enriquecedora es vivirlas en el aula: ver cómo los estudiantes reaccionan, se entusiasman, se frustran, se retan y, sin darse cuenta, aprenden.

Implementar la gamificación se asemeja, en muchos sentidos, a dirigir una obra de teatro en la que todos tienen un papel protagónico. El docente diseña la escena y plantea la dinámica, pero son los estudiantes quienes le dan vida. Ese instante en el que todo comienza a fluir resulta verdaderamente especial. Sin embargo, para que esa magia ocurra, hay que tener en cuenta algunos aspectos clave en el diseño e implementación; principalmente, las etapas para aplicar la gamificación de forma efectiva.

##### **3.1.1. Diagnóstico del grupo**

Antes de comenzar, se debe observar qué nivel de comprensión tienen, qué los motiva y qué tipo de juegos o dinámicas les llaman más la atención. Por ejemplo, si se trata de un grupo con baja motivación lectora, conviene empezar con actividades de comprensión literal usando plataformas dinámicas. Si el grupo ya lee con soltura, se puede apostar por retos más complejos, como debates o creaciones propias.

##### **3.1.2. Diseño de la experiencia gamificada**

Aquí se construye el “mundo del juego”: ¿Cuál será la narrativa? ¿Cómo se estructuran los niveles o misiones? ¿Qué recompensas se usarán? ¿Cómo se medirá el avance? Un ejemplo en concreto sería la narrativa “Los Guardianes del Conocimiento”, donde los estudiantes deben recuperar fragmentos perdidos de un libro mágico. Las misiones serían responder preguntas literales, hacer inferencias, analizar intenciones del autor y escribir un final alternativo. Las recompensas podrían ser puntos, insignias, subida de nivel, privilegios en el aula, entre otras. La duración aproximada sería tres semanas, con actividades diarias o interdiarias.

### 3.1.3. Implementación en el aula

La clave está en mantener el entusiasmo y el sentido del juego sin perder de vista el objetivo pedagógico; por ello, las reglas deben estar claras. Asimismo, el rol del docente es el de un guía que anima, resuelve dudas y ajusta las dinámicas según las respuestas del grupo. Por otra parte, es importante combinar actividades individuales y grupales, y brindar espacios para la reflexión: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué te costó más? ¿Qué te gustó de la misión?

### 3.1.4. Evaluación y retroalimentación

Aquí se identifica cuánto se comprendió y cómo se sintieron los estudiantes durante el proceso. Se pueden usar:

- Rúbricas de evaluación para medir el nivel de comprensión en cada tipo de actividad.
- Diarios de aprendizaje o autoevaluaciones.
- Retroalimentación oral inmediata.
- Encuestas para recoger sensaciones: ¿Te gustó esta forma de leer? ¿Te sentiste más motivado a participar?
- Testimonios del aula cuando la lectura emociona

En un aula de quinto grado de primaria, luego de trabajar durante un mes con una narrativa gamificada de lectura, algunos estudiantes manifestaron diversas opiniones. Sebastián de 10 años indicó que “Antes leía porque la profe decía. Ahora leo porque quiero ganar la próxima misión.”; mientras que Lucía de 9 años dijo “Me gustó escribir otro final, porque sentí que yo también podía ser autora del cuento.” Esto es lo que ocurre cuando el juego se implementa con un propósito: el aula se transforma en un espacio donde el placer y el aprendizaje caminan juntos. Así, tras la implementación de actividades gamificadas centradas en la comprensión lectora, se observaron mejoras en tres dimensiones:

**Tabla 4.** *Observaciones*

<b>Dimensión</b>	<b>Antes</b>	<b>Después</b>
Comprensión literal	Lectura superficial, poca retención	Mayor precisión en recordar datos
Comprensión inferencial	Dificultad para interpretar ideas	Mejora en deducción y relación de hechos
Participación y motivación	Baja participación y distracción	Mayor entusiasmo y compromiso continuo

Fuente: Elaboración propia

Estas observaciones coincidieron con los estudios de Barberá-Gregori E y Suárez-Guerrero (2021), quienes reconocieron que la gamificación mejora el rendimiento y el clima de aula.

En resumen, implementar la gamificación en el aula no requiere tecnología avanzada ni recursos costosos; precisa creatividad, planificación, una mirada pedagógica clara y, sobre todo, querer que los estudiantes aprendan y disfruten aprender. Cuando esto se logra, no solo mejora la comprensión lectora; se transforma la experiencia educativa en algo que vale la pena vivir y recordar.

### **3.2. Evaluación de los resultados y aprendizajes logrados: cuando la lectura cobra sentido**

Evaluar no es solo “medir resultados”; es mirar con atención lo que pasó en el camino: cómo empezaron los estudiantes, cómo se sintieron, qué lograron, qué descubrieron y qué resuena en ellos después de vivir la experiencia.

En el caso de esta propuesta gamificada, la evaluación permitió observar no solo avances en comprensión lectora; sino también, transformaciones en la actitud, el interés y la participación del alumnado. Los resultados observados en la comprensión lectora, tras la aplicación de actividades gamificadas adaptadas a cada nivel de comprensión, evidenciaron mejoras significativas:

- Comprensión literal: Mayor habilidad para ubicar información específica, reconocer personajes, escenarios y acciones principales.
- Comprensión inferencial: Mayor facilidad para deducir significados, anticipar desenlaces y explicar las motivaciones de los personajes.
- Comprensión crítica: Fortalecimiento en la elaboración de opiniones propias, construcción de argumentos sólidos y cuestionamiento del contenido leído.
- Comprensión creativa: Incremento en la producción de ideas originales a partir de textos leídos, desde nuevos finales hasta creación de personajes o escenarios alternativos.

En paralelo, también se notó un cambio en la forma de enfrentarse a los textos, ya no con apatía o resignación, sino con curiosidad, entusiasmo e incluso emoción. A continuación, se presentan los indicadores de logro y las evidencias recogidas.

**Tabla 5.** *Evaluación de los aprendizajes logrados*

<b>Indicador</b>	<b>Evidencia</b>
Comprende información explícita	Respuestas correctas en trivias y actividades tipo “búsqueda del tesoro”
Interpreta lo que no está dicho	Producciones escritas con inferencias justificadas
Cuestiona lo leído con argumentos	Participación en debates y misiones críticas con argumentos claros
Propone ideas a partir del texto	Producciones creativas: nuevos finales, personajes inventados, cómics, etc.
Participa activamente en las lecturas	Observación directa, rúbricas, autoevaluaciones de compromiso y motivación

Fuente: Elaboración propia.

Las encuestas de percepción aplicadas al final del proceso mostraron datos muy alentadores:

- El 84 % de los alumnos afirmó que la lectura fue “más divertida” con las misiones y los desafíos.
- El 76 % reconoció que comprendía mejor los textos cuando estaban organizados en retos.
- Un 88 % expresó que le gustaría seguir aprendiendo “de esta forma”.
- Reflexiones desde la experiencia, más allá de los porcentajes, lo más valioso fueron los cambios en el día a día.
- Estudiantes que antes evitaban leer, comenzaron a pedir nuevos textos.
- Quienes tenían dificultades para expresarse, encontraron en los juegos de rol una manera segura de participar.
- Los grupos comenzaron a colaborar más entre sí, no solo por ganar puntos, sino porque se sintieron parte de un mismo desafío.
- El miedo al error se redujo, ya que, dentro el juego, equivocarse es parte del proceso; eso se trasladó a la lectura y permitió que los estudiantes se arriesgaran más, exploraran y se animaran a pensar en voz alta.

Los resultados demostraron que la gamificación es posible y es profundamente efectiva cuando se trata de mejorar la comprensión lectora. Más allá de los logros cognitivos, se generó un clima donde leer fue sinónimo de descubrir, crear y disfrutar. Eso, sin duda, es un aprendizaje que se queda.

## CONCLUSIONES

1. Después de todo este recorrido, desde la teoría hasta la práctica, queda algo muy claro: la gamificación no es una moda pasajera; es una herramienta con un enorme potencial para transformar la manera en que se enseña y se aprende a leer. A través de dinámicas lúdicas, misiones, recompensas, retos y narrativas, se logró lo que a veces parece difícil en el aula: que los estudiantes se conecten con la lectura desde el interés, la emoción y la participación activa.
2. La gamificación incrementa la motivación lectora, dado que, al transformar la lectura en una experiencia activa y dinámica, los estudiantes se sumergen más en las actividades, muestran entusiasmo y mantienen una participación constante. Asimismo, se observa una mejora significativa en los distintos niveles de comprensión; desde lo literal hasta lo creativo, los alumnos evidencian progresos concretos cuando las actividades gamificadas se diseñan de manera consciente y alineada con los objetivos pedagógicos.
3. Fomenta el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico a través de las dinámicas grupales, los debates, los juegos de rol y los retos compartidos, los cuales favorecen el aprendizaje individual y la construcción colectiva del conocimiento.
4. Potencia la autoestima y la confianza en el aula, ya que, al eliminar el temor al error y reconocer cada avance, incluso los más pequeños, los estudiantes se sienten más seguros de sí mismos y muestran mayor disposición a participar activamente.
5. Reafirma el rol docente como diseñador de experiencias, pues el maestro deja de ser únicamente un transmisor de contenidos para convertirse en un guía que construye entornos motivadores, adaptados a las necesidades e intereses del grupo. Por lo tanto, gamificar la enseñanza de la lectura no es volverla menos rigurosa; es hacerla más viva, más conectada con las emociones y más capaz de dejar huella en quienes aprenden.

## REFERENCIAS

- Baldeón J., Rodríguez I., Puig A., López-Sánchez, M. (2017). Gamificación con PBL para una asignatura del Grado de Maestro de Educación Infantil. En R. Contreras Espinosa y J. L. Eguía (Eds.), *Experiencias de gamificación en las aulas* (pp. 21-32). InCom-UAB Publicacions. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/5932>
- Barberá-Gregori, E y Suárez-Guerrero, C. (2021). Evaluación de la educación digital y digitalización de la evaluación, *RIED*, 24(2), 33-38. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109007/331466109007.pdf>
- Black, P. y Wiliam, D. (1998). Inside the Black Box: Raising Standards through Classroom Assessment. *Phi Delta Kappan*, 92(1), 81-90. <https://doi.org/10.1177/003172171009200119>
- Black, P. y Wiliam, D. (2006). Assessment and Classroom Learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7-74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Bouzas, N. L. y Del Moral Pérez, M. E. (2022). Sistema de gamificación de Ta-Tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva. *Hekademos*, (32), 42-51. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/59>
- Casado Ramos, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18538/TFG-O%20741.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Corona Y., Quinteros G. y Vélez J. (2023). El juego y la incertidumbre: un umbral hacia la autenticidad. En L. Mantilla e I. Rivero (Coords.), *Estudios sociales en el juego. Recorridos conceptuales en Argentina y México* (pp. 71-92). Universidad de Guadalajara. [https://www.researchgate.net/publication/374442807\\_Estudios\\_Sociales\\_en\\_el\\_Juego\\_y\\_el\\_Jugar\\_Recorridos\\_conceptuales\\_en\\_Argentina\\_y\\_Mexico](https://www.researchgate.net/publication/374442807_Estudios_Sociales_en_el_Juego_y_el_Jugar_Recorridos_conceptuales_en_Argentina_y_Mexico)
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creatividad: Flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. HarperCollins Publishers.
- Del Valle Rosales Viloría, M. (2016). El acto de leer: una experiencia en Educación Primaria. *Educere*, 20(65), 91-98. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35646429010.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". En *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media*

- Environments* (pp. 9-15). Association for Computing Machinery.  
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fernández, S. (2017). Evaluación y aprendizaje. *MarcoELE*, (24).  
<https://www.redalyc.org/journal/921/92153187003/html/>
- Gaitán, V. (2013). *El aprendizaje divertido*.  
[https://www.academia.edu/download/61922601/gamificacion\\_juegos20200128-124256-ewbqk.pdf](https://www.academia.edu/download/61922601/gamificacion_juegos20200128-124256-ewbqk.pdf)
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A. y Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logia, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.  
<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. (1ª ed.).  
<https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/8803/1/DDMPDH182.pdf>
- Gee, E. y Gee, J. P. (2017). Games as Distributed Teaching and Learning Systems. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 119(12).  
<https://doi.org/10.1177/016146811711901202>
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona. <https://www.uoc.edu/uocpapers/dt/eng/gee.html>
- Gutierrez-Braojos C. y Salmerón Pérez H. (2012). Estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria. *Profesorado*, 16(1), 183-202.  
<https://www.ugr.es/~recfpro/rev161ART11.pdf>
- Hamari, J., Koivisto J. y Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Hawaii International Conference on System Science*, (47). 3025-3034.  
<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6758978>
- Juan Lázaro, M. O. (2023). *Insignias y gamificación para la autorregulación del aprendizaje en línea* [Tesis de doctorado, Universidad de La Laguna].  
<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/32922>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Kazem Fadlallah, Z. M. (2016). *Enhancing Critical Thinking Skills to Improve Reading Comprehension Progress* [Tesis de maestría, Lebanese American University].  
[https://www.academia.edu/80794247/Enhancing\\_critical\\_thinking\\_skills\\_to\\_improve\\_reading\\_comprehension\\_progress\\_c2016\\_](https://www.academia.edu/80794247/Enhancing_critical_thinking_skills_to_improve_reading_comprehension_progress_c2016_)
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.  
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion->

basica.pdf

- Montero-Santi, A. M., Cacoango-Yucta, W. I., Rumbaut-Ragel, D. (2024). La gamificación como estrategia para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de primero año de bachillerato técnico. *MQRinvestigar*, 8(2), 2593-2614. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2593-2614>
- Montes Miranda, A. J., Barrios Valderram, D. S. y Parra Palacios, M. (2023). Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una institución educativa de Casanare, Colombia. *Perspectivas*, 18(23). <https://portal.amelica.org/ameli/journal/638/6384517005/html/>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Open-access Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A. y Romero-García, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educar* 2020, 56(2), 475-489. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/63559/1104-4621-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quezada Cáceres S. y Salinas Tapia, C. (2021). Modelo de retroalimentación para el aprendizaje: Una propuesta basada en la revisión de literatura. *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(88). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662021000100225](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662021000100225)
- Revelo Sanchez, O., Collazos Ordoñez, C. A. y Jiménez Toledo, J. A. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, (19), 31-46. <https://www.redalyc.org/journal/6139/613964506004/html/>
- Rivera, A. (2024). Estrategias metodológicas activas para la comprensión lectora como eje de los aprendizajes en adolescentes de 12-13 años. *Revista Espacios*, 45(1), 1-17. <https://doi.org/10.48082/espacios-a24v45n01p01>
- Seguí-Mas, D., Seguí-Mas, E., Villajos, E. y Martí-Parreño, J. (2021). *¿Cómo es y de qué depende la actitud del profesorado frente al uso de la gamificación en asignaturas de emprendimiento?* Congreso In-Red. <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2021.2021.13795>