

Artículo de tema

Recibido: 27-04-2026 - Aceptado: 11-09-2026 - Publicado: 14-09-2026

Entre algoritmos y cuentos: motivación lectora en educación primaria mediante intervención gamificada apoyada por inteligencia artificial

Carlos Betancourth Correa ¹

Yuliana Corrales Jiménez ²

Natalia Morales Villaneda ³

Resumen

La motivación lectora en la escuela primaria constituye un desafío relevante, especialmente en contextos donde la lectura suele percibirse como una actividad obligatoria y poco atractiva. Este artículo de reflexión, derivado de una experiencia pedagógica situada, analiza el papel que pueden desempeñar las herramientas de inteligencia artificial (IA) y las dinámicas de juego en el fortalecimiento de la motivación lectora de estudiantes de educación primaria. La reflexión se sustenta en la observación de aula y en el análisis de las interacciones, los niveles de participación y las respuestas de los estudiantes frente a actividades desarrolladas en Gimkit, diseñadas con apoyo de herramientas de IA y mediadas pedagógicamente por las docentes. Las interpretaciones derivadas de esta experiencia sugieren que la articulación entre dinámicas de juego, recursos digitales e inteligencia artificial favoreció mayores niveles de participación, interés y compromiso con la lectura en el contexto educativo

1 Profesor Titular Investigador de la Facultad Ciencias e Ingeniería, Universidad de Manizales. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8292-7609>; email: cbc@umanizales.edu.co

2 Tecnológico de Antioquia. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-0005-8946>, email: yulianacorralesj@gmail.com

3 Universidad Tecnológica de Pereira. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-8494-7655>, email: naty20931@hotmail.com

analizado. Esta experiencia invita a reflexionar sobre el potencial de estas estrategias como recursos de mediación pedagógica para fortalecer la motivación lectora, reconociendo que sus aportes se interpretan desde un contexto pedagógico específico y requieren ser comprendidos a la luz de las particularidades de cada entorno escolar. Este artículo se deriva de una experiencia desarrollada en el marco de la Maestría en Educación Virtual de la Universidad de Manizales durante el periodo 2025-2026.

Palabras clave: Motivación lectora, educación primaria, gamificación, inteligencia artificial, innovación educativa.

Between algorithms and stories: reading motivation in primary education through gamified intervention with artificial intelligence

Abstract

Reading motivation in primary education is a significant challenge, particularly in contexts where reading is often perceived as a compulsory and unengaging activity. This reflective article, derived from a situated pedagogical experience, examines the role that artificial intelligence (AI) tools and game-based learning dynamics can play in strengthening reading motivation among primary school students. The reflection is grounded in classroom observation and in the analysis of students' interactions, levels of participation, and responses to activities developed in Gimkit, designed with the support of AI tools and pedagogically mediated by teachers. The interpretations derived from this experience suggest that the integration of game-based dynamics, digital resources, and artificial intelligence fostered higher levels of participation, interest, and engagement with reading in the educational context examined. This experience invites reflection on the potential of these strategies as pedagogical mediation resources for strengthening reading motivation, while recognizing that their contributions should be interpreted within a specific educational context and understood considering the characteristics of each school setting. This article is based on a pedagogical experience developed within the framework of the master's degree in Virtual Education at the University of Manizales during the 2025–2026 academic period.

Keywords: Reading motivation, primary education, gamification, artificial intelligence, educational innovation.

Entre algoritmos e histórias: motivação para leitura no ensino fundamental por meio de intervenção gamificada com inteligência artificial

Resumo

A motivação para a leitura no ensino fundamental constitui um desafio significativo, especialmente em contextos nos quais a leitura é frequentemente percebida como uma atividade obrigatória e pouco atrativa. Este artigo de reflexão, derivado de uma experiência pedagógica situada, analisa o papel que as ferramentas de inteligência artificial (IA) e as dinâmicas de aprendizagem baseadas em jogos podem desempenhar no fortalecimento da motivação para a leitura entre estudantes do ensino fundamental. A reflexão fundamenta-se na observação em sala de aula e na análise das interações dos estudantes, de seus níveis de participação e de suas respostas às atividades desenvolvidas no Gimkit, elaboradas com o apoio de ferramentas de IA e mediadas pedagogicamente pelas professoras. As interpretações decorrentes dessa experiência sugerem que a integração de dinâmicas baseadas em jogos, recursos digitais e inteligência artificial favoreceu níveis mais elevados de participação, interesse e engajamento com a leitura no contexto educacional analisado. Essa experiência convida à reflexão sobre o potencial dessas estratégias como recursos de mediação pedagógica para fortalecer a motivação para a leitura, reconhecendo que suas contribuições devem ser interpretadas a partir de um contexto educacional específico e compreendidas à luz das particularidades de cada ambiente escolar. Este artigo baseia-se em uma experiência pedagógica desenvolvida no âmbito do Mestrado em Educação Virtual da Universidade de Manizales durante o período acadêmico de 2025–2026.

Palavras-chave: Motivação para leitura, ensino fundamental, gamificação, inteligência artificial, inovação educacional.

Introducción

Este artículo de reflexión surge de una experiencia pedagógica situada desarrollada en un aula de educación primaria, en la que la integración de herramientas de inteligencia artificial permitió repensar las formas de pro-

mover la motivación lectora. La reflexión que aquí se presenta no responde a una lógica experimental, sino a un proceso sistemático de observación de aula, análisis de las interacciones de los estudiantes y revisión crítica de la práctica docente. Desde esta perspectiva, el texto reconstruye una ruta de reflexión pedagógica orientada a comprender cómo determinadas estrategias mediadas por inteligencia artificial pueden transformar las experiencias de lectura y favorecer procesos de participación, interés y construcción de sentido en el contexto escolar.

La motivación lectora en la escuela primaria desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y socioemocionales. Está directamente relacionada con la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la construcción de aprendizajes significativos desde edades tempranas. Sin embargo, varios estudios recientes muestran una disminución progresiva del interés de los niños por la lectura en determinados contextos escolares, situación que se asocia con prácticas educativas tradicionales, aisladas y poco enriquecidas mediante experiencias significativas (Herrera & Llinás, 2024). Esto plantea la necesidad de repensar las estrategias de aprendizaje en el aula y adoptar nuevos enfoques acordes con las dinámicas culturales y tecnológicas contemporáneas. En este artículo, la motivación lectora se entiende como la disposición interna y el impulso que orientan al estudiante hacia la lectura y sostienen su involucramiento en las actividades lectoras. Este concepto se diferencia de otras categorías relacionadas que también aparecen en el texto. El interés lector alude a la atracción inicial por la actividad; la participación y el compromiso reflejan el grado de implicación del estudiante durante el proceso; el disfrute se refiere a la experiencia afectiva asociada con la lectura; la comprensión lectora constituye una habilidad y un proceso cognitivo; y el hábito lector corresponde a una práctica sostenida en el tiempo. Aunque estas dimensiones se encuentran estrechamente vinculadas, en el presente trabajo no se consideran equivalentes, sino componentes que interactúan alrededor de la motivación lectora como categoría central de análisis.

La gamificación se ha convertido en una estrategia con potencial para incrementar la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes. Integra elementos del juego, como desafíos, recompensas, niveles e intercambio de observaciones, en un entorno educativo formal. Investigaciones recientes muestran que los juegos de lectura promueven la participación activa, la autorregulación y la perseverancia en las tareas lectoras, especialmente en la escuela primaria (Lindao-Jaramillo et al., 2025). Estos hallazgos resaltan su potencial para convertir la lectura en una experiencia atractiva, estimulante y conectada emocionalmente con los estudiantes. Además, la inteligencia artificial (IA) se ha consolidado como una tecnología con un impacto creciente

en el campo educativo. Entre sus principales posibilidades se encuentra la personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Méndez Cabrera y Fajkišová (2025), los sistemas que utilizan IA pueden adaptar contenidos, ritmos y niveles de dificultad a las necesidades individuales de los estudiantes, proporcionar retroalimentación inmediata y promover procesos de aprendizaje más inclusivos.

Algunas investigaciones señalan que estas tecnologías aplicadas a la lectura pueden aumentar el interés lector y favorecer la comprensión de textos en estudiantes de escuela primaria (Ray et al., 2025). La convergencia entre gamificación e inteligencia artificial abre nuevas oportunidades educativas para fortalecer la motivación por la lectura, al combinar dinámicas lúdicas con entornos adaptativos e inteligentes. Sin embargo, su implementación requiere una mediación docente crítica, ética y pedagógicamente orientada que asegure el uso deliberado de la tecnología y evite un enfoque puramente instrumental (Méndez Cabrera & Fajkišová, 2025).

Este artículo de reflexión examina el potencial de las intervenciones de aprendizaje respaldadas por IA para promover la motivación lectora en la escuela primaria, reconociendo tanto sus contribuciones como los desafíos que plantean para la práctica educativa actual. En este escenario de transformación educativa, es importante reconocer que la motivación lectora no puede abordarse únicamente mediante indicadores de desempeño o métodos instrumentales de lectura. Diversos estudios recientes advierten que una comprensión reduccionista de la lectura limita su potencial educativo y descuida sus dimensiones culturales y emocionales (Area-Moreira et al., 2022). Según Herrera y Llinás (2024), la lectura en la escuela primaria debe comprenderse como una práctica cultural, social y emocional atravesada por las experiencias, los intereses y los contextos de vida de los estudiantes. Por lo tanto, las estrategias de enseñanza dirigidas a fortalecer la motivación lectora requieren establecer conexiones significativas entre el texto, el lector y el contexto de los estudiantes, de manera que la lectura despierte en ellos reconocimiento, curiosidad y disfrute. Tomando como referencia la observación participante desarrollada en el contexto natural donde interactúan los actores educativos y se transforman las prácticas pedagógicas, el juego adquiere importancia no solo por su potencial motivacional, sino también por su capacidad para reconfigurar la dinámica del aula y los roles tradicionales de enseñanza y aprendizaje. Estudios recientes muestran que el uso educativo de dinámicas de juego puede aumentar la motivación intrínseca, la participación activa y la persistencia en tareas académicas complejas, como la lectura Prieto-Andreu

et al. (2022). En la escuela primaria, Lindao-Jaramillo et al. (2025) enfatizan que las estrategias de juego promueven la autonomía, la toma de decisiones y la cooperación, elementos clave para el desarrollo de una motivación lectora sostenida. Además, estas dinámicas permiten resignificar el error como una oportunidad de aprendizaje y fortalecer la autoeficacia lectora, aspectos fundamentales en los primeros años escolares.

La incorporación de la inteligencia artificial al contexto educativo profundiza estas posibilidades al introducir sistemas adaptativos capaces de responder a la diversidad del aula. Según Méndez Cabrera y Fajkišová (2025), la IA utilizada en la enseñanza de la lectura facilita procesos de personalización que atienden las diferencias en el ritmo, el nivel de comprensión y las necesidades de aprendizaje, promoviendo una enseñanza más inclusiva y equitativa. Las revisiones de literatura señalan que estas tecnologías pueden favorecer la motivación y el compromiso de los estudiantes cuando se integran con criterios pedagógicos claros, centrados en el aprendizaje significativo Zhai et al. (2021).

La inteligencia artificial no reemplaza la labor educativa, sino que amplía sus posibilidades de mediación, acompañamiento y personalización, siempre que su uso esté guiado por principios éticos y didácticos rigurosos (UNESCO, 2023). Sin embargo, diversos estudios advierten que la integración de tecnologías inteligentes en las escuelas primarias plantea importantes desafíos relacionados con la preparación docente, la equidad y la evaluación de los procesos de aprendizaje. Ray et al. (2025) enfatizan que los docentes necesitan comprender la función y las limitaciones de estas herramientas para evitar prácticas tecno céntricas que reduzcan la lectura a indicadores automatizados. En esta dirección, la OECD (2019) destaca que las innovaciones educativas impulsadas por la tecnología deben priorizar el desarrollo humano y no limitarse a la eficiencia técnica. La motivación lectora debe entenderse como un proceso complejo que articula dimensiones cognitivas, emocionales y sociales y que no puede ser comprendido completamente por sistemas algorítmicos sin una mediación pedagógica consciente.

La convergencia entre juego e inteligencia artificial constituye, por tanto, un terreno fértil para la innovación educativa, pero también requiere una reflexión crítica sobre sus alcances, limitaciones y significado pedagógico. Este artículo se sitúa en dicha intersección y ofrece reflexiones informadas sobre una intervención de aprendizaje gamificada respaldada por IA, orientada a fortalecer la motivación lectora en la escuela primaria. Desde una perspectiva pedagógica y ética, se pretende aportar al debate profesional sobre la manera en que las nuevas tecnologías pueden favorecer la formación de lectores

activos, críticos y comprometidos, sin perder de vista que los estudiantes y su aprendizaje ocupan el centro del proceso educativo.

Tejiendo la voluntad de leer en niños y niñas de básica primaria a través de juegos e inteligencia artificial

La motivación lectora en la escuela primaria se entiende no solo como un resultado académico mensurable, sino también como un proceso profundamente humano que involucra emoción, juego, curiosidad y construcción de significado. En los primeros años escolares, leer no consiste únicamente en decodificar textos, sino también en habitar historias, reconocerse en las narrativas y crear conexiones emocionales con el lenguaje escrito. La escuela enfrenta el desafío de crear experiencias de lectura que dialoguen con las formas contemporáneas de aprender, sentir y comprender el mundo infantil (Area-Moreira, Bethencourt-Aguilar, & Martín-Gómez, 2022).

La gamificación se posiciona como una estrategia pedagógica pertinente para dinamizar la lectura en el aula. Al integrar elementos de juego como desafíos, recompensas simbólicas, niveles, retroalimentación inmediata y narrativas lúdicas, puede favorecer la motivación intrínseca y el compromiso activo de los estudiantes, especialmente en edades tempranas (Prieto-Andreu et al., (2022). La investigación contemporánea sugiere que, cuando estas estrategias se diseñan con una intención pedagógica clara, pueden transformar la lectura en una experiencia participativa y significativa, fortaleciendo la autonomía, la cooperación y la confianza lectora (Lindao-Jaramillo et al., 2025). En la práctica educativa, plataformas digitales como Kahoot y Gimkit pueden contribuir a activar procesos de lectura mediante preguntas de comprensión, desafíos y retroalimentación inmediata, favoreciendo la participación y reduciendo el temor al error. Estas pueden complementarse con otras herramientas, como Quizizz, que permite desarrollar actividades de manera autónoma y flexible; Blooket, que integra mecánicas estratégicas de juego; y Quizlet Live, orientada al trabajo colaborativo con el vocabulario y la comprensión de textos. De igual manera, Genially permite crear narrativas interactivas y recorridos visuales de lectura. Estas plataformas, cuando cuentan con una adecuada mediación pedagógica, contribuyen a la creación de entornos de lectura activos y emocionalmente seguros.

La inclusión de la inteligencia artificial amplía estas posibilidades mediante sistemas capaces de personalizar la experiencia lectora de acuerdo con el ritmo, los intereses y el nivel de comprensión de cada estudiante. Según Zhai et al. (2021), la IA en educación puede favorecer el desarrollo de procesos

de aprendizaje adaptativo que fortalezcan la motivación y el compromiso, siempre que su uso esté orientado por criterios pedagógicos claros. Durante la lectura, estas tecnologías pueden ofrecer sugerencias personalizadas, retroalimentación inmediata y seguimiento del proceso de aprendizaje, promoviendo prácticas educativas más flexibles e inclusivas (Méndez Cabrera & Fajkišová, 2025). No obstante, diversas organizaciones y estudios advierten que el uso de tecnologías inteligentes en las escuelas primarias debe abordarse desde una perspectiva ética y crítica. La UNESCO (2023) y la OECD (2016) coinciden en señalar que las innovaciones educativas apoyadas por inteligencia artificial no deben desplazar la dimensión humana del aprendizaje ni reducir los procesos educativos a una lógica exclusivamente algorítmica. En este contexto, el docente mantiene un papel central como mediador pedagógico capaz de articular el juego, la tecnología y la lectura desde una mirada sensible, situada e informada.

La articulación entre juegos e inteligencia artificial no se presenta como una solución técnica, sino como una oportunidad educativa para promover el deseo de leer y reconocer a los niños y niñas como sujetos activos, curiosos y creativos. Este artículo propone comprender la motivación lectora como una experiencia integral que articula emociones, juego y tecnología, y que contribuye a la formación de lectores críticos, autónomos y comprometidos desde los primeros años escolares. Su incorporación, sin embargo, exige mantener una perspectiva ética y crítica que preserve la dimensión humana del aprendizaje y evite reducir la experiencia lectora a indicadores, respuestas automatizadas o decisiones exclusivamente algorítmicas.

Algoritmos que despiertan historias y encantan la lectura en básica primaria

En los últimos años, la enseñanza de la lectura en la escuela primaria ha adquirido una nueva importancia en el debate sobre la educación moderna. Además de los objetivos curriculares relacionados con la comprensión de textos, la lectura infantil ahora se reconoce como una práctica cultural que involucra procesos de imaginación, emoción, pensamiento crítico y formación de identidad. Motivar a niños y niñas a leer no se limita a desarrollar habilidades lingüísticas, sino que incluye crear condiciones pedagógicas que les permitan vivir la lectura como una actividad significativa, íntima y socialmente compartida. Sin embargo, varios estudios recientes muestran que una parte importante de la población de estudiantes de los primeros niveles educativos mantiene una relación distante con los textos escolares, especialmente cuando la práctica lectora se centra en ejercicios repetidos o evaluaciones descontextualizadas (Herrera & Llinás, 2024).

Ante este panorama, los educadores actuales han comenzado a explorar nuevas formas de acercar a los estudiantes al mundo de los libros. Entre estas propuestas, la ludificación digital ha surgido como una estrategia de aprendizaje capaz de transformar las dinámicas tradicionales del aula incorporando elementos de juego como desafíos, niveles de progreso, recompensas simbólicas y retroalimentación inmediata. Cuando estos recursos se integran conscientemente dentro del proceso educativo, pueden motivar a los estudiantes a participar de manera más activa y fortalecer su compromiso en las actividades de aprendizaje. Estudios recientes desarrollados en educación primaria muestran que los entornos de juego ayudan a aumentar la motivación académica y crear una experiencia educativa más dinámica y participativa, particularmente en procesos relacionados con la lectura y la escritura (Del Pezo-Balón et al., 2024).

Estas experiencias de aprendizaje ludificadas no deben entenderse sólo como una inclusión superficial de dinámicas lúdicas en el aula, sino como una estrategia pedagógica que reordena las formas de interacción entre estudiantes, conocimientos y docente. En el caso de la lectura, el juego puede mediar, permitiendo a los niños acercarse a los textos por curiosidad y desafío, explorar narrativas, interpretar personajes y discutir en colaboración el significado que emerge de las historias. La experiencia lectora se convierte en un proceso activo en el que los estudiantes no sólo reciben información, sino que también participan en la construcción de interpretaciones y significados compartidos. Al mismo tiempo, el desarrollo de las tecnologías digitales ha abierto nuevas oportunidades para crear experiencias educativas más flexibles y personalizadas.

Entre estas innovaciones, la inteligencia artificial ha comenzado a tomar su lugar en la educación, con su capacidad de analizar patrones de aprendizaje, ofrecer retroalimentación instantánea y adaptar contenidos a las necesidades de cada estudiante. Diversos estudios recientes muestran que las herramientas digitales respaldadas por IA pueden ayudar a mejorar los procesos de aprendizaje cuando se utilizan como recursos de apoyo pedagógico que promueven la personalización y el seguimiento del progreso académico (Zhai, He & Xue, 2021; Wang et al., 2024).

Durante el proceso de lectura, estas tecnologías permiten un entorno interactivo donde los estudiantes reciben indicaciones, preguntas de comprensión y sugerencias de lectura que se adaptan a su nivel de progreso. La inteligencia artificial puede actuar como un recurso que amplíe las posibilidades de apoyo pedagógico en el aula, facilitando que cada alumno explore los

textos a su propio ritmo de aprendizaje. Sin embargo, diversos organismos internacionales han advertido que la inclusión de tecnologías inteligentes en la educación debe hacerse desde una postura ética y crítica. La UNESCO (2023) afirma que el uso de la inteligencia artificial en las escuelas debe tener como objetivo fortalecer la capacidad humana y no reemplazar los procesos educativos que caracterizan la relación entre profesores y estudiantes.

La conexión entre juegos e inteligencia artificial abre un campo de investigación educativa que es particularmente relevante para las escuelas primarias. Combinar la dinámica de la leyenda con herramientas tecnológicas adaptativas nos permite crear experiencias de aprendizaje que presentan la lectura como una actividad dinámica, participativa y emocionalmente significativa. En estos entornos, el juego actúa como un dispositivo de motivación que involucra a los estudiantes, mientras que la inteligencia artificial ayuda a ajustar los procesos de apoyo y retroalimentación. Esta convergencia tecnológica nos invita a repensar el aula como un ecosistema de aprendizaje donde el diálogo entre libros, juegos y tecnología crea nuevas formas de abordar la lectura. En lugar de enfrentar la tradición literaria con la innovación digital, estas propuestas sugieren una oportunidad para construir puentes entre los dos mundos, reconociendo que los niños de hoy viven en un entorno cultural profundamente influenciado por la tecnología. El desafío pedagógico no es sólo incorporar nuevas herramientas tecnológicas al aula, sino también crear una experiencia educativa que redefina la lectura en la cultura escolar actual.

Cuando las estrategias de enseñanza logran articular la narrativa literaria con la dinámica del juego y los recursos digitales inteligentes, la lectura puede convertirse en una experiencia que despierta la curiosidad, la imaginación y fortalece la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. De esta manera, la motivación lectora en la escuela primaria ya no se entiende como un indicador de rendimiento académico y se reconoce como una experiencia de aprendizaje integral que articula emociones, pensamiento y creatividad. En este escenario, los juegos y la inteligencia artificial no se presentan como soluciones técnicas aisladas, sino como herramientas pedagógicas que, si se integran considerando el contexto y una reflexión crítica, pueden favorecer la creación de nuevas formas de encuentro entre los niños y el universo de la lectura.

Gamificación y lectura literaria en grado quinto: experiencias pedagógicas a partir de observaciones directas en el aula

La lectura literaria en la escuela primaria es un proceso complejo en el que confluyen dimensiones cognitivas, emocionales y sociales. En los primeros

años escolares, la lectura no se limita a descifrar palabras o comprender literalmente un texto, sino que implica la construcción gradual de significado, la identificación con los personajes y la exploración de mundos posibles a través del lenguaje. La literatura infantil permite a los estudiantes acercarse a otras formas de comprender la realidad, ampliar su sensibilidad estética y desarrollar procesos interpretativos que trascienden el ámbito escolar.

Diversos estudios recientes han señalado que las experiencias lectoras más significativas durante la infancia ocurren cuando el aula se configura como un espacio de interacción, curiosidad y participación activa, donde los estudiantes pueden dialogar con los textos y entre sí (Herrera & Llinás, 2024). Incorporar estrategias pedagógicas que promuevan la motivación y el interés por la lectura constituye un desafío permanente para los docentes. Entre estas estrategias, el juego ha adquirido un lugar relevante en las propuestas educativas orientadas a estimular los procesos de aprendizaje. La integración de dinámicas como desafíos, recompensas simbólicas, niveles de progreso y retroalimentación inmediata permite configurar ambientes de aprendizaje en los que los estudiantes participan de manera más activa en la construcción del conocimiento.

El juego deja de entenderse solo como un elemento recreativo y pasa a constituirse en una mediación pedagógica capaz de transformar las dinámicas tradicionales del aula y favorecer nuevas formas de interacción con los contenidos escolares. Diversos estudios señalan que, cuando la mediación lúdica del aprendizaje en plataformas virtuales se formula a partir de objetivos educativos claros, puede contribuir al fortalecimiento de habilidades cognitivas, la motivación y la participación activa de los estudiantes (Rendón-Castaño, Vizcaíno-Escobar, & Conde-Martínez, 2026).

En el ámbito de la lectura, estas estrategias pueden facilitar un acercamiento a los textos basado en una lógica participativa, en la que la comprensión no se limita a responder preguntas, sino que se convierte en una experiencia de exploración, interpretación y diálogo. De estas consideraciones surgen las reflexiones que fundamentan este artículo, derivado de una experiencia pedagógica desarrollada con estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Vida Para Todos, en Medellín. En este escenario escolar se integró la lectura literaria con dinámicas de juego mediante la plataforma digital Gimkit, con el propósito de explorar formas de mediación educativa que fortalecieran la participación de los estudiantes en los procesos de lectura. La experiencia pedagógica analizada se desarrolló con estudiantes de grado quinto mediante una propuesta de gamificación de la lectura apoyada en la

plataforma Gimkit. La experiencia partió de la selección de textos narrativos trabajados previamente en el aula y se organizó en diferentes momentos de lectura, formulación de preguntas, interacción con los contenidos y participación en dinámicas de juego. Los estudiantes respondieron preguntas relacionadas con la comprensión literal, inferencial e interpretativa de los textos, mientras que las dinámicas de Gimkit permitieron incorporar retos, retroalimentación inmediata y elementos de competencia y colaboración entre los participantes. De este modo, la experiencia buscó trasladar algunas prácticas habituales de comprensión lectora hacia un entorno digital y lúdico, favoreciendo una participación más activa de los estudiantes durante las actividades propuestas.

Durante la implementación de la propuesta pedagógica, la inteligencia artificial desempeñó un papel de apoyo tanto en el diseño didáctico como en el desarrollo de las actividades realizadas en Gimkit. En una primera etapa, las herramientas de IA se emplearon para generar, reformular y diversificar preguntas relacionadas con los textos trabajados en el aula; posteriormente, estas fueron revisadas, ajustadas y seleccionadas por las docentes antes de incorporarlas a la plataforma. En las sesiones de trabajo, los estudiantes de grado quinto interactuaron con Gimkit mediante dinámicas digitales que integraban recursos apoyados por inteligencia artificial. La IA funcionó como un recurso de mediación pedagógica orientado a enriquecer la experiencia lectora y promover la participación estudiantil, sin constituir un sistema adaptativo que personalizara de manera autónoma los contenidos o las trayectorias individuales de aprendizaje.

En esta experiencia, la lectura de obras literarias se configuró como eje central del trabajo en el aula. Entre los textos seleccionados se encontraba *El Principito*, de Antoine de Saint-Exupéry, obra reconocida por su riqueza simbólica y por sus reflexiones sobre la amistad, la imaginación y la visión crítica del mundo adulto. La lectura de este tipo de textos ofrece diversas posibilidades pedagógicas, en la medida en que invita a los estudiantes a interpretar situaciones narrativas, analizar las acciones de los personajes y establecer relaciones entre la historia y sus propias experiencias. Las dinámicas de juego se incorporaron como un recurso complementario destinado a estimular la interacción con los textos literarios.

Mediante la plataforma digital Gimkit se desarrollaron actividades basadas en preguntas relacionadas con diferentes niveles de comprensión lectora. Algunas de estas preguntas estaban orientadas a identificar información explícita e implícita del texto, mientras que otras buscaban promover procesos interpretativos en torno a los diálogos, las decisiones de los personajes y los significados sugeridos por la narrativa. En lugar de reproducir exclusi-

vamente la lógica tradicional de la evaluación, la dinámica buscó fomentar un entorno de participación colectiva en el que la lectura pudiera asumirse como una experiencia compartida. Desde un punto de vista pedagógico, utilizar herramientas digitales en el aula no implica sustituir materiales tradicionales de lectura, como los libros impresos. Por el contrario, cuando estos recursos se integran adecuadamente en las prácticas de enseñanza, pueden entenderse como mediaciones que amplían las posibilidades de interacción con los textos.

Plataformas como Gimkit pueden funcionar como espacios que favorecen la conversación, el intercambio de ideas y la exploración de diferentes interpretaciones de las historias leídas. En el diseño de estas actividades también se utilizaron herramientas basadas en inteligencia artificial como apoyo para formular, adaptar y diversificar preguntas de comprensión lectora. Las propuestas generadas fueron revisadas y ajustadas por las docentes antes de incorporarse a Gimkit, con el propósito de asegurar su correspondencia con los objetivos pedagógicos, el nivel de los estudiantes y el contenido de la obra literaria. La incorporación de elementos de juego en las actividades lectoras introduce, además, una dinámica distinta en la relación de los estudiantes con el texto. Los desafíos propuestos, la puntuación simbólica y la retroalimentación inmediata configuran un escenario participativo que invita a los estudiantes a involucrarse activamente en el proceso de lectura. Desde esta lógica, la comprensión de textos puede pasar de una actividad predominantemente individual a una experiencia colectiva en la que la interpretación se enriquece mediante el diálogo entre los participantes.

Este enfoque pedagógico se relaciona con lo señalado por diversos estudios que destacan el potencial de las estrategias lúdicas para fortalecer la motivación y la participación en los procesos de aprendizaje (Díaz-Romero et al., 2024). La gamificación no se limita a la incorporación superficial de elementos de juego en el aula, sino que abre la posibilidad de repensar las formas en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento y los contenidos escolares. En el caso específico de la lectura literaria, esta dinámica también permite considerar la manera en que las narrativas pueden convertirse en un punto de encuentro entre el mundo textual y la vida cotidiana de los estudiantes. Las historias, los personajes y los conflictos presentes en las obras literarias pueden generar espacios de conversación en los que los estudiantes interpretan situaciones narrativas a la luz de sus propias experiencias y establecen conexiones entre la ficción y su realidad. A partir de esta manera de comprender la lectura, la gamificación puede asumirse

como una herramienta pedagógica que favorece la reorganización de las dinámicas de interacción en el aula y promueve formas más participativas de aproximarse a los textos.

Lejos de reemplazar las prácticas de enseñanza tradicionales, estas estrategias pueden integrarse como recursos complementarios que enriquecen la experiencia educativa y amplían las oportunidades de diálogo con los textos literarios. Fortalecer la lectura en la escuela primaria depende no solo de la selección de obras literarias pertinentes, sino también de la creación de ambientes educativos que estimulen la curiosidad, la imaginación y el deseo de explorar nuevas historias. En este sentido, la articulación entre literatura, juego y medios digitales abre un campo de reflexión sobre las múltiples formas en que los estudiantes pueden acercarse a la lectura en el contexto escolar.

Conclusiones

Las reflexiones desarrolladas en este artículo permiten sostener que la motivación lectora en la escuela primaria puede entenderse no solo como un indicador de rendimiento académico, sino como un proceso formativo que articula dimensiones cognitivas, emocionales, culturales y sociales. Las experiencias pedagógicas encaminadas a fortalecer el interés por la lectura requieren trascender los enfoques centrados únicamente en la evaluación de las habilidades lingüísticas, para promover prácticas pedagógicas que reconozcan el valor simbólico, afectivo y creativo del acto de leer. Diversos estudios recientes han señalado que el desarrollo de las habilidades lectoras en la infancia implica procesos complejos de interacción social, construcción de significado y participación cultural que trascienden el dominio técnico del código escrito (Area-Moreira et al., 2025; OECD, 2019). La integración de experiencias de aprendizaje mediadas por el juego apoyadas en herramientas digitales abre un horizonte pedagógico capaz de redefinir las dinámicas tradicionales del aula y crear condiciones más favorables para que los estudiantes interactúen con los textos a través de la curiosidad, el juego y la participación activa.

Las observaciones derivadas de la experiencia pedagógica analizada sugieren que la inclusión de dinámicas lúdicas en el proceso lector puede favorecer la participación de los estudiantes en las actividades escolares y propiciar escenarios de interacción en los que la comprensión del texto se construya de manera colectiva, a partir del diálogo, la exploración de significados y la interpretación conjunta de los relatos. La literatura reciente señala que las estrategias de aprendizaje gamificadas pueden favorecer la motivación académica, el compromiso con las tareas y la participación activa

de los estudiantes en diferentes contextos educativos, especialmente cuando se integran con objetivos pedagógicos claros y alineados con el currículo escolar (Anno et al., 2025; Barroso-Tristán et al., 2025). Las plataformas digitales utilizadas como medios educativos en este contexto no reemplazan el valor del libro ni la centralidad del encuentro entre el lector y el texto. Por el contrario, actúan como recursos complementarios que amplían las posibilidades de participación, acompañamiento y seguimiento del proceso lector. La incorporación de sistemas de inteligencia artificial en el ámbito educativo también introduce nuevas oportunidades para personalizar los procesos de aprendizaje y atender la diversidad en el aula. Diversos estudios señalan que los sistemas educativos apoyados en inteligencia artificial pueden ofrecer seguimiento pedagógico inmediato, adaptar los contenidos al nivel de comprensión de los estudiantes y facilitar procesos de aprendizaje más flexibles (Zhai et al., 2021; Kuru & Eryaman, 2025).

Estas tecnologías, cuando se integran desde una perspectiva pedagógica crítica, pueden promover procesos de aprendizaje más inclusivos y adaptativos, ampliando las oportunidades de apoyo en el aula. Sin embargo, la inclusión de estas herramientas también requiere una reflexión profunda sobre sus implicaciones éticas, pedagógicas y sociales, especialmente en el contexto escolar, donde la tecnología puede convertirse fácilmente en un recurso instrumental si no se integra con criterios educativos claros (UNESCO, 2023).

Una de las principales limitaciones reconocidas en este trabajo está relacionada con el alcance contextual de la experiencia analizada. Al tratarse de una intervención pedagógica desarrollada en un entorno escolar específico, la experiencia se llevó a cabo en la Institución Educativa Vida Para Todos, ubicada en la comuna 8, Villa Hermosa, de Medellín, con estudiantes de grado quinto. En este contexto se analizó la motivación y participación de los estudiantes frente a las actividades de lectura, particularmente aquellas mediadas por estrategias de gamificación y recursos digitales. Se trata de una institución educativa oficial de carácter urbano que ofrece los niveles de educación preescolar, básica y media, y que cuenta, entre sus sedes, con la Sección Escuela Hogar Antioquia. En este contexto escolar se identificó como situación de interés pedagógico la necesidad de fortalecer la motivación y la participación de los estudiantes frente a las actividades de lectura. En las prácticas habituales de aula se observaron diferencias en la disposición de los estudiantes para participar en actividades centradas en la lectura de textos y la resolución posterior de preguntas, particularmente cuando estas se desarrollaban mediante estrategias convencionales. Esta

situación llevó a considerar la búsqueda de alternativas didácticas que permitieran generar una relación más activa, participativa y significativa con los textos.

A partir de esta situación se implementó una experiencia de gamificación de la lectura mediante la plataforma Gimkit, dirigida a estudiantes de grado quinto. La propuesta incorporó preguntas relacionadas con los textos trabajados en clase, dinámicas de juego, retos y retroalimentación inmediata, con el propósito de favorecer la participación y generar condiciones más estimulantes para el acercamiento a la lectura. En el diseño de estas actividades se utilizaron herramientas de inteligencia artificial como recurso de apoyo para generar, reformular y diversificar preguntas, las cuales fueron posteriormente revisadas y ajustadas por las docentes antes de su incorporación a Gimkit.

De este modo, el problema abordado en la experiencia no correspondió de manera general a una supuesta falta de motivación hacia la lectura en los estudiantes, sino a una situación pedagógica situada y fue la necesidad de fortalecer el interés, la disposición y la participación de un grupo de estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Vida Para Todos frente a las actividades de lectura desarrolladas en el contexto escolar.

Las observaciones deben interpretarse a partir de las condiciones particulares del contexto y no como resultados generalizables a todos los entornos educativos. Además, la naturaleza reflexiva del artículo, respaldada por procesos de observación directa en el aula, implica que las conclusiones se derivan de interpretaciones pedagógicas construidas en diálogo con las experiencias de aprendizaje y el marco teórico revisado, en lugar de mediciones experimentales estandarizadas.

Otra limitación importante se relaciona con las condiciones tecnológicas existentes en el contexto educativo. Si bien las herramientas y los sistemas digitales apoyados en inteligencia artificial ofrecen oportunidades importantes para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, su implementación efectiva depende de factores como el acceso a infraestructura tecnológica y licencias, la capacitación docente para el uso pedagógico de estas herramientas y las políticas institucionales que orientan su integración en la práctica educativa. Estudios recientes enfatizan que la efectividad de las innovaciones educativas impulsadas por la tecnología depende, en gran medida, de la competencia digital de los docentes y de la integración pedagógica de estas herramientas en el aula (Barroso-Tristán et al., 2025).

A partir de estas consideraciones se abren diversas líneas de investigación futura, fundamentales para profundizar en la relación entre lectura, juego y tecnología inteligente en la escuela primaria. En primer lugar, sería valioso

desarrollar estudios longitudinales que permitieran analizar cómo las estrategias gamificadas se relacionan con la consolidación de hábitos lectores a lo largo del tiempo, más allá de las manifestaciones inmediatas de interés y participación observadas en el aula.

Asimismo, estudios recientes muestran la necesidad de profundizar en la manera en que las tecnologías basadas en inteligencia artificial se relacionan con la comprensión lectora, la autorregulación del aprendizaje y la formación del pensamiento crítico en estudiantes de primaria (Kuru & Eryaman, 2025; Valero-Anco et al., 2025). El diálogo entre juego e inteligencia artificial configura un campo de reflexión que trasciende el ámbito de la innovación tecnológica para situarse en el centro de los debates educativos contemporáneos sobre la formación de lectores capaces de interpretar el mundo, cuestionar la realidad y construir significados a partir del lenguaje. El desafío no consiste solo en incorporar nuevas herramientas digitales a las aulas, sino también en crear experiencias educativas que permitan reencantar la lectura como una práctica cultural viva, capaz de movilizar la imaginación, la sensibilidad y el pensamiento crítico de niños y niñas desde los primeros años de escolaridad.

Referencias

- Area-Moreira, M. (2025). *Luces y sombras de la IA en la educación superior: Didáctica para el pensamiento crítico*. Universidad de La Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/40470>
- Anno, G. A., Pangowen, M., Wayan, M. A., Aragon, S. P., & Tabon, M. (2025). Gamification tools for enhancing academic performance: A systematic review of classroom applications. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(3S), 4266–4274. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0303>
- Barroso-Tristán, J. M., García-Lázaro, I., & Reyes-de-Cózar, S. (2025). Gamification in digital environments and the development of teachers' digital competence: A systematic review. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12, Article 1834. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-06115-w>
- Del Pezo Balón, K. A., Gómez Proaño, M. P., Vásquez Proaño, P. A., Canessa Guale, G. A., & Canessa Guale, K. R. (2025). Gamificación de la lectura en el aula: Nuevas estrategias. *Ciencia y Reflexión*, 4(2), 1552–1565. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i2.397>
- Díaz-Romero, Y., Díaz-Téllez, Á. S., Mejía-Ríos, J., & Lucero-Baldevenites, E. V. (2024). El juego y la lectura: Estrategias didácticas para desarrollar pensamiento crítico en la educación primaria. *Episteme Koinonía*, 7(14), 133–153. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i14.4154>
- Herrera López, M., & Llinás Caballero, S. P. (2024). La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura. *Miradas*, 19(2), 78–101. <https://doi.org/10.22517/25393812.25517>
- Kuru, M. E., & Eryaman, M. Y. (2025). Reading comprehension in AI-supported storytelling: Evidence from fourth-grade students' interactions with generative artificial intelligence. *International Journal of Progressive Education*, 21(6), 1–18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.19534026>

- Lindao-Jaramillo, G. V., Jaramillo-Lindao, K. A., Parreño-Sánchez, J. del C., & Vera-Mosquera, J. F. (2025). Estrategia didáctica con gamificación tecnológica para mejorar la lectura comprensiva en estudiantes. *MQRInvestigar*, 9(3), e1060. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.3.2025.e1060>
- Méndez Cabrera, J., & Fajkišová, D. (2025). La inteligencia artificial como recurso inclusivo para la gamificación de la educación lectora y literaria. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (93), 145–165. <https://doi.org/10.21556/edutec.2025.93.4051>
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>
- OECD. (2016). *Innovating education and educating for innovation: The power of digital technologies and skills*. <https://doi.org/10.1787/9789264265097-en>
- OECD. (2019). *PISA 2018 assessment and analytical framework*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/b25efab8-en>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamification, motivation, and performance in education: A systematic review. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Ray, N. S., Fitrah, Y., & Adiopenta. (2025). The role of artificial intelligence in enhancing elementary school students' reading interest: A systematic literature review. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 3927–3938. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.6297>
- Rendón Castaño, E. R., Vizcaíno Escobar, E. J., & Conde Martínez, E. J. (2026). Gamificación: Promoviendo la lectura y escritura en estudiantes de primaria. *Revista Senderos Pedagógicos*, 18(1), 119–141. <https://doi.org/10.53995/rsp.v18i1.1976>
- Valero-Ancco, V. N., Lujano-Ortega, Y., Cariapaza-Mamani, G. J., Sosa Gutierrez, F., & Pari-Orihuela, M. (2025). Artificial intelligence and reading comprehension in higher education: A bibliometric analysis (2006–2024). *Journal of Educational and Social Research*, 15(5), 75. <https://doi.org/10.36941/jesr-2025-0162>
- Wang, Y., Mao, Y., Ni, S., Want, Z., & Hui, P. (2024). *Metabook: A system to automatically generate interactive AR storybooks to improve children's reading* [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2405.13701>
- Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenič, A., Spector, M., Liu, J.-B., & Li, Y. (2021). A review of artificial intelligence (AI) in education from 2010 to 2020. *Complexity*, 2021, Article 8812542. <https://doi.org/10.1155/2021/8812542>

