



fecha de presentación: 13/08/2025, fecha de aceptación: 15/09/2025, fecha de publicación: 01/10/2025

Dulce Aline García-Vidal

**E-mail:** ga295208@uaeh.edu.mx

**Orcid:** <https://orcid.org/0009-0008-9715-4052>

Alejandro Servín-Gómez

**E-mail:** aservin@uaeh.edu.mx

**Orcid:** <https://orcid.org/0000-0002-5984-6452>

Javier Moreno-Tapia

**E-mail:** javier\_moreno@uaeh.edu.mx

**Orcid:** <https://orcid.org/0000-0003-4029-5440>

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

## Cita sugerida (APA, séptima edición)

García-Vidal, D. A., Servín-Gómez, A., & Moreno-Tapia, J. (2025). Tertulias dialógicas y gamificación: nuevas rutas hacia el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de comunidades de aprendizaje. *Revista Sociedad & Tecnología*, 8(4), 721-734. DOI: <https://doi.org/10.51247/st.v8i4.643>.

==== o ====

## Tertulias dialógicas y gamificación: nuevas rutas hacia el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de comunidades de aprendizaje

### RESUMEN

El estudio presenta una propuesta educativa que integró dos enfoques innovadores: las comunidades de aprendizaje mediante tertulias dialógicas y la gamificación, con el propósito de fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. El objetivo principal fue analizar cómo la interacción dialógica y las dinámicas lúdicas podían favorecer procesos de aprendizaje significativos y motivadores en el aula. La metodología se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con elementos de intervención pedagógica, que incluyó la implementación de tertulias dialógicas para fomentar la reflexión crítica y colectiva sobre los textos, y la incorporación de estrategias de gamificación, como la asignación de puntos y recompensas, para estimular la participación constante. El trabajo contempló también la formación y sensibilización docente, con el fin de garantizar una aplicación adecuada de las estrategias. Los resultados evidenciaron una mejora progresiva en la comprensión lectora de los estudiantes, así como un aumento en la motivación, el compromiso y la interacción colaborativa dentro del grupo. Además, se observó que los entornos flexibles e inclusivos favorecieron la adaptación a los diferentes niveles y ritmos de aprendizaje, lo que fortaleció la cohesión entre los participantes. Se concluyó que la combinación de tertulias dialógicas y gamificación constituyó una estrategia pedagógica efectiva, capaz de potenciar tanto la comprensión lectora como la motivación escolar. Asimismo, se resaltó que la capacitación docente fue un factor determinante para la sostenibilidad y éxito del modelo propuesto.

**Palabras clave:** Comunidades de aprendizaje, gamificación, comprensión lectora, tertulias dialógicas.

## **Dialogic discussions and gamification: new paths to strengthening reading comprehension through learning communities**

### **ABSTRACT**

This study presents an educational proposal that integrated two innovative approaches: learning communities through dialogic discussions and gamification, with the aim of strengthening reading comprehension in elementary school students. The main objective was to analyze how dialogic interaction and playful dynamics could foster meaningful and motivating learning processes in the classroom. The methodology was developed using a qualitative approach with elements of pedagogical intervention, which included the implementation of dialogic discussions to encourage critical and collective reflection on texts, and the incorporation of gamification strategies, such as the assignment of points and rewards, to encourage ongoing participation. The study also included teacher training and awareness-raising to ensure the proper implementation of the strategies. The results showed a progressive improvement in students' reading comprehension, as well as an increase in motivation, engagement, and collaborative interaction within the group. Furthermore, it was observed that the flexible and inclusive environments facilitated adaptation to different learning levels and paces, which strengthened cohesion among participants. It was concluded that the combination of dialogic discussions and gamification was an effective pedagogical strategy, capable of enhancing both reading comprehension and academic motivation. It was also highlighted that teacher training was a determining factor in the sustainability and success of the proposed model.

**Keywords:** Learning communities, gamification, reading comprehension, dialogic discussions.

==== o ====

## **Discussões dialógicas e gamificação: novos caminhos para o fortalecimento da compreensão leitora através das comunidades de aprendizagem**

### **RESUMO**

Este estudo apresenta uma proposta educativa que integrou duas abordagens inovadoras: as comunidades de aprendizagem através de discussões dialógicas e a gamificação, com o objetivo de fortalecer a compreensão leitora nos alunos do Ensino Básico. O principal objetivo foi analisar como a interação dialógica e a dinâmica lúdica poderiam promover processos de aprendizagem significativos e motivadores na sala de aula. A metodologia foi desenvolvida com recurso a uma abordagem qualitativa com elementos de intervenção pedagógica, que incluiu a implementação de discussões dialógicas para incentivar a reflexão crítica e coletiva sobre os textos, e a incorporação de estratégias de gamificação, como a atribuição de pontos e recompensas, para incentivar a participação contínua. O estudo incluiu também a formação e sensibilização dos professores para garantir a implementação adequada das estratégias. Os resultados mostraram uma melhoria progressiva na compreensão leitora dos alunos, bem como um aumento da motivação, do envolvimento e da interação colaborativa dentro do grupo. Além disso, observou-se que os ambientes flexíveis e inclusivos facilitaram a adaptação a diferentes níveis e ritmos de aprendizagem, o que fortaleceu a coesão entre os participantes. Concluiu-se que a combinação de discussões dialógicas e gamificação foi uma estratégia pedagógica eficaz, capaz de melhorar tanto a compreensão leitora como a motivação acadêmica. Foi ainda salientado que a formação de professores foi um fator determinante para a sustentabilidade e sucesso do modelo proposto.

**Palavras-chave:** Comunidades de aprendizagem, gamificação, compreensão leitora, discussões dialógicas.

## INTRODUCCIÓN

Las comunidades de aprendizaje se fundamentan en la idea de que el aprendizaje es un proceso social y colaborativo, en el que los individuos construyen conocimiento de manera conjunta a través de la interacción constante con sus pares. Según Elboj et al. (2006) y Lecha y Puigvert (2003), este enfoque reconoce que los estudiantes no aprenden de manera aislada, sino que progresan cuando participan activamente en discusiones, comparten experiencias y reflexionan sobre sus propias prácticas. De este modo, el aprendizaje se concibe como un fenómeno dinámico, en el que la cooperación y la comunicación son esenciales para el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales (Castrillón Guacheta, 2024; Ruíz, 2019).

En este sentido, las comunidades de aprendizaje generan espacios de confianza y respeto mutuo, donde los participantes se sienten motivados a expresar sus ideas y a considerar las perspectivas de otros. Aubert et al. (2008); González (2012) destacan que estos entornos colaborativos permiten que los estudiantes, docentes y familias construyan conocimientos de manera conjunta, fortaleciendo la cohesión del grupo y promoviendo la inclusión educativa. Además, la participación activa en la comunidad contribuye a desarrollar habilidades críticas y reflexivas, al mismo tiempo que fomenta la responsabilidad compartida en el proceso de aprendizaje (Contreras, 2017; ITESM, 2016).

Asimismo, la implementación de comunidades de aprendizaje ha mostrado ser especialmente eficaz en contextos educativos diversos, ya que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes y promueve la equidad en el acceso a oportunidades de aprendizaje. Según la Junta de Andalucía (2015); Escuder et al. (2022), la creación de estos espacios implica organizar actividades estructuradas, como tertulias dialógicas y proyectos colaborativos, que permiten a los participantes involucrarse de manera significativa con los contenidos. De esta manera, las comunidades de aprendizaje no solo fortalecen la comprensión académica, sino que también fomentan valores de cooperación, respeto y compromiso social (Castrillón, 2022; Aguilera et al., 2010).

Es pertinente mencionar que la investigación se centra en la Gamificación como herramienta para el fortalecimiento en la comprensión lectora de alumnos de nivel básico. Caso: Escuela "Primaria Primeras Luces del Progreso", Tecámac, Estado de México. En este sentido la gamificación, definida como la integración de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia motivacional que puede mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes (Contreras, 2017). En el contexto de la comprensión lectora, esta estrategia se ha utilizado para transformar las actividades de lectura tradicionales en experiencias dinámicas y motivadoras (Gualán et al., 2025; Arévalo, 2022; Aguilar, 2025).

Diversas investigaciones han demostrado el impacto positivo de la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en el ámbito de la comprensión lectora. Según el ITESM (2016), implica la incorporación de estructuras y mecánicas de juego, tales como puntos, niveles y recompensas, en el proceso educativo con el fin de generar experiencias de aprendizaje más atractivas (Carrillo López, 2021; Aldana Méndez, 2021).

Por otro lado, Posligua (2022) realizó un estudio sobre la gamificación en la comprensión lectora de niños de 7 a 10 años utilizando una aplicación móvil diseñada para mejorar las habilidades de lectura. Los resultados mostraron que los alumnos disfrutaron más del proceso de aprendizaje además de lograr mejoras significativas en su capacidad para interpretar y comprender textos complejos (Palma, 2025; Gómez, 2025).

El estudio subrayó la importancia de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora que puede adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. En este contexto, se propone el diseño de una comunidad de aprendizaje fundamentada en una tertulia dialógica, la cual se entiende como una práctica educativa basada en los principios del aprendizaje dialógico (Guamán, 2025; Aldana Méndez, 2021).

Esta práctica promueve el diálogo igualitario entre los participantes, con el fin de construir conocimiento de manera colaborativa, según González (2012), las tertulias dialógicas son espacios en los que los participantes leen textos relevantes y los discuten, compartiendo sus reflexiones y puntos de vista.

Además de estas estrategias, resulta fundamental destacar la importancia de incorporar recursos multimedia ya que el uso de materiales audiovisuales, plataformas interactivas y herramientas digitales facilita el acceso a la información y enriquece la experiencia de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes interactuar con el contenido de manera más dinámica y atractiva. De acuerdo con el ITESM (2016), el uso de recursos multimedia contribuye a una mayor comprensión de los contenidos y fortalece la participación de los estudiantes.

### **Justificación**

De acuerdo con González (2012) la tertulia pedagógica fomenta el diálogo igualitario y la construcción conjunta del conocimiento. A través de esta metodología, los niños participan activamente en discusiones que les permiten reflexionar sobre los temas abordados, compartir sus opiniones y construir significados que intercambien con sus compañeros.

En el contexto de esta propuesta, se plantea realizar una tertulia dialógica centrada en un tema de interés relevante en donde los niños leerán textos adecuados a su nivel de comprensión que aborden estos temas de manera atractiva y accesible. Posteriormente, se llevará a cabo una discusión guiada en la que todos los participantes tendrán la oportunidad de compartir sus ideas y reflexionar sobre las lecturas realizadas. Uno de los principales beneficiarios de esta propuesta son los alumnos, quienes se verán impulsados a aumentar su motivación, desarrollar competencias lectoras y fortalecer sus habilidades de comprensión.

Los docentes también se beneficiarán de este enfoque, ya que las tertulias dialógicas promueven una enseñanza significativa. Al implementar este modelo, se espera que los estudiantes amplíen lo aprendido a través del diálogo y la reflexión.

El diseño de esta implementación se enfoca en los principios del aprendizaje dialógico y las dinámicas de juego para motivar a los estudiantes, fomentar su participación activa y mejorar su comprensión lectora a través del diálogo colectivo y el uso de elementos lúdicos. La gamificación en este diseño pretende reforzar este proceso al proporcionar una estructura de incentivos que motive a los estudiantes a participar activamente en las tertulias. Buscando asignar desafíos semanales en los que los estudiantes ganen puntos o desbloqueen niveles en función de su participación en las discusiones o de su capacidad para hacer conexiones entre los textos leídos y otros conocimientos previos.

La importancia del diseño de esta implementación radica en la capacidad para crear un espacio de aprendizaje inclusivo y flexible que responda a las necesidades y características de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego y estructurar las tertulias en torno a temas relevantes y atractivos para los alumnos, se crea un entorno más dinámico y estimulante, donde se sientan motivados a participar y a profundizar en su aprendizaje.

### **Metodología**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con apoyo de técnicas de carácter descriptivo, debido a que buscó comprender los procesos de enseñanza y aprendizaje generados a partir de la implementación de tertulias dialógicas y dinámicas de gamificación en estudiantes de educación básica. Este enfoque permitió explorar en profundidad las percepciones, motivaciones y experiencias de los participantes, favoreciendo un análisis reflexivo del fenómeno educativo en su contexto natural (Espinoza Freire, 2020).

El diseño metodológico se sustentó en un estudio de caso, aplicado en la Escuela "Primaria

*Primeras Luces del Progreso*” del municipio de Tecámac, Estado de México. Se seleccionó este tipo de diseño debido a que facilitó un análisis detallado de la realidad educativa de un grupo específico de estudiantes, lo que permitió identificar cambios en su comprensión lectora y niveles de motivación. El proceso de recolección de información se realizó mediante observación directa, tertulias dialógicas estructuradas y la aplicación de estrategias de gamificación, integrando además entrevistas a docentes y cuestionarios de percepción estudiantil. La triangulación de estas técnicas permitió dar mayor validez a los resultados obtenidos (Espinoza-Freire, 2022).

Para la revisión bibliográfica y fundamentación teórica del estudio, se aplicaron estrategias de búsqueda sistemática de información en bases de datos científicas como Scopus, Redalyc y Dialnet. Este procedimiento aseguró el acceso a literatura académica actualizada y pertinente sobre comunidades de aprendizaje, comprensión lectora y gamificación. Se priorizó el uso de palabras clave combinadas con operadores booleanos, lo que facilitó localizar artículos de alta relevancia para la investigación (Espinoza, 2025; Espinoza Freire, 2020). Asimismo, la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis de investigación se elaboraron siguiendo las directrices metodológicas que orientan la claridad y pertinencia de estos elementos en estudios científicos (Espinoza Freire, 2020).

## DESARROLLO

A continuación, se presenta una planeación didáctica que detalla las acciones propuestas para implementar las estrategias educativas basadas en tertulias dialógicas y gamificación, orientadas a fortalecer la comprensión lectora.

Cada acción está diseñada para cumplir con una intención didáctica específica, acompañada de los recursos didácticos necesarios, una secuencia de aprendizaje, y un esquema de evaluación que asegure el seguimiento del progreso de los estudiantes.

Los tiempos asignados a cada actividad reflejan la planificación estructurada del proceso, mientras que las observaciones proporcionan consideraciones adicionales que facilitan la implementación efectiva de las actividades en el aula.

Acciones	Intención didáctica	Recursos didácticos	Secuencia de aprendizaje	Evaluación	Tiempos	Observaciones
Sensibilización a los docentes para implementar las tertulias	Sensibilizar a los docentes sobre la importancia de las tertulias pedagógicas para la comprensión lectora.	Proyector, diapositivas, material didáctico.	Taller Interactivo con docentes para explicar los beneficios de las tertulias y la gamificación en el aprendizaje.	Participación activa en el taller.	60 min	Es importante contar con la participación de todos los docentes.

<b>Acciones</b>	<b>Intención didáctica</b>	<b>Recursos didácticos</b>	<b>Secuencia de aprendizaje</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Tiempos</b>	<b>Observaciones</b>
Concepto de tertulias	Introducir a los estudiantes en el concepto de tertulias pedagógicas y gamificación.	Proyector, tarjetas explicativas, recursos lúdicos.	Presentación de la metodología. Juego introductorio que explique la idea de tertulias y cómo se aplicará la gamificación.	Participación activa en el juego y comprensión del concepto de tertulia.	40 min	Explicar claramente cómo se relaciona la gamificación con las tertulias.
Selección de lecturas	Seleccionar lecturas adecuadas para los estudiantes en función de sus intereses y niveles de comprensión.	Libros, fichas de selección.	Análisis de textos y selección de materiales de lectura.	Calidad de los textos seleccionados y adecuación a los intereses del grupo.	60 min	Elegir textos que sean tanto interesantes como adecuados al nivel lector.
Desarrollar habilidades lectoras y promover la reflexión crítica	Utilizar estrategias como la lectura guiada con preguntas dirigidas y análisis de vocabulario, y el uso de organizadores gráficos para	Cuento, cuadernos, marcadores.	Lectura en grupo de un cuento y discusión sobre los personajes y la trama.	Participación en la discusión y calidad de las observaciones hechas por los estudiantes	60 min	Considerar que la lectura sea accesible para todos los estudiantes.

Acciones	Intención didáctica	Recursos didácticos	Secuencia de aprendizaje	Evaluación	Tiempos	Observaciones
	estructurar información. Además de realizar actividades de producción escrita, como ensayos reflexivos y diarios de lectura					
Fomentar la participación y motivación a través de dinámicas de gamificación	Implementar el uso de puntos, recompensas simbólicas, y retos progresivos que estimulen la participación activa. Se debe brindar retroalimentación inmediata, haciendo del aprendizaje una experiencia interactiva, divertida y personalizada.	Tablero de puntos, recompensas sencillas (stickers, etc.), fichas para observaciones.	Los estudiantes reciben puntos por participar activamente en la tertulia y por conectar la historia con sus propias experiencias.	Registro de puntos obtenidos y participación en el debate.	50 min	Las recompensas deben ser simbólicas y orientadas a motivar a los estudiantes
Evaluar el progreso en la	Durante el proceso de enseñanza, es importante aplicar	Textos más complejos, fichas de	Retroalimentación sobre las acciones	Calidad de las reflexiones y participación	60 min	Evaluar el contenido

Acciones	Intención didáctica	Recursos didácticos	Secuencia de aprendizaje	Evaluación	Tiempos	Observaciones
comprensión lectora.	<p>evaluaciones formativas que permitan al docente monitorear el avance de los estudiantes y hacer ajustes en el proceso de enseñanza.</p> <p>Preguntas guiadas: Después de cada lectura, realizar preguntas abiertas que inviten a los estudiantes a reflexionar sobre el contenido, los personajes, o los temas abordados en el texto.</p> <p>Diálogos en las tertulias: Observar la participación activa de los estudiantes en las tertulias dialógicas. La calidad de sus intervenciones, su capacidad para expresar ideas y conectarlas con el</p>	reflexión, pizarra.	anteriores, lectura de un nuevo texto más complejo y discusión en grupo.	activa en la tertulia.		y reflexivo.

Acciones	Intención didáctica	Recursos didácticos	Secuencia de aprendizaje	Evaluación	Tiempos	Observaciones
	texto, y su habilidad para argumentar pueden proporcionar indicadores del desarrollo de su comprensión y reflexión crítica.					
Consolidar lo aprendido a través de la gamificación y las tertulias pedagógicas	Las tertulias se organizarán en grupos pequeños, donde los estudiantes dialogan de manera igualitaria sobre el contenido. Paralelamente, se integran dinámicas de gamificación, como desafíos semanales y niveles de progreso, donde los estudiantes ganan recompensas simbólicas. Al finalizar se revisarán los conceptos, promoviendo una evaluación interactiva y significativa del aprendizaje.	Recursos lúdicos, fichas de reflexión, pizarra.	Revisión final de lo aprendido, reflexiones grupales y juego final para reforzar lo discutido en acciones anteriores.	Reflexión individual escrita y participación en el juego final.	45 min	El juego final debe ser inclusivo y fomentar la participación.

### Metodología curricular o de diseño instruccional

El enfoque metodológico de este estudio se sustenta en un modelo de diseño instruccional que combina las tertulias dialógicas y la gamificación como estrategias centrales para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de nivel básico. Este modelo tiene como base los principios de las comunidades de aprendizaje, donde la colaboración, la reflexión crítica y la participación activa son elementos fundamentales.

Las tertulias dialógicas permiten que los estudiantes lean y discutan textos relevantes, promoviendo la reflexión colectiva, la construcción de conocimiento compartido y el desarrollo de habilidades críticas.

El diseño instruccional propuesto se organiza en acciones secuenciales, las cuales siguen un enfoque constructivista que coloca al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. Cada acción está diseñada para fomentar la autonomía y la responsabilidad del estudiante sobre su propio aprendizaje, al tiempo que promueve la colaboración y el apoyo mutuo dentro del grupo.

Las actividades didácticas planteadas en este modelo permiten que los estudiantes comprendan y analicen los textos, estableciendo conexiones profundas entre los conceptos abordados y sus experiencias personales.

Las estrategias didácticas clave dentro de este modelo incluyen:

1. Tertulias dialógicas: Son espacios en los que los estudiantes, junto con el docente, leen y discuten textos de relevancia, fomentando la construcción colectiva del conocimiento.

A través del diálogo igualitario, se desarrollan habilidades de pensamiento crítico, se amplía la comprensión lectora y se fortalecen las competencias argumentativas. Esta estrategia propicia un ambiente de aprendizaje colaborativo donde se respetan las diversas opiniones y se fomenta el pensamiento reflexivo.

2. Gamificación: La inclusión de dinámicas de juego en las actividades pedagógicas actúa como un incentivo motivacional que mantiene a los estudiantes comprometidos con el proceso de aprendizaje. Los puntos, recompensas simbólicas y la progresión a través de niveles permiten que los estudiantes asuman el desafío de participar activamente y se involucren de manera más profunda en las actividades de lectura y discusión.
3. Aprendizaje reflexivo: A lo largo del proceso, se promueve la reflexión constante sobre el propio aprendizaje mediante actividades de autoevaluación y Meta cognición.

Este diseño instruccional permite ajustarse a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes. Se hace un uso equilibrado de recursos lúdicos y académicos, integrando tecnologías educativas que facilitan el acceso a contenidos y fomentan la interacción activa.

Los recursos como materiales audiovisuales, plataformas de gestión del aprendizaje y herramientas digitales para la gamificación son incorporados para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, la planificación didáctica en este diseño instruccional está orientada a responder a las necesidades específicas del grupo de estudiantes. Se parte de un diagnóstico inicial que identifica los niveles de comprensión lectora y las áreas de interés de los estudiantes.

A partir de esto, se seleccionan los textos y se estructuran las actividades de las tertulias de manera que se ajusten tanto a los niveles de habilidad como a los intereses temáticos del grupo. La flexibilidad del diseño permite hacer ajustes en su implementación ya sea en los textos seleccionados, las dinámicas de juego o las actividades de evaluación, para asegurar que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea continuo y significativo.

## **CONCLUSIONES**

El diseño educativo propuesto, subraya la importancia de enfoques innovadores que buscan dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la comprensión lectora. La propuesta de integrar comunidades de aprendizaje a través de tertulias dialógicas y la gamificación, responde a la necesidad de crear entornos educativos participativos, donde los estudiantes contribuyan a la construcción de su conocimiento.

Por otro lado, la incorporación de elementos lúdicos mediante la gamificación representa un valor añadido al diseño, dado que motiva a los estudiantes a participar activamente y les proporciona una estructura clara de logros y recompensas que los impulsa a mantenerse comprometidos con las actividades.

Sin embargo, una de las principales limitaciones de esta propuesta radica en la preparación del profesorado. El éxito de la implementación depende en gran medida de la capacidad de los docentes para integrar de manera efectiva tanto las tertulias dialógicas como los elementos de gamificación en sus prácticas diarias.

Por esta razón la primera acción se enfoca en un proceso de sensibilización y formación previa orientada a capacitar técnicamente a los docentes en el uso de estas herramientas, así como prepararlos pedagógicamente para adaptar estas metodologías a los contextos y necesidades específicas de sus estudiantes.

Otra limitación identificada es la diversidad de perfiles y niveles ya que algunos estudiantes podrían necesitar más apoyo personalizado para participar plenamente en las tertulias o para encontrar sentido a las dinámicas de juego. La falta de acceso a recursos tecnológicos en ciertos contextos también puede restringir la implementación efectiva de la gamificación.

Por lo que para su implementación es importante considerar la retroalimentación continua durante la implementación del modelo. Esta retroalimentación, tanto de los docentes como de los estudiantes, permitirá ajustar el enfoque de las actividades, asegurando que se aborden las diferencias en los perfiles de los estudiantes y que se maximice el potencial de las herramientas tecnológicas disponibles.

### **LIMITACIONES DEL ESTUDIO**

El presente estudio presentó algunas limitaciones que deben considerarse al interpretar sus resultados. En primer lugar, la implementación se llevó a cabo en una sola institución, lo que restringe la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos con características diferentes. Asimismo, el tamaño del grupo de estudiantes participante fue reducido, lo que pudo influir en la variabilidad de los resultados y en la magnitud de los efectos observados. Otro aspecto a considerar fue la disponibilidad y familiaridad de los docentes con las estrategias de gamificación y tertulias dialógicas, ya que la capacitación previa y la experiencia en su uso pudieron afectar la efectividad de la implementación. Finalmente, el tiempo limitado de aplicación del diseño instruccional impidió evaluar los efectos a largo plazo sobre la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes, por lo que se recomienda realizar estudios posteriores con seguimiento prolongado y mayor diversidad de contextos.

### **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

A partir de los hallazgos y experiencias de este estudio, se identifican varias líneas de investigación futuras. Una línea relevante es la exploración del impacto de la gamificación y las tertulias dialógicas en diferentes niveles educativos, incluyendo secundaria y educación media superior. Otra línea consiste en analizar la efectividad de la combinación de estas estrategias en distintas áreas del aprendizaje, como escritura, pensamiento crítico o ciencias, ampliando la perspectiva interdisciplinaria. También resulta pertinente investigar el papel de la formación docente y el acompañamiento pedagógico en la implementación exitosa de estas metodologías, así como la incorporación de tecnologías emergentes que faciliten la interacción y personalización del aprendizaje.

### **RECONOCIMIENTO**

Los autores agradecen a la dirección y personal docente de la Escuela "Primera Luces del Progreso" por su colaboración y apertura para la implementación de la propuesta educativa. Asimismo, extienden su reconocimiento a los estudiantes participantes, cuyo entusiasmo y compromiso hicieron posible el desarrollo de las tertulias dialógicas y las dinámicas de gamificación. Finalmente, agradecen el apoyo de las instituciones y colegas que contribuyeron con orientación, recursos y asesoría en la conceptualización y ejecución del estudio.

### **CONTRIBUCIÓN DE LOS COAUTORES**

- **Dulce Aline García-Vidal:** Participó en la conceptualización del estudio, el diseño del modelo de intervención basado en tertulias dialógicas y gamificación, y la

selección de materiales y recursos didácticos. Colaboró en la planificación de la implementación en el aula, la coordinación de las actividades de los estudiantes y la supervisión del proceso de recogida de datos. También contribuyó en la redacción de los apartados de metodología y desarrollo didáctico del manuscrito.

- **Alejandro Servín-Gómez:** Fue responsable del diseño de los instrumentos de evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes, así como de la sistematización y análisis de los datos obtenidos. Colaboró en la planificación de la gamificación, la asignación de puntos y recompensas, y la organización de los desafíos semanales. Asimismo, participó en la redacción de los resultados, la discusión de hallazgos y la elaboración de conclusiones del estudio.
- **Javier Moreno-Tapia:** Contribuyó en la revisión bibliográfica, fundamentando teóricamente las tertulias dialógicas, la gamificación y la comprensión lectora. Participó en la capacitación y sensibilización de docentes, la supervisión de la implementación de las actividades en el aula y en la integración de recursos multimedia. Además, apoyó la redacción del marco teórico, la justificación y las secciones finales de limitaciones, líneas de investigación y agradecimientos.

## REFERENCIAS

- Aguilar, W. G. (2025). *Efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica*. Revista Tribunal, 3(1), 45-59. Recuperado de [revistatribunal.org](http://revistatribunal.org)
- Aguilera Jiménez, A., Mendoza, L., Racionero Plaza, S., & Soler, M. (2010). El papel de la universidad en Comunidades de Aprendizaje. *RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, (67), 45-56.
- Aldana Méndez, G. A. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de grado quinto*. Universidad de Santander. Recuperado de Repositorio Universidad de Santander
- Aldana Méndez, G. A. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto*. Universidad de Santander. Recuperado de Repositorio Universidad de Santander
- Arévalo, M. Y. C. (2022). *Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica*. Redalyc. Recuperado de [Redalyc](https://www.redalyc.org)
- Aubert, A., Flecha, R., García, R., & Puigvert, L. (2008). *Comunidades de aprendizaje: Una propuesta de transformación social y educativa*. Fundación Jaume Bofill.
- Carrillo López, A. M. (2021). *Gamificación y comprensión lectora: Una revisión de estudios*. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de [repository.pedagogica.edu.co](http://repository.pedagogica.edu.co)
- Castrillón Guacheta, L. J. (2022). *Tertulias dialógicas como estrategias para la comprensión lectora en estudiantes de secundaria*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. Recuperado de Repositorio UNAN-Managua
- Castrillón Guacheta, L. J. (2024). *Las tertulias literarias dialógicas en la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica*. Universidad de los Libertadores. Recuperado de [repository.libertadores.edu.co](http://repository.libertadores.edu.co)
- Contreras, A. (2017). *La gamificación en la educación: Estrategias para motivar el aprendizaje*. Editorial Académica.
- Contreras, J. (2017). *Gamificación en la educación: Una revisión crítica*. Revista de Tecnología Educativa, 21(3), 45-58.

- Elboj, C., Puigdemívol, I., Soler, M., & Valls, R. (2006). Comunidades de aprendizaje: Transformar la educación. Editorial Graó.
- Escuder, C. S., Mínguez, R. T., & Cerezuela, G. P. (2022). Efectividad de las comunidades de aprendizaje en la inclusión educativa y social. Una revisión sistemática. *Educação & Sociedade*, 43, e241333.
- Espinoza Freire, E. E. (2020). El problema, el objetivo, la hipótesis y las variables de la investigación. *Portal de la Ciencia*, 1(2), 1-71.
- Espinoza Freire, E. E. (2020). La búsqueda de información científica en las bases de datos académicas. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(1), 31-35.
- Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Conrado*, 16(75), 103-110.
- Espinoza-Freire, E. E. (2022). Ética en la investigación científica. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 1(2), 35-43.
- Espinoza-Freire, E. E. (2025). Estrategias de búsqueda de información en bases de datos científicas: Una guía práctica. *Sociedad & Tecnología*, 8(S2), 647-658. <https://doi.org/10.51247/st.v8iS2.226>
- Gómez, A. L. A. (2025). *Estrategia gamificada para mejorar la fluidez lectora en los estudiantes de educación básica*. *Sinergia Académica*, 4(2), 123-135. Recuperado de Sinergia Académica
- González, M. (2012). *Las tertulias dialógicas literarias como estrategia para la comprensión lectora*. *Revista de Educación*, 358, 1-16.
- González, R. (2012). Tertulias dialógicas: Una herramienta educativa para el diálogo igualitario. *Revista de Pedagogía*, 45(2), 123-134.
- Gualán, M., Cabrera, M., & Guamán, L. S. (2025). *La gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica*. *Revista REG*, 4(3), 298-325. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.172>
- Guamán, L. S. (2025). *La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica*. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 45-57. Recuperado de [dominiodelasciencias.com](http://dominiodelasciencias.com)
- ITESM. (2016). *Gamificación en el aula: Estrategias para motivar el aprendizaje*. Tecnológico de Monterrey.
- Junta de Andalucía. (2015). *Tertulias dialógicas: Programa Familias Lectoras*. Consejería de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de Junta de Andalucía
- Lecha, R., & Puigvert, L. (2003). *Las comunidades de aprendizaje: Una propuesta educativa de éxito*. Universidad de Barcelona. Recuperado de Universidad de Granada
- Palma, M. A. (2025). *Gamificación como estrategia metodológica para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de Educación General Básica*. Universidad Bolivariana del Ecuador. Recuperado de [dialnet.unirioja.es](http://dialnet.unirioja.es)
- Posligua, M. (2022). Gamificación y comprensión lectora: Un estudio en niños de 7 a 10 años. *Revista de Innovación Educativa*, 34(4), 145-162.
- Ruíz, A. P. (2019). *Tertulias dialógicas literarias como actuación educativa de éxito*. *Revista de Educación*, 374, 1-17. Recuperado de [Redalyc](http://Redalyc.org)

## **ANEXO.**

### **Preguntas detonadoras para el desarrollo de las tertulias dialógicas**

- ¿Cuál es el mensaje principal del autor en este texto?
- ¿De qué manera este texto se relaciona con otros que hemos leído anteriormente? • ¿Qué parte del texto te ha impactado más y por qué?
- ¿Cómo te identificas con alguno de los personajes o situaciones planteadas? • ¿De qué manera podrías aplicar lo aprendido en este texto a tu vida diaria?

### **TEMAS DE INTERÉS**

#### **Videojuegos:**

- ¿Qué características te gustan más de tus videojuegos favoritos y por qué? • ¿Crees que jugar videojuegos te ayuda a mejorar en algo más, como tu concentración o tu capacidad de resolver problemas?
- ¿Cómo decides cuánto tiempo dedicar a los videojuegos y cuánto a tus responsabilidades, como estudiar o hacer deporte?

#### **Amistad:**

- ¿Qué cualidades valoras más en un buen amigo? ¿Por qué son importantes para ti? • ¿Qué harías si un amigo y tú tienen una discusión? ¿Cómo resolverías el conflicto? • ¿Por qué crees que es importante ayudar a tus amigos cuando están pasando por un momento difícil?

#### **Superhéroes:**

- Si pudieras tener los poderes de un superhéroe por un día, ¿qué harías con ellos para ayudar a los demás?
- ¿Qué cualidades de tu superhéroe favorito crees que son importantes en la vida real?
- ¿Crees que en la vida real se necesitan más personas que trabajen en equipo como los superhéroes? ¿Por qué?