

**Navegando en la lectura. Estrategia pedagógica basada en la gamificación y la literatura de cuentos clásicos para potenciar la lectura en entornos digitales.**

**A pedagogical strategy based on gamification and classic literature to enhance Reading in digital environments**

RosseMary Solano Calderón  
Universidad Nacional  
Heredia, Costa Rica  
rosemolano@yahoo.es

## **Resumen**

El proyecto Navegando en la lectura constituye una estrategia pedagógica que integra la gamificación y los cuentos clásicos en un entorno digital, con el propósito de fortalecer la comprensión lectora en las personas estudiantes de quinto grado de la Escuela Manuel Hidalgo Mora en el año 2025. Desde un enfoque cualitativo y bajo la metodología de investigación-acción (Hernández y Mendoza, 2023), se desarrollaron tres fases principales: diagnóstico, diseño y validación del prototipo, e implementación de la intervención. Se aplicaron instrumentos como grupos focales, observación estructurada, encuesta digital (Mentimeter) y análisis de registros. Los datos fueron tratados mediante análisis de contenido temático y triangulación de fuentes.

Los resultados evidenciaron mejoras en la motivación, la atención sostenida y la comprensión inferencial y crítica. La gamificación actuó como elemento motivador y facilitador del aprendizaje significativo, mientras que los cuentos clásicos mantuvieron su valor formativo al adaptarse al entorno digital.

Se concluye que la articulación entre literatura y gamificación genera una experiencia lectora transformadora que promueve la autonomía, el gusto por la lectura y la reflexión ética. Entre las limitaciones destacan la conectividad inestable y la ausencia de mediciones cuantitativas más robustas. Se recomienda desarrollar investigaciones mixtas que incorporen pruebas pre y post intervención, ampliando la muestra a distintos contextos escolares.

**Palabras clave:** Gamificación, comprensión lectora, cuentos clásicos, entornos digitales de aprendizaje, investigación-acción, análisis de contenido temático, innovación educativa

## **Abstract**

The Navigating in Reading project constitutes a pedagogical strategy that integrates gamification and classic tales within a digital environment, aiming to strengthen reading comprehension among fifth-grade students at Manuel Hidalgo Mora School in 2025. Based on a qualitative approach and the action research methodology (Hernández & Mendoza, 2023), three main phases were developed: diagnosis, prototype design and validation, and intervention implementation. Data collection instruments included focus groups, structured observation, a digital survey (Mentimeter), and record analysis. Data were analyzed through thematic content analysis and source triangulation.

The results showed improvements in students' motivation, sustained attention, and inferential and critical comprehension. Gamification acted as a motivational and meaningful learning tool, while classic tales retained their educational and formative value when adapted to the digital environment.

It is concluded that the integration of literature and gamification fosters a transformative reading experience that promotes autonomy, enjoyment of reading, and ethical reflection. Limitations include unstable internet connectivity and the lack of more robust quantitative measurements. It is recommended to develop mixed-method studies incorporating pre- and post-intervention assessments and to extend the sample to diverse educational contexts.

**Keywords:** Gamification, reading comprehension, classic tales, digital learning environments, action research, thematic content analysis, educational innovation

## **Introducción**

La lectura es una puerta hacia la imaginación y el conocimiento; sin embargo, el contexto educativo actual plantea grandes desafíos, los estudiantes, cada vez más expuestos a entornos digitales, suelen relegar la lectura y el libro físico a un

segundo plano. Esta situación ha generado carencias pedagógicas significativas, pues la lectura constituye la base del aprendizaje y del desarrollo integral del pensamiento. Como lo expresa William Zapata y otros, en su artículo "Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual" manifiesta la problemática del desinterés de las personas estudiantes por la lectura;

En la actualidad se evidencia un desinterés y una falta de valoración por parte de los estudiantes en practicar la lectura, lo cual afecta directamente a su formación personal incluyendo la comprensión y análisis de textos, la capacidad de emitir juicios críticos, el uso adecuado del lenguaje, el nivel de vocabulario. (p.4)

En la era digital, el acceso inmediato a la información transforma la forma en que los niños se relacionan con el conocimiento. Si bien la tecnología ofrece innumerables ventajas, también ha propiciado que las personas estudiantes reduzcan su hábito lector, lo que repercute en deficiencias de ortografía, vocabulario, comprensión y análisis crítico. La sustitución de la lectura por estímulos más inmediatos limita el aprendizaje profundo y priva al estudiante de experiencias formadoras esenciales desde los primeros años de escolaridad. "La tecnología ha modificado la forma en que nos vinculamos con la lectura (Universia, 2018). La llegada de la lectura digital ha cambiado los hábitos de lectura, del papel a la pantalla, y está afectando a nuestro cerebro y la forma en que aprendemos (LecturaÁgil, 2021)". (Carrión, M, 2023).

La problemática es evidente, muchos estudiantes desconocen los cuentos clásicos y presentan un nivel crítico de comprensión lectora. Si bien logran reconocer palabras, encuentran dificultades para leer con fluidez, realizar inferencias, interpretar significados implícitos o relacionar la lectura con sus conocimientos previos. A ello se suma la escasez de vocabulario, la falta de hábitos lectores y la ausencia de estrategias metacognitivas, factores que generan frustración, desmotivación y baja autoestima. La influencia de las redes sociales, con textos breves y fragmentados, también contribuye a reducir la atención sostenida y limita la construcción de una comprensión profunda.

Algunos de los problemas más comunes incluyen dificultades en la decodificación de palabras, lo que dificulta la lectura fluida y la comprensión lectora. En cuanto a la escritura, las personas pueden tener problemas con la ortografía, la gramática, la caligrafía y la composición escrita. Además, pueden experimentar dificultades en el aprendizaje de idiomas, lo que puede dificultar la adquisición de nuevas lenguas. (INPA SL, 2024)

Como consecuencia, los estudiantes no solo muestran desinterés, sino que arrastran estas dificultades a lo largo de su formación académica, lo que afecta el desempeño escolar y obstaculiza el desarrollo de habilidades críticas, reflexivas y narrativas. Ante este panorama, resulta indispensable proponer metodologías innovadoras que capten el interés del estudiante y animen en ellos el gusto por las narrativas literarias.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de implementar una estrategia pedagógica innovadora; el presente proyecto busca resolver la carencia lectora en los estudiantes de 5º de la educación primaria donde se combinen tres componentes, que corresponden a la lectura de cuentos clásicos aportando un valor cultural y literario, permitiendo que la persona estudiante fortalezca el vocabulario y el hábito lector. También está la gamificación como estrategia motivacional, ya que la persona estudiante busca una recompensa y, con la gamificación se logra por medio de retos, puntos y hace de esta una experiencia lúdica atractiva.

Y finalmente el entorno digital como herramienta mediadora, haciendo uso de la plataforma *Navegando en la lectura*, convirtiendo la lectura en una experiencia interactiva y accesible, donde el formato digital responde a los intereses de la persona estudiante que está inmersa en los entornos tecnológicos.

Con el proyecto *Navegando en la lectura* se espera potenciar la comprensión lectora, enriquecimiento del vocabulario, motivación lectora, pensamiento crítico y el fomento de estrategias metacognitivas.

## Estado de la Cuestión

La lectura constituye un pilar esencial en la formación integral del individuo, pues posibilita el desarrollo de competencias lingüísticas, cognitivas y críticas indispensables para el aprendizaje a lo largo de la vida. No obstante, en el contexto educativo actual se observa una disminución progresiva del interés por la lectura, fenómeno asociado, en gran medida, al predominio de los entornos digitales y al consumo acelerado de información fragmentada. Esta realidad representa un desafío pedagógico de gran relevancia, ya que la lectura, además de ser un medio para acceder al conocimiento, es una práctica que fomenta la reflexión, la creatividad y el pensamiento analítico.

Diversos estudios recientes han advertido sobre las consecuencias de este fenómeno. Zapata et al. (2022) señalan que el desinterés hacia la lectura y una falta de valoración del estudiante por la lectura, lo cual afecta directamente la formación personal del estudiante, al debilitar su capacidad para comprender textos, ampliar el vocabulario y formular juicios críticos (p.4). De manera complementaria, Carrión (2023) plantea que la transición del papel a la pantalla ha modificado los hábitos lectores y, en consecuencia, la manera en que el cerebro procesa la información, generando una tendencia hacia la inmediatez y la superficialidad cognitiva. Estas transformaciones demandan del sistema educativo una revisión profunda de las estrategias empleadas para fomentar la lectura en la niñez. (p. 6)

En el caso particular de la Escuela Manuel Hidalgo Mora, el diagnóstico realizado a las personas estudiantes de quinto grado reveló dificultades significativas en comprensión lectora, escaso conocimiento de los cuentos clásicos y una débil motivación hacia la lectura; así como un escaso vocabulario y pensamiento crítico. Dichas limitaciones se reflejan en la falta de fluidez lectora, la dificultad para realizar inferencias y el uso restringido del vocabulario, aspectos que impactan negativamente tanto el rendimiento académico como la autopercepción del propio proceso de aprendizaje. Esta situación evidencia la urgencia de incorporar estrategias didácticas innovadoras que respondan a los intereses de la comunidad

educativa actual y favorezcan la construcción de significados profundos a partir del texto.

En respuesta a esta problemática, se desarrolla el proyecto “Navegando en la lectura”, concebido como una estrategia pedagógica integral que articula tres componentes fundamentales a saber, la lectura de cuentos clásicos, el uso de la gamificación como estrategia motivacional y la incorporación de un entorno digital interactivo como mediador del aprendizaje. Esta combinación responde a una fundamentación teórica y pedagógica clara. Los cuentos clásicos, según León Granda y Hermann (2022), constituyen una herramienta didáctica de alto valor formativo, ya que transmiten modelos, valores universales y estructuras narrativas que estimulan la imaginación y la comprensión simbólica, ya que permite al lector fantasear, crear personajes, jugar con la imaginación. (p.6). La gamificación, de acuerdo con Prieto, et al (2022), ha ganado espacio de reflexión y análisis, al ser empleada, cada vez más, como técnica o estrategia para motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje. Su objetivo principal es motivar a los participantes y fomentar los comportamientos esperados de manera significativa. (par.1)

Promueve la motivación intrínseca al trasladar las dinámicas del juego al ámbito educativo, generando compromiso, esfuerzo sostenido y disfrute durante el proceso lector. Finalmente, el entorno digital permite integrar ambos elementos en una experiencia interactiva, accesible y coherente con los modos de aprendizaje contemporáneos.

El proyecto se sustenta, además, en una perspectiva constructivista que concibe que el estudiante es el principal protagonista en el proceso de formación, ya que los estudiantes sustraen lo que les interesa, relacionando conocimientos previos (Tejeda, A, et al, 2022, p. 3-4). Desde esta visión, la lectura deja de ser una práctica pasiva para convertirse en una experiencia de exploración y descubrimiento mediada por la tecnología y el juego.

De esta manera, Navegando en la lectura busca potenciar la comprensión lectora, fortalecer el hábito lector, ampliar el vocabulario y fomentar el pensamiento crítico a través de experiencias significativas que integran lo literario y lo digital. Este

proyecto responde a una brecha identificada en la literatura actual, donde, pese a la abundancia de estudios sobre lectura digital o gamificación por separado, persiste la necesidad de propuestas pedagógicas que articulen la tradición literaria con estrategias tecnológicas y lúdicas en el contexto de la educación primaria. Así, la iniciativa se posiciona como una contribución innovadora que aspira a reconciliar el placer de leer con los lenguajes y motivaciones del siglo XXI.

## **Marco Teórico**

### **Fundamentación teórica y paradigma constructivista**

El presente estudio se inscribe en el paradigma constructivista, entendido como una concepción del aprendizaje que reconoce al estudiante como protagonista activo en la construcción de su propio conocimiento, a partir de la interacción con el entorno, la experiencia previa y la mediación pedagógica (Tejeda Marroquín et al., 2022).

En el contexto de la educación digital, el constructivismo se fortalece al incorporar recursos tecnológicos que promueven la exploración, la colaboración y la resolución de problemas (Torres & Pineda, 2023). En esta línea, el proyecto Navegando en la lectura se apoya en la idea de que la lectura puede convertirse en una experiencia de construcción activa de sentido, cuando se utilizan herramientas interactivas y entornos gamificados que estimulan la autonomía y la motivación intrínseca de la persona estudiante.

Desde el constructivismo piagetiano, el aprendizaje es un proceso adaptativo donde la persona estudiante participa activamente de su propio aprendizaje, haciendo uso de la exploración, experimentación y reflexión. En este sentido, los entornos digitales y gamificados posibilitan que el estudiante reorganice constantemente sus esquemas mentales al interactuar con contenidos literarios de diversa naturaleza (Ronquillo, G, et al, 2023). Este enfoque reafirma el papel del docente como guía que facilita experiencias cognitivas significativas en las que la exploración y la reflexión conducen a la comprensión profunda.

## **La lectura y la comprensión lectora**

La lectura constituye un proceso complejo de interacción entre el texto y el lector, ya que leer no es solo reconocer los símbolos, sino, además, debe tener capacidad de interpretarlos (Correa, G y Montalvo, V. (2024). En la actualidad, los desafíos en comprensión lectora se relacionan con la falta de hábitos lectores y la exposición fragmentada a textos breves en entornos digitales (Torres & Pineda, 2023).

En el marco de Navegando en la lectura, la comprensión lectora se potencia mediante actividades interactivas que combinan la exploración textual con dinámicas de juego, promoviendo el desarrollo de la inferencia para generar procesos de interpretación y la reflexión moral que subyace a los relatos.

## **Cuentos clásicos como recurso pedagógico y literario**

Los cuentos clásicos constituyen una herramienta pedagógica de alto valor formativo, cultural y cognitivo. Según Macarena, E (2023) mencionando a Almodóvar 1999, los cuentos clásicos ocupan un lugar fundamental en la vida de los niños. Tienen una gran importancia en su futuro desarrollo emotivo-afectivo, intelectual y lingüístico. Estos relatos tradicionales favorecen la comprensión lectora al ofrecer estructuras narrativas claras, personajes arquetípicos y valores universales que estimulan la imaginación y el pensamiento crítico.

Además, su contenido simbólico permite a la persona estudiante establecer conexiones entre la experiencia personal y las enseñanzas implícitas en las moralejas, León Granda y Hermann (2022) destacan que este tipo de literatura infantil desarrolla la empatía y la capacidad de análisis moral, contribuyendo a su formación integral. En Navegando en la lectura, esta selección literaria busca revitalizar el contacto con los clásicos a través de una presentación atractiva y contextualizada tecnológicamente.

## **Gamificación en la educación**

La gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora que traslada las dinámicas del juego al contexto educativo, con el propósito de aumentar la

motivación, la participación y la persistencia de la persona estudiante en las tareas académicas (Navarro Mateos et al., 2021). En el ámbito de la lectura, la gamificación permite transformar el proceso lector en una experiencia dinámica y significativa.

Estudios recientes (Prieto-Andreu, 2022; Calderón et al., 2022) demuestran que las actividades gamificadas basadas en misiones, puntos, retroalimentación y recompensas simbólicas, fortalecen la comprensión lectora y estimulan la atención sostenida, al integrar elementos de juego con objetivos cognitivos claros.

Además, la gamificación se vincula directamente con el constructivismo social y cognitivo, ya que fomenta la colaboración y la co-creación de conocimiento entre pares. En el caso de Navegando en la lectura, esta metodología se traduce en un entorno donde la lectura se convierte en una “misión” y cada logro refuerza la motivación hacia el aprendizaje autónomo.

### **Marco Metodológico**

La metodología de la investigación se desarrolló dentro de un enfoque cualitativo utilizando la investigación acción: esta combina la generación de conocimiento con la transformación de la práctica educativa en contextos reales. La estructura del enfoque favoreció, ya que, al presentar ciclos sucesivos de planificación, acción, observación y reflexión, permitió implementar una intervención, evaluar efectos de manera inmediata y ajustar las estrategias en función de la retroalimentación obtenida.

En el proyecto Navegando en la lectura, este diseño fue aplicado en tres fases principales, haciendo un diagnóstico inicial de la comprensión lectora y del conocimiento general de los cuentos clásicos, la construcción y validación de un prototipo gamificado en un entorno digital y la implementación de la intervención con las personas estudiantes de quinto grado. Cada una de estas fases permitió no solo recoger información relevante, sino también ajustar el recurso pedagógico en función de la voz de los estudiantes, quienes participaron activamente en la validación de imágenes, tipografías y dinámicas del juego. De este modo, la

investigación-acción garantizó que el producto final respondiera a las necesidades, intereses y características de los usuarios, lo cual hubiera sido difícil de lograr con un enfoque más rígido o experimental.

La elección de este diseño se justifica plenamente por los objetivos del estudio, que buscaban resolver la carencia lectora mediante la combinación de tres componentes centrales, la lectura de cuentos clásicos como aporte cultural y literario, el fortalecimiento del vocabulario y del hábito lector y la gamificación como estrategia motivacional. La investigación-acción fue la más indicada porque, ya que favorece la mejora continua al permitir introducir cambios en el diseño de la plataforma a partir de la retroalimentación de las personas estudiantes; sitúa al estudiante en el centro al recopilar la percepción y vivencia en cada fase, se respetó el principio constructivista de que el aprendizaje se construye activamente en interacción con el entorno.

En síntesis, la investigación-acción permitió que el proyecto Navegando en la lectura no fuera únicamente un recurso digital, sino un proceso de transformación pedagógica en el aula, vinculado con las necesidades de las personas estudiantes y con los objetivos de fortalecer la comprensión lectora a través de la literatura y la gamificación.

### **Diseño de la investigación: investigación-acción**

Se utilizó un diseño de investigación-acción, entendido como una secuencia cíclica de planificación, acción, observación y reflexión orientada a la mejora práctica y a la generación de conocimiento contextualizado. El diseño se operacionaliza en tres fases del proyecto las cuales consistieron en el diagnóstico, ajuste y aplicación de la estrategia gamificada que permitieron identificar la existencia de una problemática lectora y las preferencias de las personas estudiantes; implementar prototipos de la plataforma “Navegando en la lectura” y recopilar la retroalimentación; y finalmente aplicar la mediación de lectura guiada más juegos, evaluando experiencia y efectos percibidos.

La elección de investigación-acción se justifica en función de los objetivos del estudio solventar la carencia lectora combinando cuentos clásicos, gamificación y entorno digital, ya que este diseño posibilita la intervención directa sobre la práctica docente, la iteración del diseño en respuesta a la retroalimentación de las personas estudiantes y la generación de evidencias aplicables al contexto escolar. Según Hernández y Mendoza, 2022, p.577, la investigación-acción es idónea cuando se busca intervenir en la realidad educativa, generar cambios significativos y construir conocimiento a partir de la práctica reflexiva; ya que involucra la indagación individual o en grupo y centra el desarrollo y aprendizaje en los participantes.

### **Participantes**

A partir del tiempo estipulado para la presentación del proyecto, que ha sido aproximadamente año y siete meses, se determina la necesidad de aplicar un plan piloto en la institución. La escuela en estudio, fue seleccionada de manera intencional por presentar carencias pedagógicas en cuanto al conocimiento de cuentos clásicos y comprensión lectora. Se trabajó con personas estudiantes de 5°, conformando una muestra de 30 participantes, con un margen de error del 5%, con un nivel de confianza del 95%. La población la conforman hombres y mujeres entre los 10 y 11 años de edad; donde todos saben leer correctamente y usan equipo tecnológico.

La selección se efectuó con criterios no probabilísticos, donde la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación. (Hernández, R., Mendoza, CH., 2023, p. 203). El mismo tuvo apertura por parte de la directora de la institución y contó con beneplácito por parte de los docentes guía.

### **Contexto**

El proyecto se desarrolló en la Escuela Manuel Hidalgo Mora, ubicada en la provincia de San José, Costa Rica, en el cantón de Aserrí. El contexto escolar condiciona decisiones metodológicas y de diseño, ya que la disponibilidad de

tabletas y la familiaridad tecnológica de la comunidad educativa, posibilitaron centrar la intervención en una plataforma web; la existencia de un mural con escenas de cuentos en la biblioteca y la constatación del desconocimiento de títulos de cuentos, orientaron la selección y la adaptación de los cuentos; la apertura institucional gestionada desde la autorización de la dirección y apoyo docente, facilitó el acceso y la aplicación del plan piloto.

En cuanto a las limitaciones de conectividad observadas durante las sesiones, motivaron ajustes en la implementación y constituyen una recomendación clave para la escalabilidad. Estos elementos contextuales se registraron y quedaron documentados como parte del proceso reflexivo de la investigación-acción.

### **Descripción de instrumentos**

Los instrumentos utilizados en el proyecto se implementaron y diseñaron para captar información complementaria, los cuales corresponden a grupos focales, observación estructurada, encuesta digital (Mentimeter) y análisis de documentos y registros de la plataforma. Cada uno correspondió en;

**Grupos focales** (focus groups). Consistió en sesiones grupales moderadas, semiestructuradas, orientadas a explorar percepciones sobre la interfaz, el contenido de los cuentos, la experiencia de lectura en tablet y la valoración de las dinámicas gamificadas. Donde se recopiló relatos, argumentos y sugerencias detalladas de las personas estudiantes que orientaron los ajustes del diseño. El registro se realizó por medio de audio-grabación y notas de campo para posterior transcripción y análisis.

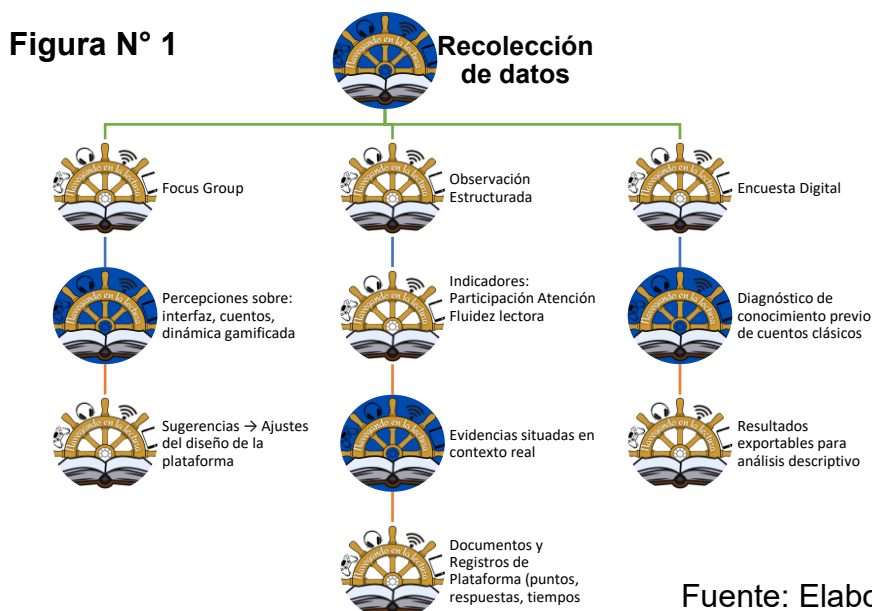
Para la **observación estructurada**, se usó una guía de observación con indicadores observables, que consistió en la participación, fluidez lectora, atención sostenida, reacciones afectivas, interacción con la plataforma e incidencias técnicas, ello con el fin de documentar comportamientos y evidencias situadas durante la interacción real con la plataforma, usando hojas de observación, notas de campo y valoración cuantitativa situacional.

**La encuesta digital**, haciendo uso de la herramienta Mentimeter el cual consiste en un instrumento de respuesta rápida y visual para diagnosticar conocimiento previo de cuentos (lista de títulos); con el objetivo de obtener una medición inicial del conocimiento de títulos y priorizar contenidos; resultados exportables para análisis descriptivo.

Análisis de documentos y registros de la plataforma, contribuyó en la revisión de documentos escolares (informes, mural, registros), transcripciones de sesiones y registros generados por la plataforma (puntos, respuestas correctas, tiempos de respuesta), con el objetivo de complementar la información cualitativa con evidencias de uso y rendimiento en el sistema gamificado.

### Procedimiento de recolección de datos

En la recolección de datos se inició con la emisión de autorización y consentimiento informado por parte de las personas estudiantes; inicialmente se obtuvo la autorización institucional (dirección) de realizar el proyecto y se remitieron los consentimientos informados a los padres de familia o encargados. La totalidad de documentos fue devuelta firmada, lo que permitió la participación de toda la muestra. Durante las actividades siempre estuvo presente el docente guía. El siguiente cuadro muestra la relación entre los instrumentos y los tipos de datos obtenidos.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Este procedimiento de recolección de datos, contó con 3 fases diagnósticas, un cierre y validación de resultados, a saber;

**Fase diagnóstica (fase 0):** Se aplica la encuesta en la herramienta Mentimeter en la biblioteca, para identificar títulos conocidos y establecer una línea base sobre el conocimiento de cuentos clásicos; observación estructurada de prácticas lectoras habituales. Estos registros sirvieron para seleccionar cuentos y diseñar las actividades gamificadas.

**Fase 1:** presentación del prototipo inicial: Se proyecta en pantalla la estética y prototipos de la página web (tipografía, imágenes, navegación). Se condujeron grupos focales para obtener impresiones iniciales (preferencias estéticas, comprensión de las etiquetas). La sesión fue moderada por la investigadora, con la presencia del docente guía; las respuestas se registraron en audio y video, así como en notas de campo. Los participantes señalaron rechazo a algunas imágenes generadas por IA y propusieron cambios concretos.

**Iteración de diseño:** Se implementaron modificaciones sugeridas (cambio de imágenes por ilustraciones clásicas, ajuste de tipografía, ampliación del interlineado, sustitución del término “comprensión lectora” por “juego”). Estos cambios quedaron documentados y constituyen evidencia de la naturaleza participativa de la intervención.

**Fase 2:** Validación del prototipo ajustado. Presentación del prototipo revisado a la muestra; se recopiló nuevas valoraciones vía observación y breves grupos focales para validar las modificaciones.

**Fase 3:** Implementación de la intervención. Las personas estudiantes leyeron el cuento seleccionado, en este caso fue el de “Rapunzel y la torre del hogar”, cuento que se elaboró con la asistencia de la inteligencia artificial; y completaron las actividades gamificadas. Durante las sesiones se aplicó observación estructurada, se registró la retroalimentación verbal y se exportaron registros de la plataforma (respuesta a ítems, puntuaciones).

Cierre y validación de resultados: Se realizaron grupos focales finales y se contrastaron los hallazgos con los registros de la plataforma (triangulación). Además, la retroalimentación verbal y la actitud observada (alegría, relajación, participación) fueron registradas como indicadores cualitativos clave. En cuanto a las condiciones, las sesiones se efectuaron en el aula con tabletas, moderadas por la investigadora y con el docente presente; la duración de cada sesión se adaptó a la jornada escolar; se documentaron interrupciones puntuales por conectividad, lo cual condiciona la experiencia y se consignó en las notas de campo. Como se muestra en la siguiente figura;

**Figura N° 2 Fases del proyecto**



Fuente: Elaboración propia (2025).

## Análisis de datos

Se utilizó un análisis de contenido temático para las transcripciones de los grupos focales y las notas de campo; el registro de observación fue analizado mediante codificación por categorías (comportamiento, afectó, usabilidad, dificultades técnicas) y los registros de la plataforma se emplearon como evidencia de apoyo cuantitativo descriptivo para triangular hallazgos.

Proceso de codificación y categorización. Se hace una transcripción literal de los grupos focales de la información recolectada por las personas estudiantes y una revisión de notas de observación. Se hace una lectura exhaustiva y asignación de códigos inductivos a fragmentos relevantes como lo son la facilidad lectura en tableta, preferencia imágenes clásicas, comprendió moraleja, problemas de conectividad.

Además, se hizo una revisión y definición de temas, donde se depuraron las categorías y se definieron temas centrales en relación con la pregunta de investigación; logrando así una triangulación de temas emergentes que se contrastaron con los registros de la y con la encuesta inicial en la herramienta Mentimeter para fortalecer la coherencia interpretativa.

Finalmente, para lograr la garantía de la confiabilidad y validez, se hizo una triangulación de las fuentes y métodos, donde se combinaron los grupos focales, la observación estructurada, la encuesta digital y registros de la plataforma, lo que permitió corroborar hallazgos desde distintas perspectivas.

En cuanto a la validación de los participantes, la investigación-acción incorporó el sentir de las personas estudiantes en iteraciones sucesivas; las modificaciones aprobadas por ellos, las cuales actúan como una forma de verificación de la interpretación de las necesidades y preferencias. Así mismo, el registro y auditoría se mantuvo un registro sistemático como notas de campo, actas de sesiones, versiones del prototipo que permite reconstruir decisiones y garantiza la trazabilidad del análisis.

### **Consideraciones éticas**

Se adoptaron medidas para proteger la identidad y el bienestar de las personas estudiantes con el consentimiento informado, presencia docente y supervisión, la privacidad y almacenamiento, así como la posibilidad de retirarse en cualquier momento del ejercicio.

Cada una de ellas a saber, iniciando con el consentimiento informado, el cual se remitieron y recuperaron los mismos firmados por el padre de familia o encargado, siendo del 100%, donde se explicó el propósito, alcance y uso académico de los datos. La presencia docente y supervisión en todas las sesiones, lo que contribuyó a un ambiente seguro y a la protección de las personas estudiantes durante las actividades. En cuanto a la privacidad y almacenamiento de los registros de grabaciones, transcripciones, se almacenaron en dispositivos seguros con acceso restringido; los materiales gráficos utilizados

contaban con autorización para uso académico, el cual se informó a las familias sobre la solicitud de uso de imágenes.

Por último, cada una de las personas estudiantes que conformaban la muestra, tenían el derecho a retirarse y al mínimo riesgo, garantizando esta posibilidad sin sanciones; por otra parte, las actividades no implican riesgo físico o psicológico más allá de la práctica escolar habitual.

## **Resultados, análisis de datos y discusión**

El siguiente apartado se organiza según los objetivos específicos del proyecto derivados del planeamiento general, los cuales consistían en, diseñar una interfaz interactiva y atractiva en la plataforma web para fomentar el interés por la lectura; realizar un diagnóstico inicial sobre niveles de comprensión lectora y preferencias lectoras; seleccionar y adaptar cuentos clásicos y elaborar actividades interactivas que favorezcan vocabulario y hábito lector e implementar y evaluar un proyecto piloto para determinar la efectividad de la herramienta.

### **Objetivo 1: Interfaz interactiva y experiencia de usuario**

En este primer objetivo, la mayoría de las personas estudiantes valoró positivamente la estética y navegabilidad de la página después de las modificaciones, describiendo la página como “bonita e interesante” y manifestaron que la tipografía y el tamaño de letra facilitaban la lectura en la tableta. Las observaciones de usabilidad y los comentarios de los grupos focales evidenciaron que los ajustes en cuanto ilustraciones clásicas, aumento del interlineado, cambio de etiquetas, mejoraron la percepción de uso.

La investigación-acción muestra cómo el ciclo de diagnóstico, diseño/validación e implementación, permitió inferir sobre la interfaz a partir de la retroalimentación estudiantil; donde se muestra lo expresado por las personas estudiantes en cuanto a la usabilidad de la herramienta,

**Figura N°3**

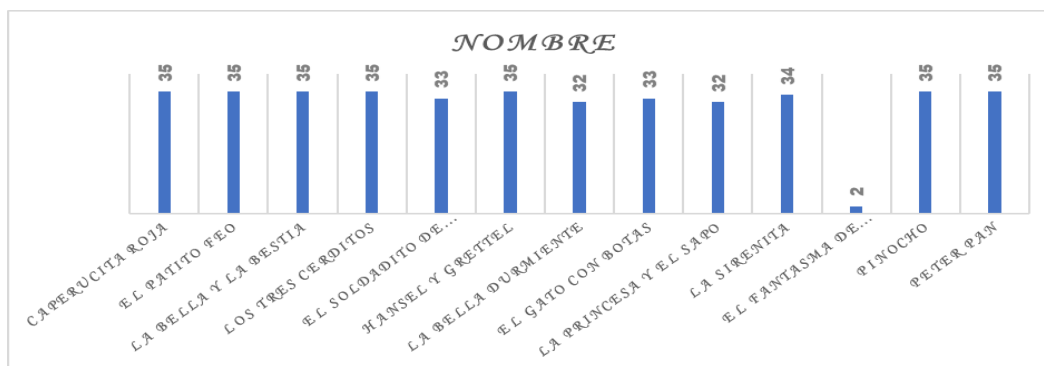
Síntesis de hallazgos sobre interfaz (observación y focus groups)



Fuente: Elaboración propia,2025

En esta primera fase se diagnostica el conocimiento que tienen las personas estudiantes de cuentos clásicos, al momento de mencionar los títulos de cada uno de ellos; la actividad se realizó con una muestra de 35 participantes. Además, como lo muestran las figuras N°4-5, se consultó “si lo conocían o no el cuento”, donde también se preguntó “si los habían leído y/o visto algún video o película”; elementos que contribuyeron a fundamentar la presente investigación

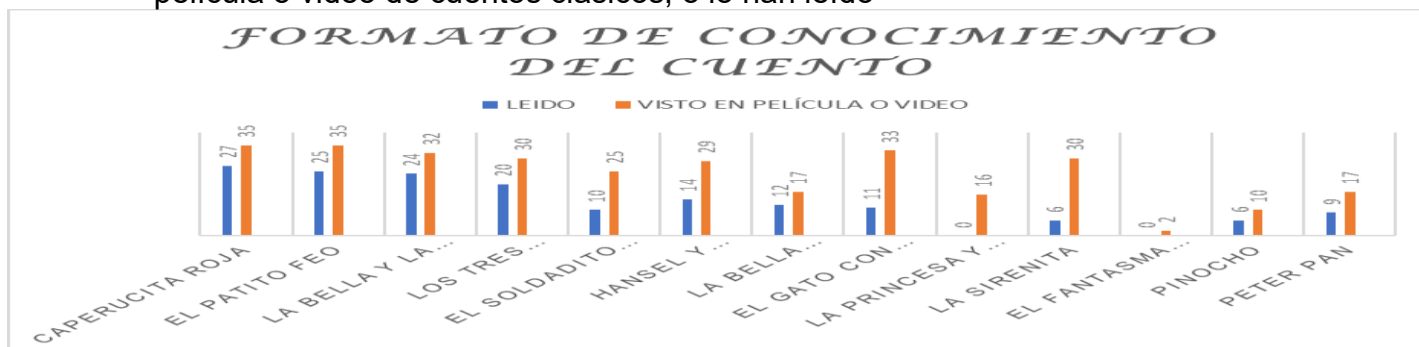
**FIGURA N°4** Encuesta a personas estudiantes, sobre conocimiento del nombre de cuentos clásicos



Fuente: Elaboración propia, a partir de encuesta realizada a grupo focal,2025

En la figura n°4 se puede notar que, de los títulos de cuentos clásicos propuestos, las personas estudiantes los conocen, presentado un rango de entre 35 y 33 participantes; mientras que el cuento de cuento de “El fantasma de Canterville” la muestra solo 2 personas estudiantes.

**FIGURA N°5.** Encuesta a personas estudiantes, sobre si han visto alguna película o video de cuentos clásicos, o lo han leído



Fuente: Elaboración propia, a partir de encuesta realizada a grupo focal, 2025

La figura n°5 expresa que el 100% de la muestra ha visto en película o video, alguno de los cuentos clásicos presentados; los más comunes como lo son el patito feo, caperucita roja, la bella y la bestia y los tres cerditos, se han visto en uno de estos formatos; sin embargo, los demás, no; evidenciando un desconocimiento de los mismos; donde además presenta datos diferentes, ya que si bien han visto los cuentos, los datos en cuanto a lectura disminuyen, llegando a tener datos hasta de 0% en el cuento de la princesa y el sapo y oscilando entre los 2 y 27 personas estudiantes en que han leído los cuentos, sin completar la muestra de 35.

La mejora de la interfaz tras la interacción confirma el papel central del diseño instruccional centrado en el usuario dentro de una investigación-acción. Desde la perspectiva sociocultural, adaptar iconografías conocidas facilita la mediación cultural del texto y reduce la carga cognitiva inicial que impide la inmersión lectora (Vygotsky; en la bibliografía del proyecto). Asimismo, la preferencia por lectura en tableta conecta con estudios sobre lectura en pantalla que indican que la presentación (tamaño de letra, contraste, disposición) influye en la fluidez y la percepción de facilidad (documento fuente).

## **Objetivo 2: Diagnóstico inicial: niveles de comprensión y preferencias**

La encuesta inicial (Mentimeter) y la observación revelaron un desconocimiento extendido de muchos cuentos clásicos y una brecha entre reconocimiento de títulos y lectura efectiva (línea de lectura vs conocimiento). El mural de la escuela, pese a existir, no garantiza una exposición lectora efectiva.

El diagnóstico confirma que la intervención debía abordar no solo acceso al texto, sino estrategias cognitivas para construir significado (niveles literal, inferencial y crítico). Desde Piaget (constructivismo), es clave ofrecer textos que sitúen al estudiante en una zona de conflicto cognitivo moderado, que propicie asimilación y acomodación; desde Vygotsky, la mediación (docente/personas estudiantes/plataforma) debe llevar al alumno en su Zona de Desarrollo Próximo mediante andamiajes. El diseño de las actividades (preguntas de juego) responde a esta articulación teórico-metodológica.

En cuanto al conocimiento de cuentos de cuentos clásicos usando la herramienta Mentimer, se logró comprobar que las personas estudiantes “conocen títulos de cuentos” y donde la media radica en *El patito feo* y *Caperucita roja*, como se muestra en la siguiente imagen;

**Figura N°6.** Evaluación de la herramienta Mentimer



Fuente: Elaboración propia, a partir de encuesta realizada a grupo focal,2025

## **Objetivo 3: Selección y adaptación de cuentos clásicos; actividades interactivas**

Los cuentos fueron adaptados en tres niveles (navegantes, marineros, capitanes) donde aumenta la complejidad y se incorporan variaciones, como por ejemplo la versión enriquecida con IA para marineros. Las personas estudiantes

respondieron favorablemente a contenidos que respetaron elementos narrativos clásicos y añadieron retos de comprensión.

**Tabla 2**

Alineación actividad - competencia lectora

Actividad (ejemplo)	Competencia trabajada	Evidencia observada
Preguntas inferenciales en juego	Inferencia y lectura crítica	Estudiantes identificaron moraleja y razones; lo verbalizan en grupos focales.
Lectura con ilustraciones clásicas	Fluidez y vocabulario	Mayor atención sostenida y comentarios positivos sobre estética.
Niveles por progresión	Motivación sostenida y reto gradual	Avance por niveles observado en los registros.

Fuente: Elaboración propia, 2025

La estructura por niveles incorpora principios del andamiaje vygotskiano y del diseño instruccional tareas próximas al nivel actual de la comunidad educativa que gradualmente aumentan su complejidad. A su vez, los cuentos clásicos actúan como elementos culturales que permiten la transferencia de valores y la práctica de inferencia y síntesis (Marcatoma et al., Voca Editorial; referencias del documento).

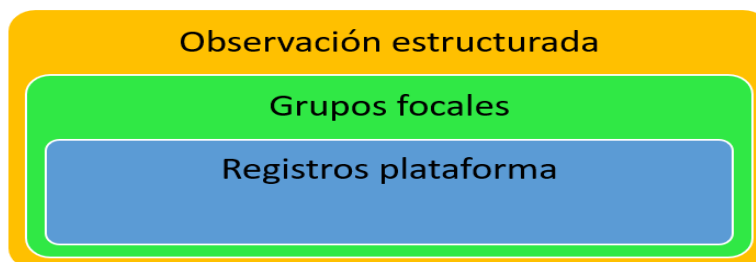
#### **Objetivo 4: Implementación y evaluación del piloto**

La implementación del proyecto, mostró efectos positivos en motivación, actitud y percepción de aprendizaje; las personas estudiantes se mostraron alegres, relajados, supieron desenvolverse en la plataforma y valoraron la retroalimentación verbal; además, reportaron haber comprendido la moraleja del cuento trabajado. Sin embargo, se detectaron limitaciones de interrupciones por conectividad y necesidad de evaluación cuantitativa más robusta para medir ganancias en comprensión.

#### **Análisis crítico y triangulación metodológica**

La triangulación entre los registros de la plataforma, observación estructurada y grupos focales refuerza la confianza en los hallazgos cualitativos, la convergencia entre lo dicho (focus groups) y lo observado (comportamiento, progresión por niveles) da coherencia interna.

**Tabla N°3**  
Triangulación de datos



Fuente: Elaboración propia,2025

El análisis y la discusión de los resultados permiten afirmar que el proyecto “Navegando en la lectura” constituyó una experiencia educativa significativa y transformadora, tanto para las personas estudiantes como para la práctica docente. La articulación entre la literatura clásica, la gamificación y el uso de entornos digitales demostró ser una vía eficaz para fortalecer la comprensión lectora y el fomento a la lectura.

La implementación del enfoque cualitativo, a través de la metodología de la investigación-acción, favoreció un proceso constante de reflexión, mediación y mejora continua. Este modelo permitió no solo diagnosticar las carencias lectoras de las personas estudiantes, sino también generar estrategias adaptadas a sus necesidades y realidades de la comunidad educativa.

Asimismo, la evidencia recopilada reveló que los cuentos clásicos, cuando se presentan en formatos interactivos y con dinámicas de juego, conservan su valor literario y formativo, al tiempo que se convierten en un medio atractivo y accesible para desarrollar competencias lectoras. De manera general, los resultados evidencian que la estrategia aplicada logró cumplir los objetivos del proyecto, los estudiantes comprendieron mejor los textos, se apropiaron del mensaje moral de los cuentos y mejoraron su capacidad para inferir y reflexionar.

En síntesis, el proyecto confirma que integrar la lectura con la tecnología y la gamificación no solo es viable, sino necesaria en los entornos educativos contemporáneos.

## Conclusiones

El proyecto “Navegando en la lectura” permitió constatar que la articulación entre lectura, tecnología y gamificación puede transformar las prácticas de comprensión lectora en las personas estudiantes de 5°. En relación con el primer objetivo, el diseño de una interfaz interactiva logró despertar interés y familiaridad digital, las personas estudiantes valoraron la estética y facilidad de uso de la página, confirmando que una presentación atractiva incrementa la disposición hacia la lectura; como lo presenta la siguiente tabla, donde hubo una mejora de hasta 20% y de un 26% de mejora en la comprensión lectora.

**Tabla N°4** . Mejoras en la comprensión lectora según el medio de lectura

Medio de lectura	Antes de la intervención	Después de la intervención
Lectura en libro físico	40%	60%
Lectura en Tableta o computadora	62%	88%

Fuente: Elaboración propia, a partir de encuesta realizada a grupo focal,2025

En el segundo objetivo, el diagnóstico reveló carencias en vocabulario, inferencia y hábito lector, pero también mostró la potencialidad del entorno digital para lograr revertirlas. La exposición progresiva a cuentos clásicos en formato gamificado comprobó mejoras en la atención, la curiosidad y la comprensión literal e inferencial, validando el carácter formativo de la lectura como proceso activo. La siguiente tabla muestra vocabulario que las personas estudiantes destacaron del el cuento “Rapunzel y la torre del hogar”

**TABLA N°5** Adquisición de nuevo vocabulario

VOCABULARIO	
Sobreprotección	Melodía
Maravillas	Intrigados
Necesidad	Encantada
Seguridad	Experiencias
Agradecida	Apego

Fuente: Elaboración propia, a partir de encuesta realizada a grupo focal,2025

El tercer objetivo, centrado en la selección y adaptación de cuentos clásicos, probó que estos textos siguen siendo una herramienta pedagógica valiosa, los mensajes universales y su estructura narrativa facilitaron la reflexión ética y el fortalecimiento del vocabulario; así mismo, la gamificación de los contenidos promovió la construcción de significado y el aprendizaje colaborativo, coherente con la visión constructivista que subyace al proyecto.

Desde el punto de vista de la comprensión, los datos cualitativos y las tareas gamificadas permitieron que las personas estudiantes identificaran la idea central del relato y reflexionaran sobre su enseñanza o moraleja; esto corrobora la hipótesis de partida respecto al potencial formativo de los cuentos clásicos como vehículos para la inferencia, la interpretación y el aprendizaje de valores. Tales aportes se encuentran en consonancia con estudios y revisiones que reconocen en el cuento clásico una herramienta didáctica capaz de ampliar léxico y estructura narrativa (Marcatoma et al., 2021).

En cuanto al cuarto objetivo, se confirmó la efectividad de la estrategia, las personas estudiantes se desarrollaron con autonomía en la plataforma, mostraron entusiasmo y comprendieron la moraleja de los relatos. La retroalimentación oral y la observación en el aula evidenciaron un ambiente motivador, alegre y participativo, donde la lectura dejó de ser una tarea obligatoria para convertirse en una experiencia de descubrimiento.

La relación entre la gamificación y la motivación observada en el estudio se corresponde con hallazgos de la literatura reciente que señalan efectos positivos en participación, atención sostenida y desarrollo de habilidades lectoras cuando se aplican mecánicas de juego con objetivos pedagógicos claros (Calderón et al., 2022; Boillos, 2023; Bustamante et al., 2025). Este soporte teórico avala la decisión metodológica de articular retos, retroalimentación inmediata y progresión por niveles en la plataforma. Las respuestas de las personas estudiantes reflejaron una conexión emocional significativa con los elementos visuales del entorno y con el uso del lenguaje gamificado.

Durante el análisis cualitativo de los grupos focales emergieron hallazgos no previstos en la planificación inicial, los cuales aportan información valiosa sobre la relación entre la estética digital, motivación y comprensión lectora. En este sentido, la reacción de los estudiantes confirma la premisa constructivista de Piaget (citado en Hernández y Mendoza, 2023), quien sostiene que el aprendizaje se construye a partir de la asimilación y acomodación de experiencias previas; al enfrentarse a imágenes desconocidas (como las generadas por IA), se rompe la congruencia con sus estructuras cognitivas, disminuyendo la motivación y la comprensión simbólica, elemento destacado también con la expresión “comprensión lectora” por la de “juego”. En comparación con Bustamante et al. (2025), quienes observaron que la gamificación mejora la comprensión lectora sin modificar el vocabulario didáctico, el presente estudio muestra que ajustes simples en la denominación de actividades (“juego” en lugar de “comprensión”) pueden aumentar la percepción de autoeficacia y disminuir la ansiedad ante la lectura académica.

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentra, en primer lugar, la conectividad inestable durante la aplicación de la plataforma digital, lo que afectó parcialmente la continuidad de algunas actividades. En segundo lugar, la investigación se sustentó en un enfoque cualitativo, por lo que no incorpora mediciones cuantitativas robustas (por ejemplo, pruebas estandarizadas pre y post intervención) que permitieran contrastar los resultados obtenidos mediante datos numéricos.

Finalmente, la aplicación se circunscribe a un solo grupo de estudiantes de quinto grado, lo que limita la generalización de los hallazgos a otros contextos o niveles educativos. Estas limitaciones, no obstante, abren la posibilidad de futuras investigaciones mixtas, que integren la recolección cuantitativa y la comparación de grupos, con el fin de validar empíricamente la efectividad del modelo de lectura gamificada.

En síntesis, Navegando en la lectura cumplió con sus objetivos al demostrar que la gamificación y la literatura clásica pueden integrarse de manera significativa en

entornos digitales, potenciando la comprensión y el gusto por la lectura. El proyecto deja como legado una propuesta pedagógica innovadora, que reafirma el valor de la lectura como eje del aprendizaje y muestra que la tecnología, cuando se usa con intencionalidad educativa, puede convertirse en un puente entre el conocimiento y la motivación. De esta forma, “Navegando en la lectura” se consolida como una propuesta pedagógica sostenible, capaz de inspirar el gusto por la lectura y de responder a los retos educativos de la era digital.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Boillos, F. (2023). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. <file:///C:/Users/Administrador1/Downloads/Dialnet-LaGamificacionYEIAprendizajeLudicoComoRecursoDidac-325324.pdf>
- Bustamante, C., Camacho, N., Jumbo, W., Rosero, J, & Serrano, K. (2025). La Gamificación como Estrategia para Desarrollar la Comprensión Lectora de los Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela de Educación Básica General Vicente Andra Aguirre. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10343952.pdf>
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A, & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/>
- Carrión, M. (2023). La influencia de los medios digitales en la lectura de los jóvenes. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5564/8410>
- Correa, G., Montalvo, G, & Montalvo, V. (2024). La Competencia Lectora en la Educación. <https://share.google/lf0ExOCW9crb5T0Lo>
- Hernández, R, & Mendoza, CH. (2023). Metodología de la investigación. <https://share.google/r3oS3rGMevQfhrEaQ>

- León, G., & Hermann, J. (2022). El cuento y la fábula como estrategias didácticas para la comprensión lectora. *Revista Pacha*, 3(9), 1-12. <https://revistapacha.religacion.com/index.php/about/article/view/130>
- Navarro, C., Pérez, I., & Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 42, 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Macarena, E. (2023). Los cuentos clásicos como herramienta para trabajar el desarrollo personal del niño de Educación Infantil. <https://share.google/zO72CJFyuSbyJmle2>
- Prieto, J., Gómez, J, & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación. *Revista (SciELO)*. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-42582022000100251](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251)
- Ronquillo, G., Mora, E., Bohórquez, A & Padilla, J. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. <https://share.google/KoNCTxr3ZiQbUK679>
- Tejeda, A., Macz, I., Díaz, R, & Villela, C. (2022). El constructivismo en la era digital. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 5(2), 210-220. <https://doi.org/10.46954/revistages.v5i2.103>
- Torres, D., & Pineda, E. (2023). Implicaciones de la lectura digital en el aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 2075-2088. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/398>
- Marcatoma, A., Morales, C., De la torre, M. (2021). El cuento como estímulo de los precursores cognitivos de la lectura en niños del sector rural. <https://www.redalyc.org/journal/7487/748780353008/html/>
- Zapata, W., Cruz, D., Pantoja, V., Coronel, M, & Villacís, C. (2024). Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9719817.pdf>