




## Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica

*Gamification to promote reading writing for children in the third year of elementary school*

- <sup>1</sup> Sandra Alejandrina Brito-Molina  <https://orcid.org/0000-0002-6247-360X>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[sandra.brito.82@est.ucacue.edu.ec](mailto:sandra.brito.82@est.ucacue.edu.ec)
- <sup>2</sup> Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno  <https://orcid.org/0000-0003-3593-0606>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[cfguevarav@ucacue.edu.ec](mailto:cfguevarav@ucacue.edu.ec)
- <sup>3</sup> Ana Zulema Castro-Salazar  <https://orcid.org/0000-0002-3837-314X>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[azcastros@ucacue.edu.ec](mailto:azcastros@ucacue.edu.ec)



---

### Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 05/07/2022

Revisado: 20/08/2022

Aceptado: 19/09/2022

Publicado: 05/10/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>

---

### Cítese:

Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaíno, C. F., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. AlfaPublicaciones, 4(4), 6–28. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>



**ALFA PUBLICACIONES**, es una Revista Multidisciplinar, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>  
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) [www.celibro.org.ec](http://www.celibro.org.ec)



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

**Palabras****claves:**

Aprendizaje activo,  
Escritura,  
Estrategias educativas,  
Innovación educacional,  
Lectura.

**Resumen**

La gamificación como herramienta educativa que garantiza un mayor atractivo en el proceso de aprendizaje a través de dinámicas formativas que combinan lo lúdico y cognitivo lográndose de esta forma un interés sistemático por el contenido brinda una amplia gama de oportunidades con la flexibilidad, adaptabilidad necesaria para ser combinada con otras metodologías de enseñanza lo cual permite un aprendizaje activo que puede manifestarse de manera individual o en equipo con un elevado nivel de competitividad. La gamificación involucra diversas actividades de forma divertida técnica basada en elementos que hace que los juegos sean atractivos, permite a los educandos participar en un entorno donde el aprendizaje sistemático, se basa en una estrategia metodológica que permite un ambiente lúdico que fomente la motivación, la participación y la diversión. El diseño del entorno debe permitir que el alumno participe, tome decisiones, asuma nuevos retos, es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación reconozca sus logros y al mismo tiempo lograr los objetivos del proceso educativo en la lectoescritura.

**Keywords:**

Active learning,  
Educational strategies,  
Educational innovation,  
Reading,  
Writing.

**Abstract**

Gamification as an educational tool that guarantees a greater attractiveness in the learning process through training dynamics that combine the playful and cognitive, thus achieving a systematic interest in the content, provides a wide range of opportunities with the flexibility, adaptability necessary to be combined with other teaching methodologies which allows active learning that can be manifested individually or in a team with a high level of competitiveness. Gamification involves various activities in a fun technical way based on elements that make games attractive, allow students to participate in an environment where systematic learning is based on a methodological strategy that allows a playful environment that encourages motivation, participation and fun. The design of the environment must allow the student to participate, make decisions, take on new challenges, it is the use of strategies, models, dynamics, mechanics and

---

elements of games in contexts other than these, with the purpose of transmitting a message or some content or change behavior, through a playful experience that encourages motivation recognize their achievements and at the same time achieve the objectives of the educational process in reading and writing.

---

## Introducción

Se considera que en el continente Europeo existe un promedio de 18,3% de estudiantes que abandonan sus estudios a nivel primario, mientras que en el nivel superior de estudio las disertaciones tienden a incrementarse hasta en un 30% (MEFP, 2018). Dentro del mismo marco de ideas, en América Latina las disertaciones en el área académica, se produce de forma más común en los estudios primarios y secundarios, por lo que se afirma que solo el 32% de los estudiantes, logran terminar sus estudios secundarios, de los cuales uno de cada diez abandona sus estudios en los primeros niveles de estudios básicos. Aunando en el tema, Peirats et al. (2019) mencionan, que en países como Argentina, Bolivia, Colombia, Perú, Cuba y Ecuador, solo el 88% de los estudiantes que ingresaron a la primaria, lograron culminar sus estudios.

A su vez Pérez y Aldás (2020) consideran que la causa principal de abandono académico, tiene como origen la falta de metodologías adecuadas a los planes de estudio, lo que repercute en una baja calidad de enseñanza y aprendizaje. Así mismo, García y Jiménez (2019); Panadero (2019) mencionan, que una de las principales causas del fracaso educativo, es la falta de motivación y estrategias adecuadas de enseñanza.

Dentro de las áreas más afectadas por la falta de estrategias de enseñanza, la comprensión lectora, se considera una de las principales problemáticas en el entorno del aprendizaje, ya que la misma tiene una alta influencia, sobre la adquisición de conocimientos, debido a que se enfoca, tanto en el desenvolvimiento de los individuos, como en la capacidad de resolver conflictos a través de la lectoescritura (Tenesaca & Caguana, 2020).

Es importante destacar, que durante la emergencia sanitaria provocada por la pandemia de Covid-19, los estudios académicos fueron suspendidos por diferentes lapsos de tiempo y luego fueron retomados a través de la educación virtual (Ayala & Gaibor, 2021), por lo que se debieron utilizar diferentes estrategias, las cuales no fueron programadas de forma adecuada, dando como resultado, una clara deficiencia en el

ámbito del aprendizaje, siendo la lectoescritura, uno de los más afectados, ya que no existió un adecuado refuerzo en dicha área de estudio (Jerez et al., 2022).

Cabe recalcar, que en la actualidad una de las principales opciones, al momento de generar estrategias innovadoras, dentro del área del aprendizaje es la gamificación, la misma que tiende a establecerse, como la mejor alternativa metodológica de enseñanza, para los centros educativos primarios (Gallego & Ágredo, 2016), esto como consecuencia directa, de la aplicación de técnicas en donde se utiliza una serie de juegos estratégicamente diseñados, para evitar el ocio e incrementar el entretenimiento enfocado al aprendizaje continuo.

Por otra parte, haciendo referencia sobre los antecedentes del término gamificación, según Torres-Toukoumidis (2016) este tuvo origen a inicios del siglo XVIII, luego de que empleados de una empresa dedicada a la producción de equipos de deporte, se enfocarán en producir mientras se recreaban, es decir agregaron juegos dentro del ambiente laboral. Dicha idea tuvo una gran acogida, por lo que en finales de los años 80, se direccionó la idea, sobre la explotación del aprendizaje, mediante la motivación, curiosidad, fantasía y retos (González-Díez et al., 2019).

Mientras en los años 90, se afirma mediante investigaciones aplicadas, que la iniciativa de aprendizaje, mediante juegos, tiene una alta repercusión sobre las personas, su vida diaria y el aprendizaje. Específicamente en el año 2003, se define a la palabra Gamificación, como la aplicación de juegos sobre diseños informáticos (Rojas, 2018), finalmente a partir del año 2012, se relaciona a la gamificación, como el empleo de juegos sobre la formación de diferentes destrezas, al influenciar el aprendizaje, por medio de estimulaciones recreativas.

Es decir, la conceptualización de la Gamificación se mantiene relacionada de forma general con los criterios de los siguientes autores; Burke (2014); Subías (2018), la gamificación utiliza la mecánica, la estética y el pensamiento del juego basándose en estos, para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Corroborando la información, antes mencionada y a manera de resumen, Ferrer (2016), afirma que la gamificación fue inicialmente conocida como una estrategia, destinada a mejorar el entorno relacionado con los negocios y la salud, sin embargo al reconocer los efectos producidos y la factibilidad de adaptación de dicha estrategia, se desarrolló una modificación destinada a aplicar la gamificación sobre los procesos de enseñanza (Yavuz et al., 2020).

Al existir, una gran cantidad de definiciones acerca de la finalidad o concepto de la gamificación, se han implementado una serie de investigaciones, destinadas a

corroborar científicamente, la viabilidad y factibilidad de la aplicación de la gamificación, sobre el proceder y reaccionar de las personas (Von Der et al., 2019).

A su vez, Zepeda-Hernández et al. (2016) lograron identificar, que al aplicar la gamificación sobre el refuerzo de la lectura, se logró mejorar de manera considerable el rendimiento escolar (85%), debido a que los estudiantes captaron de mejor manera los mensajes contenidos, así mismo se afirmó que el 15% restante de alumnos, se mantuvieron con puntajes variables, es decir todos los alumnos resultaron beneficiados, pero según sea la capacidad de aprendizaje de estos, se refleja su comprensión y aprendizaje. Lo que es corroborado por Ghaban y Hendley (2019) quienes afirman, que mediante la gamificación se describe de forma directa efectos positivos en el aprendizaje de los estudiantes, al incrementar la motivación y al generar actividades diferentes a las metodologías convencionales.

Por otra parte, según González-Cabrera y Castro-Villalobos (2022) los seres humanos, tiene una mayor capacidad de aprendizaje, durante los primeros años de edad y los tres primeros años de educación básica, mientras que en los siguientes años escolares, esta va reduciéndose, como consecuencia directa de la interrupción del juego, como estrategia principal de aprendizaje. Se debe reconocer que la lectura, al ser considerada la causante de la mayoría de los procesos relacionados con la adquisición de conocimientos (Criollo, 2017), se mantiene relacionada con el reconocimiento de codificaciones, que permiten ordenar palabras y oraciones, es por ello que su aplicación de forma idónea, tiene alto valor dentro de la comprensión y obtención de conocimientos (Ballesteros, 2014).

Cabe destacar, que en la actualidad los procesos de educación, han desarrollado una serie de variaciones, dentro de las cuales la innovación tecnológica y la activación de las clases virtuales son las principales, por lo que ha existido la necesidad de optar por la utilización de diversas estrategias, que promuevan el fortalecimiento del aprendizaje (Matienzo, 2020).

Por lo que, la gamificación se ha convertido en una de las mejores alternativas al momento de buscar, mejorar las destrezas de la educación, específicamente en áreas como la escritura, lectura, gramática, vocabulario, argumentación entre otros aspectos relacionados con la redacción y comprensión de conceptos (Subias, 2018; Fareed & Khan, 2015). Así mismo, González-Díez et al. (2019) aseguran, que la gamificación tiende a promover la propagación de conocimientos, mediante la experimentación de acontecimientos que promueven experiencias relacionadas con la aplicación de juegos didácticos, destinados a ampliar las formas de captación y adquisición de conocimientos (Bustillo et al., 2017).

Del mismo modo la gamificación presenta grandes beneficios, dentro de los cuales la motivación y el incremento del autoestima, se convierten en los factores fundamentales de dicha estrategia educativa (Contreras, 2018). Como consecuencia de lo anteriormente mencionado, la implementación de la gamificación como alternativa dentro de las estrategias didácticas es una de las mejores opciones, destinadas a fortalecer los procesos cognitivos, que permiten adherir destrezas de aprendizaje, lenguaje y comprensión lectora (Cózar-Gutiérrez & Sáez-López, 2016; García-Mogollón & Mogollón-Rodríguez, 2020).

Un claro ejemplo de la aplicación de los procesos de gamificación dentro del área educativa, es su utilización sobre la lectoescritura, en donde según Naranjo y Gutiérrez (2019), la gamificación se mantiene destinada a fomentar el interés de leer y escribir, relatos motivadores dentro del ambiente literario (Gallego & Ágredo, 2016), por medio de la estimulación generada al fusionar los juegos interactivos con el mundo literario, utilizando habilidades básicas, como la imaginación e interpretación de las situaciones expuestas (Giménez, 2021; Suárez, 2022).

Antes de iniciar un proceso de gamificación destinado a influenciar la lectoescritura, es importante generar una clasificación de los individuos, sobre los cuales se aplicará dicha estrategia, debido a que los niños, dependiendo de su edad, tienen mayores o menores capacidades de captación, según sea la práctica aplicada.

Siendo los niños de entre 6 a 8 años de edad, los que requieren con mayor exigencia la aplicación de técnicas, destinadas a promover la lectura (Gálvez, Sazo & Caballeros, 2014), ya que en dicha edad, se aprende a leer y se mantienen vivas las capacidades de desarrollar la imaginación.

Finalmente, Obando et al. (2018) argumentan, que la fusión de la lectura y escritura o también llamada lectoescritura, al trabajar en conjunto en un proceso de gamificación, realiza una actividad que promueve y resalta las metodologías de aprendizaje que se llevan a cabo en las instituciones educativas, las mismas que fortalecen y resaltan, de forma indirecta su estatus académico (Chapman & Rich, 2018), por ende consolida y afirma su postura sobre la competencia, al mantener el hilo sobre la innovación educativa (Zepeda-Hernández et al., 2016).

Por ello existe un sin número de herramientas tecnológicas, que sirven de apoyo para la aplicación de la gamificación enfocada a reforzar la lectoescritura, sin embargo según Barcia-Zambrano y Mendoza-Vergara (2020) Prezi es una de las herramientas más idóneas en el momento de tratar de implementar las metodologías antes mencionada, debido a su libre uso y facilidad de manejo.

Tomando en consideración la problemática antes mencionada, dentro de la presente investigación se procedió a estudiar a la gamificación como estrategia para fomentar la lectoescritura para niños de tercer año de básica, pertenecientes a la Unidad Educativa Carolina de Febres Cordero, ubicada en la provincia de Azuay – Ecuador.

A continuación, se describen los conceptos más importantes relacionados al tema tratado dentro de la presente investigación. De forma inicial se estima que la gamificación, puede ser conceptualizada dependiendo de las experiencias y conocimientos adquiridos por los autores, tal es el caso de Yavuz et al. (2020), quienes mencionan que la gamificación, tuvo su origen dentro del comercio, en donde se la aplicó, con la idea de captar mayor cantidad de clientes, al ver su buen efecto esta fue direccionada al área de la educación en donde mediante la utilización de estrategias educativas, se ha logrado fortalecer la motivación y atención de los estudiantes, principalmente los de educación básica; mientras que Subías (2018), afirma que la gamificación, es una estrategia que utiliza dinámicas basadas en juegos, mediante diversos procesos encaminados a incrementar el aprendizaje, por medio de alternativas llamativas y motivadoras, que induzcan a continuar con los roles de enseñanza y aprendizaje, de forma indirecta.

Así mismo, existen diversas opiniones al considerar el beneficio que ocasiona la gamificación en la educación, dentro de este margen de ideas Contreras (2018), considera que con ayuda de las actividades de gamificación se logra que los alumnos socialicen mejor y así reforzar aspectos como la colaboración y autonomía en el trabajo en equipo, también refuerza la retención de conocimiento y la sana competencia; mientras que Subías (2018), propuso que el uso correcto de estas actividades, logra que los estudiantes intensifiquen los procesos de enseñanza y aprendizaje, generando efectos positivos en factores como la autorregulación, tolerancia al fracaso y experimentación.

Por otra parte Cózar-Gutiérrez y Sáez-López (2016) mencionan, que la gamificación en el entorno educativo, genera un cambio dentro del proceso de enseñanza en donde se trabaja con factores de motivación y comprensión, los mismos que están destinados a producir en los estudiantes, compromiso, en donde el aprendizaje sería visto desde un punto de interés, más no por obligación.

Ahora bien, para lograr desarrollar una actividad basada en la gamificación, según Zepeda-Hernández et al. (2016), se debe formar un modelo de planificación y diseño, el cual debe estar basado sobre la siguiente estructura:

Captación de atención; en donde se requiere de la atención de los estudiantes para recibir una breve explicación de siete minutos sobre cómo solucionar un ejercicio, para que en adelante puedan resolver los problemas planteados por el docente. Generación de confianza e incremento de autoestima; aquí se debe plantear un ejercicio figuradamente

complicado, pero sencillo y parecido al ejercicio ya explicado para que cada uno de ellos lo resuelva.

Satisfacción por logro; por medio de la verificación del ejercicio resuelto y se delegan unos cuantos minutos para aclaración de dudas o ayuda sobre el ejercicio. Incremento de interés; en donde seguido de esto se solicita que presten atención para otra rápida explicación sobre un ejercicio de mayor dificultad en no más de 5 a 10 minutos. Incertidumbre y reto personal; en este caso nuevamente cada estudiante resolverá un ejercicio de mayor dificultad.

Reforzamiento de conocimiento y recompensa; por ello se debe revisar su trabajo, aprovechando el conocimiento y habilidad adquirida de los estudiantes en el transcurso de aprendizaje, proporcionando puntos por las resoluciones.

Pertenecía social y actitud prosocial; en donde se forman grupos por afinidad, delegar puntos por complejidad, de tal manera que se genere emoción y compromiso entre los que conforman el grupo.

Aprendizaje basado en problemas; con la finalidad de plantear ejercicios basados en una situación hipotética para poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Aprendizaje colaborativo; aquí cada grupo participa en la resolución del problema y quien resuelva en menos tiempo obtiene puntos; Aprendizaje móvil, se desarrolla cuando ya se tenga la solución del ejercicio se puede conectar a una aplicación o cuestionario que contenga ejercicios para reforzar.

Recompensa; esto cuando se culminan todas las actividades los estudiantes reciben todos los puntos acumulados en las actividades realizadas.

Cabe considerar que la gamificación enfocada en la lectura, debe ser redireccionada, según Obando et al. (2018), para que un niño genere interés en la lectura, el docente deberá implementar factores de motivación, que mantenga un balance entre el juego y la literatura, de tal manera que esta actividad no se sienta como una obligación, además cabe recalcar, que la destreza de los estudiantes en la lectura es básica, ya que se estima, que la principal razón por la cual los niños, no han desarrollado buenas habilidades lingüísticas y de comprensión lectora, es por la falta de implementación de factores enfocados en la motivación (Hanauer, 2012).

Se estima que la aplicación de la escritura con un enfoque de gamificación, según Chapman y Rich (2018), se lleva a cabo bajo el siguiente proceso; el aprendizaje y desarrollo de la escritura en los niños, es una actividad conformada por distintas etapas, ya que el menor pasa por todas estas, permitiendo que se creen las destrezas, por medio del implemento de motivaciones educativas; es por esto que se considera a la



motivación, como un factor importante en las fases de aprendizaje, ya que los menores inicialmente no tienen un buen entendimiento del simbolismo y las letras, es decir no entienden la diferencia existente entre letras y dibujos, es por esto que hacen garabatos intentando hacer sus primeras escrituras y de cierta manera inician su proceso de avance continuo. A su vez Obando et al. (2018) mencionan, que existen dos etapas; la Pre-fonética, en donde no se tiene conocimiento del alfabeto, por lo que no se tiene relación entre lo que son gráficos y letras; y la Fonética, la cual inicia la gamificación de la lecto-escritura, en el aprendizaje del alfabeto.

En cambio, al relacionar la gamificación, el aprendizaje y la lectoescritura según Gallego y Ágredo (2016), las estructuras funcionales que precisan un buen nivel de madurez en el niño, utilizando el aprendizaje por medio de la lectoescritura son; desarrollo de la expresión lingüística, aquí se encuentran implicados factores como la madurez del aparato fonador, formación, estructura del pensamiento y el requerimiento de comunicación, generado de la estimulación del entorno en el que se encuentre; factores sociales, los cuales implican el entorno familiar, condiciones socioeconómicas, como también medios informativos; y desarrollo físico e intelectual, en donde se toma en cuenta la capacidad de desarrollo y manejo del cuerpo, que se reflejan directamente en la coordinación visomotora, como aquellos movimientos que son necesarios en la escritura.

Es importante reconocer, las dificultades y la calidad del aprendizaje de la lectoescritura en niños de educación básica, ya que, en la antigüedad, se consideraba a los niños, dentro de un mismo grupo de aprendizaje, en donde no se diferenciaba, las diversas formas de aprendizaje que estos tenían, por lo que existió una barrera para la captación total del aprendizaje. Por ello, en la actualidad se han introducido nuevas estrategias pedagógicas de aprendizaje, para cubrir la necesidad de erradicar la problemática presente, evitando directamente las dificultades en el aprendizaje de los niños (Bustillo et al., 2017).

Según Giménez (2021), las principales dificultades, dentro del aprendizaje de los niños son; la gradualidad e incremento de las dificultades de aprendizaje; la capacidad continua de desviación del contexto estudiado; la obligación de cubrir específicos lineamientos pedagógicos en cada etapa escolar; y el requerimiento de recursos costosos, para reforzar el aprendizaje, a su vez afirma, que los estudiantes de educación básica de entre segundo a cuarto año mantienen mayor dificultad de aprendizaje, sobre la lectura, escritura y matemáticas, es por ello, que se genera la necesidad de implementar la lectoescritura, para obtener los siguientes beneficios; explotar el potencial de aprendizaje; incrementar el rendimiento académico; mejorar el autoestima de los estudiantes; aumentar la facilidad de expresión de los niños; y favorecer las relaciones entre compañeros.

A su vez García et al. (2018), estiman que la gamificación, es una alternativa de aprendizaje, conformada por tres criterios, las dinámicas, mecánicas y componentes, lo cuales trabajan en conjunto con el juego, todos direccionados a promover el aprendizaje en los estudiantes, mediante alternativas pedagógicas innovadores.

En este caso las dinámicas, se basan fundamentalmente en juegos orientados a proporcionar efectos motivadores por parte del receptor, por lo cual se establecen restricciones, enfocadas en establecer limitaciones ante ciertas desventajas de su aplicación, así mismo, dichas dinámicas buscan generar emociones frente a los usuarios con la finalidad de reforzar conocimientos por medio de la curiosidad , competitividad entre otros, las mencionadas dinámicas deben ser narradas con anterioridad, para transmitir coherencia dentro de su desarrollo, todas estas acciones son establecidas con el objetivo de relacionar sentimientos como el compañerismos y altruismo.

A su vez, las mecánicas son las acciones que tienden a entrelazar el juego, en donde se presentan retos destinados a buscar una direccionada solución a través de la captación de información, así mismo dentro de las mecánicas del juego se presentan diferentes oportunidades, destinadas a incentivar la curiosidad en el practicante, de forma adicional es importante destacar a la competencia intuitiva que se genera al aplicar un juego donde existan varios participantes, los juego a más de estimular las acciones antes mencionadas también fomentan cooperación entre los individuos practicantes y el grupo social con el que se vincula, al practicar por repetidas ocasiones un juego se logra generar retroalimentación la cual promueve un progreso y facilidad de aplicación de cierta actividad (Melo & Díaz, 2018).

Finalmente, los componentes de a gamificación son considerados los más importantes elementos de un juego, ya que estos son quienes desarrollan la combinación e incorporación del luego y el aprendizaje, dando como resultado la gamificación, es decir por medio de los componentes se logra direccionar el conocimiento que se desea impartir por medio de la gamificación, por ello se puede asumir que las dinámicas del juego, las mecánicas y los componentes son la base fundamental de un juego, en estos el docente se debe enfocar al momento de diseñar una actividad basada en la gamificación, cabe recalcar que su uso no debe ser suplantado ya que estos tienen vital importancia dentro de la captación del aprendizaje (Corchuelo, 2018).

Dentro del mismo marco de ideas, al considerar los componentes integrales de la lectoescritura; para Criollo (2017), cuando existen mejores bases de lectura y escritura, los niños tienen mayores capacidades de comunicarse y comunicar el mensaje, por ende, es indispensable enriquecer dichas habilidades, por lo cual el docente debe aplicar un programa de lectoescritura, basado en los siguientes componentes: inmersión, demostración, expectativas, responsabilidad, uso, respuesta.

Por otra parte, dentro del campo de la enseñanza, es indispensable tomar en cuenta que existen diversos tipos de aprendizajes, los mismos que fomentan competencias favorables, dejando altas habilidades de compromiso y comprensión en los estudiantes, en el siguiente apartado, se dará a conocer los tipos de aprendizajes:

**Constructivista;** en este caso el alumno es quien construye su conocimiento con la utilización de sus ideas y conocimientos adquiridos de forma previa, esta información es acumulada a lo largo de toda su vida, por ello esta es capaz de formar su conocimiento ya sea para leer, escribir e interactuar con otros individuos (Blanco & Sandoval, 2014).

**Significativo;** este se forma cuando se adquiere mediante un descubrimiento, es decir aquí no aplican los efectos memorísticos, solo cuando el individuo que descubre los conocimientos logra transformar la información a un concepto básico, obtenido después de una experiencia que facilita el aprendizaje.

**Cooperativo;** se refiere al aprendizaje que obtiene un estudiante luego de desarrollar una discusión o solucionar un problema, es decir este aprendizaje solo se obtiene mediante la intervención o vivencia del individuo, el mismo ya que, al participar de forma continua dentro de una sociedad, logra obtener un máximo de aprendizaje, lo que asegura una ventaja de recepción de información.

**Homogéneo;** este tipo de aprendizaje es considerado el tradicional dentro de las instituciones educativas, se mantiene basado en la evaluación grupal de los estudiantes, mediante una calificación numérica, las herramientas utilizadas en este ámbito son las pizarras en donde el docente se encarga de direccionar la mirada de los estudiantes de manera fija, e imparte ciertas explicaciones (Blanco & Sandoval, 2014).

**Heterogéneo;** con el pasar del tiempo y las aceptación de la innovación tecnológica y educativa, este tipo de aprendizaje, pretende introducir el uso de diversas herramientas que fomenten una mejor captación de la información expuesta, las principales herramientas usadas son el internet y la aplicación de pantallas inteligentes, en este caso la adquisición de aprendizaje se mantiene fusionado con las tecnologías didácticas, con la finalidad de distribuir de mejor manera los conocimientos, dentro de las herramientas más utilizadas para las presentaciones de los docentes y alumnos esta la aplicación Prezi (Blanco & Sandoval, 2014).

Como se ha logrado interpretar los tipos de aprendizaje, dependen de la forma como los estudiantes logran interpretar, los conocimientos impartidos, en la mayoría de los casos cuando se enfoca el aprendizaje en las condiciones de los estudiantes, se debe tomar en cuenta la condición física, social y psicológica (Silva, 2017).

Por otra parte, según Barcia-Zambrano y Mendoza-Vergara (2020), Prezi es considerada una herramienta tecnológica, que se mantiene vinculada en la web 2.0, en la cual se

pueden generar trabajos y servicios de uso público, con la ayuda de efectos que permiten modificar y reproducir contenidos, sus principales características son; contiene plantillas predeterminada; genera textos creativos al instante; tiene acceso libre, es decir si el usuario lo permite, otras personas lo pueden editar; se puede agregar imágenes, videos e incluso enlaces; se puede manejar la información de manera interactiva; se mantiene presto a la innovación; su manejo es muy versátil; y se considera una opción innovadora de exposición.

Según Barcia-Zambrano y Mendoza-Vergara (2020) para poder manipular o crear una plantilla en Prezi, se deben conocer las herramientas con las que cuenta la aplicación, con la finalidad de facilitar el correcto funcionamiento del mismo.

La aplicación de Prezi, conserva un almacenamiento dentro de la nube o en el cloud computing y reserva los servidores cuando el usuario obtiene una cuenta (Popa, 2016). Cabe considerar, que Prezi puede ser utilizado de forma común dentro de un aula de clases, ya que permite generar presentaciones en donde se exponen clases o proyectos de forma interactiva, a la vez, permite que trabajen hasta 10 alumnos por grupo, por lo que es factible su uso y manipulación dentro de las aulas u hogares, permitiendo que los profesores o estudiantes puedan interpretar y manipular su información dentro de la aplicación sin importar su ubicación.

### **Metodología**

El trabajo de titulación es experimental se utilizó el paradigma epistemológico metodológico mixto, cohorte longitudinal, con una población aleatorio estratificado de 15 estudiantes de 8 a 9 años de edad, en la Unidad Educativa Fiscal Escuela de Educación Básica Carolina de Febres Cordero, ubicada en la provincia del Azuay, Cantón Cuenca, parroquia rural Sinincay.

Para el instrumento de recolección de datos en la aplicación de esta investigación se basó en una dimensión de técnicas de recolección de datos con una ficha de observación.

El instrumento utilizado fue un pre test y post test en el proceso de esta aplicación se intervino con una gamificación (Prezi), de 7 preguntas basándose a escala de Likert; dicha aplicación se realizó en él hora clase con la autorización de las autoridades del plantel educativo, junto con la aprobación de los representantes legales de los estudiantes, a continuación el test fue validado con un nivel de fiabilidad de 0.874 en Alfa de Cronbach, Se ejecutó el análisis estadístico con el programa de SPSS, en la que los datos realizados se expondrán en los resultados.

## Resultados

Para la fiabilidad de los resultados se realizó y una prueba de normalidad de Shapiro Wilk, evidenciando que todos los ítems son variables paramétricas con una significación menos de 0.05. Para probar la hipótesis planteada sobre la intervención de la gamificación Prezi para la fomentar la lecto escritura en los estudiantes, se realizó una prueba T-Student, cuyos resultados se evidencian a continuación.

**Tabla 1.**

Resultado del pre y post test

	Gami.		Prezi		Lectura		Escritura	
	Pre.	Post.	Pre.	Post.	Pre.	Post.	Pre.	Post.
N	15	15	15	15	15	15	15	15
Media	2,80	4,73	1,00	4,00	2,27	4,33	2,20	4,13
Desviación tít.	0,676	0,458	0,000	0,535	0,799	1,291	1,014	0,915
Error tít. de la media	0,175	0,118	0,000	0,138	0,206	0,333	0,262	0,236

\*Gami.- Consideras que la gamificación ayuda a tu aprendizaje. Prezi- Uso de la aplicación Prezi. Lectura.- Lee los fonemas ll, y, j, g, m, n. Escritura.- Escribe las palabras dictadas correctamente con los fonemas (ll, y, j, g, m, n)

**Fuente:** Elaboración propia.

Ahora bien, analizando el resultado obtenido a partir de la prueba T-Student en el ítem sobre el considerar que la gamificación ayuda a tu aprendizaje, se observa que en el pre test la media es de 2,80 y en el post test es de 4,73 mostrando de esta manera que el juego ayuda al aprendizaje del estudiante, en cuanto al uso de la aplicación Prezi se puede observar que en el pre test la media es de 1,00 y en el post test de 4,00 analizando que los estudiantes usan la aplicación Prezi con mayor efectividad, esta diferencia ofrece cambios significativos dando como resultado la asertividad de dicha aplicación es afirmativa, ahora bien en el leer fonemas (ll, y, j, g, m, n) se mira que en la media el pre test es de 2,27 y en el post test es de 4,33, demostrando que con el uso de la gamificación video Prezi los estudiantes fomentan su lectura y aprendizaje del sonido de los fonemas ya mencionados.

Finalmente, con la escritura de las palabras dictadas con los fonemas (ll, y, g, j, m, n) se observa que la media el pre test es de 2,20 y en el post test es de 4,13, llegando a la conclusión que la gamificación con el video Prezi causa un impacto positivo para el aprendizaje de dichos fonemas. Todas las variables verificadas mostraron un índice de 0,00 demostrando la gamificación con la aplicación Prezi en lectoescritura dio un

resultado positivo en los estudiantes. Finalmente se menciona que la gamificación uso de videos en la aplicación Prezi, da como resultado un avance significativo en el proceso de lectoescritura, en la que el estudiante progreso positivamente y con un alto porcentaje de fiabilidad, quedando en evidencia que el uso de esta aplicación ayudada a mejorar el aprendizaje en lecto-escritura en los niños de tercero de básica.

### Discusión

Mediante los resultados obtenidos, se evidenció que la gamificación ayuda al aprendizaje, confirmando que el juego ayuda al estudiante, debido a que el juego puede ser utilizado como un pasatiempo que permite generar un entrenamiento, con ayuda de la aplicación y uso de ambientes controlados de manera formal direccionados en el ámbito educativo, esto como consecuencia, de que los juegos al ser atractivos y adictivos tienden a motivar un cambio de conducta sobre el individuo estimulado (Cerde, 2018), como se logró identificar en la investigación planteada, el aprendizaje en el post test se incrementó en un 1,93 (valor de la media) con lo que se corrobora, que el juego no solo debe ser estimado como una actividad de distracción, sino que también este tiende a establecerse como un poderoso apoyo dentro de los procesos de aprendizaje educativo (Pacheco et al., 2018).

Al considerar el uso de tecnologías didácticas como es el caso de la aplicación Prezi, se evidenció que la utilización de la mencionada tecnología, permitió elevar el aprendizaje sobre una media de 3 (post test), con lo que se afirmó que la intervención de las tecnologías dentro de las metodologías pedagógicas tradicionales de aprendizaje, pueden ser una favorable opción y un mecanismo de apoyo para reforzar los conocimientos (González, 2020), a su vez se afirma, que la vinculación de las tecnologías de manera correcta en la educación, permite que se desarrollen entornos considerados ciberespacios educativos, los mismos que procuran una correcta educación y aprendizaje en los estudiantes (Guevara, 2018).

Por ello, Díaz y Díaz (2018) aseguran, que los avances tecnológicos, pueden ser considerados herramientas indispensables para los docentes, ya que estas promueven trasladar los mecanismos de aprendizajes, de un entorno tradicional a un aprendizaje que brinde, conocimientos, habilidades, competencias, participación y aprovechamiento de los escenarios metodológicos virtuales, fijando una tendencia positiva en el ámbito educativo.

Mediante el uso de la aplicación Prezi, dentro de la investigación, se logró evidenciar que la utilización de esta, fomenta la lectura, escritura y aprendizaje del sonido de los fonemas (ll, y, j, g, m, n) el cual mejoró proporcionalmente, por lo que se hace notable el impacto positivo de su aplicación. Esto como consecuencia directa de la participación interactiva de aplicaciones móviles, que favorecen el aprendizaje autónomo de los

individuos que las manipulan (Lobo et al., 2020), lo que es corroborado por Pereira y Barros (2021) quienes afirman, que la principal ventaja de utilizar estas aplicaciones con acceso a internet, es la motivación y dinamización del aprendizaje interactivo.

En cuanto a la lectoescritura, Posligua et al. (2022), mencionan que por motivos del confinamiento provocado por la pandemia COVID-19, se han presentado una serie de falencia tanto en la escritura, como en la lectura de los estudiantes de educación básica, por lo que estos autores, se refieren a las herramientas tecnológicas y la gamificación como las mejores opciones para incrementar la motivación en la educación y practicar la lectoescritura.

A su vez, Aini et al. (2020), mencionan que el aplicar didácticas tecnológicas dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, permiten incluir retos, progresiones y mantener un alto interés de aprendizaje sobre los alumnos, lo que fue confirmado mediante un nivel de significancia menor a 0,05; de la misma manera en la investigación planteada por los autores, se demostró mediante una significancia menor a 0,05 que la gamificación al utilizar la aplicación Prezi, permitió obtener una lectoescritura positiva, dando como resultado un avance proporcional del aprendizaje en los niños de tercer año de educación básica.

Lo que es confirmado por Posligua et al. (2022) quienes, mediante su investigación, dedicada al estudio de la gamificación como una motivación sobre la lectoescritura, señaló que la gamificación es una técnica que motiva el aprendizaje especialmente la lectoescritura en los estudiantes del tercer año de educación básica.

Así mismo, Linares (2019), menciona que el 52% de los estudiantes de educación básica, se sienten motivados a aprender cuando se utilizan las técnicas de gamificación en combinación con el uso de tecnologías, de forma aparente Hill y Brunvan (2018) mencionan, que relacionar el aprendizaje con las tecnologías, han logrado producir un 60,71% de estudiantes que disfrutaban la mencionada combinación, ya que el deseo de continuar manejando las tecnologías, pueden ser redireccionado para incentivar el aprendizaje continuo de quienes manipulen dichas tecnologías.

En cuanto a la utilización de Prezi, como una herramienta digital que permite fortalecer el aprendizaje, se logró evidenciar un efecto claramente positivo, sobre la escritura y lectura de los fonemas, dentro del mencionado aspecto Barcia-Zambrano y Mendoza-Vergara (2020) consideran, que la innovación educativa va de la mano, con la utilización de herramientas tecnológicas, especialmente aquellas que permiten la manipulación de información, dentro de este lineamiento existen muchas aplicaciones relacionadas con la ofimática, las cuales permiten desarrollar dinámicas atractivas, que generar presentaciones y videos, por medio de la estimulación directa de la creatividad

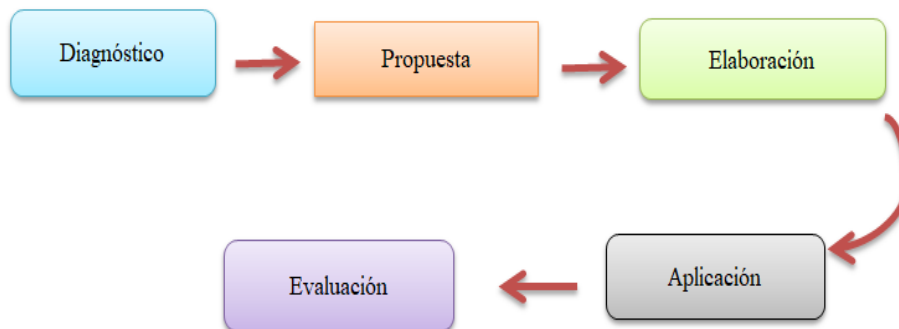
de los estudiantes, con lo que se ha logrado fomentar un modelo constructivista de educación continua.

En este caso Prezi, es una herramienta digital que pertenece a grupo de las aplicaciones de ofimática, que permite estimular el aprendizaje, mediante la realización de actividades, dinámicas y didácticas animadas (Arévalo, 2016), las cuales influyen la captación de atención de los receptores y estimula la captación del aprendizaje, por lo que se la conoce como una herramienta indispensable para los docentes (Moreira & Rodríguez, 2020).

### Propuesta

Para la elaboración de la propuesta de la investigación en gamificación en el ámbito educativo se utilizó la plataforma de PREZI, lecto-escritura en estudiantes de tercero de básica, plasmado en la siguiente figura.

Figura 1.  
Esquema la aplicación para la propuesta de la investigación.



Fuente: Elaboración propia

En la figura anterior se revisa los pasos a seguir para dar cumplimiento con la investigación realizada.

Se expone a continuación los mecanismos realizados:

Diagnóstico; el docente al observar que los estudiantes tienen algunas fallas de lectura y escritura en sus dictados, a más de la falta de interés por la lectura de los estudiantes de 8 a 9 años de edad, por lo que decide a realizar un pre test, en la que se evidencia sus errores de escritura y lectura con algunos fonemas como: ll, y, j, g, m, n, en la que los niños confundían sonidos y escritura de los fonemas antes mencionados.



Propuesta; partiendo de la evaluación del pre test, en la fue evidente los errores en la escritura y lectura de los fonemas ll, y, j, g, m, n, se precede hacer uso de la gamificación usando la aplicación Prezi, teniendo como propósito el fomentar la lectura y escritura en los estudiantes de tercero de básica.

Elaboración; paso seguido se elabora el video en la aplicación Prezi en la que se presenta, imágenes con la su nombre cómo; (llave, yoga, girasol, jirafa, también, montaña), entre otras palabras, y a su vez se presenta el sonido de dichas palabras, en la que el estudiantes debía repetir junto con la docente el sonido de cada letra, y a su vez formar la palabra completa, luego escribir y pronunciar correctamente dichas palabra, finalmente se procede a recrear un cuento corto con dichas palabras, y el estudiante deberá leer el cuento.

Aplicación; a continuación, se procede a presentar el video Prezi en clases y se realiza todas las indicaciones necesarias para dicha actividad, el estudiante observará la imagen, la palabra y el sonido de la misma, luego el estudiante repite el sonido de las letras que conforman la palabra y finalmente pronuncia la palabra. Dicha actividad se realizó durante la semana de clases del 24 al 27 de mayo del presente año.

Evaluación; finalmente se procede a realizar un post test, en la que el estudiante escribió cada una de las palabras dictadas y realizó correctamente su pronunciación, para validar los resultados con la gamificación aplicación Prezi fomentando la lecto escritura en los estudiantes de tercero de básica. Analizando una mejoría en la lecto escritura de dichos fonemas, mismo que se evidencia en el resultado antes mencionado.

## Conclusiones

- Se logró conocer e identificar los fundamentos conceptuales, destinados a dar a exponer el manejo, utilidad y ventajas, de la lectoescritura, por medio de la gamificación.
- Por medio del presente estudio, se logró identificar las falencias existentes en los planes de estudio pre-establecidos, los mismos que fueron realizados de forma general, sin diferenciar que la pedagogía debe estar basada en cubrir las necesidades de los diversos tipos de niños, los cuales tiene afinidades diferentes, por ende, su captación de conocimiento, tiende a variar, por lo cual se presentan problemas en su aprendizaje, principalmente en el área de la lectura, escritura y matemáticas.
- Con ayuda de los conocimientos adquiridos sobre la gamificación y lectoescritura, se logró poner en marcha la metodología de gamificación, mediante la aplicación de Educaplay o cuadernia, las cuales estimularon el aprendizaje y fomentaron la práctica de la lectoescritura, en los estudiantes de

tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Carolina de Febres Cordero.

- Mediante el la aplicación del pre y pos test, basados en la evaluación de aceptación de la gamificación enfocada en fortalecer los conocimientos sobre lectoescritura, se logró conocer que la gamificación si permite la mejora del aprendizaje, a su vez notablemente la utilización de Prezi permite atraer o llamar la atención de los estudiantes, cabe recalcar que los niños mejoraron la lectura de los fonemas ll, y, j, g, m, n, los mismos que lograron escribir las palabras dictadas utilizando los mencionados fonemas, por lo que se afirma que existe una alta aceptación y mejora en el aprendizaje de los niños del tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa “Carolina de Febres Cordero, al aplicar las mencionada estrategias.

### Referencias bibliográficas

- Aguilar, A. F. G., & Ramos, A. F. Á. (2016). Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *Kepes*, 13(14), 61–81. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.14.4>
- Aini, Q., Rahardja, U., & Khoirunisa, A. (2020). Blockchain Technology into Gamification on Education. *JCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 14( 2), 147-158. <https://doi.org/10.22146/ijccs.53221>
- Alexandra, P., Heredia, J., Marcelo, A., Flores, L., Alexandra, G., López, A., Cumandá, X., & López, M. (2022). Enseñanza de la lectoescritura en entornos virtuales de aprendizaje. *Conciencia Digital*, 5(1.1), 826–842. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.2031>
- Ayala, A. & Gaibor, K. (2021). *Prendizaje de la lectoescritura en época de pandemia*. 2021.
- Barcia-Zambrano, Alberto Stalin & Mendoza-Vergara, G. M. (2020). *Prezi como herramienta innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes*. 6, 429–444. <https://n9.cl/9nfyd>
- Biran-Burke. (2014). *Gamify How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. <https://n9.cl/157rv>
- Blanco, S., & Sandoval, V. (2014). *Teorías constructivistas del aprendizaje. (Tesis de grado) Facultad de pedagogía Santiago de Chile*. <https://bit.ly/3R2f9yP>
- Bustillo, J., Rivera, C., Guzmán, J. G., & Ramos Acosta, L. (2017). Benefits of using a mobile application in learning a foreign language. *Sistemas y Telemática*,

- 15(40), 55–68. <https://doi.org/10.18046/syt.v15i40.2391>
- Cerda, G. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés*. <https://bit.ly/3R0QpH4>
- Chacón, J. P., Suelves, D. M., & Vidal Esteve, M. A. (2019). Bibliometría aplicada a la gamificación como estrategia digital de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 19(60), 1–26. <https://doi.org/10.6018/red/60/05>
- Chapman, J. R., & Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?. *Revista de educación para los negocios*, 93(7), 314–321. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Contreras, F. (2018). La Gamificación Como Estrategia De Aprendizaje Para Mejorar El Desempeño Académico En Estudiantes De Tecnología. *Revista Educarnos*, 8(31), 1–176. <https://n9.cl/nwhw7>
- Corchuelo, A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63(1), 29–41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Cózar-Gutiérrez, R., & Sáez-López, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>
- Criollo-Tapia, A. C. (2017). *La lectoescritura y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de la escuela 10 de agosto, Cantón Santa Isabel, provincia del Azuay*. 1–201. <https://n9.cl/cjsta>
- Díaz, D., & Díaz, D. (2018). *Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de curso virtuales a través de la plataforma Moodle*. <https://bit.ly/3QNwI5M>
- Edith, R., & Bedoya, G. De. (2021). Instrumentos de evaluación utilizados para la detección de estudiantes con dificultades del aprendizaje en la lecto – escritura de la Educación Escolar Básica del Colegio San Vicente de Paúl de San Ignacio Misiones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 3381–3396. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i3.539](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.539)
- Ferrer-Conill, R. (2016). *Points, badges, and news. A study of the introduction of gamification into journalism practice*. 2016. Retrieved June 9, 2022, from

- Gallego, A. & Ágredo, A. (2016). Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *Revista KEPES*, 13(4), 61-81. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.14.4>
- García, F., García, O. & Martín, M. (2018). *La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del inglés en educación primaria*. En J. Murillo (Ed.), *Avances en democracia y liderazgo distribuido en educación: Actas del II Congreso Internacional de Liderazgo y Mejora de la Educación*. Retrieved June 9, 2022 <https://bit.ly/3AEdQR3>
- García, R., & Jiménez, C. (2019). Relación entre repetición de curso, rendimiento académico e igualdad en educación: Las aportaciones de PISA. *Revista Educación, Política y Sociedad*, 4(1), 84–108. <https://n9.cl/bl7qm>
- García-Mogollón, M., & Mogollón-Rodríguez, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 127–142. <https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- Ghaban, W., & Hendley, R. (2019). How Different Personalities Benefit From Gamification. *Interacting with Computers*, 31(2), 138–153. <https://doi.org/10.1093/IWC/IWZ009>
- Giménez, B. (2021). Instrumentos de evaluación utilizados para la detección de estudiantes con dificultades del aprendizaje en la lecto–escritura de la Educación Escolar Básica del Colegio San Vicente de Paúl de San Ignacio Misiones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(3), 2227-2215. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i3.539](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.539)
- González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71(1), 67–83. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1453>
- González-Cabrera, J. K. (2022). *Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera Gamification and the development of writing skill in students of English as a foreign language*. 7(1), 19–37. <https://n9.cl/w9loj>
- González-Díez, L., Labarga-Adán, I., & Pérez-Cuadrado, P. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación*, 18(1), 52–72. <https://doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de*

*competencias digitales docentes.* <https://bit.ly/3wqvrK5>

- Hill, D., & Brunvan, S. (2018). Gaming the System: Helping Students Level up Their Learning. *International Journal of Teaching Learning in Higher Education*, 30(1), 70-79.
- Linares, J. (2019). *Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria.* Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Trabajo de grado. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia. <https://bit.ly/3AIy9Nx>
- Lobo, A., Paba, M., & Torr s, M. (2020). An lisis descriptivo de experiencias gamificadas para ense anza y aprendizaje en educaci n superior en ingenier a. *Espacios*, 41(16), 1-21.
- Matienzo, R. (2020). Evoluci n de la teor a del aprendizaje significativo y su aplicaci n en la educaci n superior | Dialektika: Revista de Investigaci n Filos fica y Teor a Social. *Dialektika: Revista de Investigaci n Filos fica y Teor a Social*, 2, 17–26. <https://n9.cl/42bd3>
- MEFP. (2018). *Datos y cifras. Curso escolar 2018/2019 - Publicaciones - Ministerio de Educaci n y Formaci n Profesional.* <https://n9.cl/d7ubh>
- Melo, D., & D az, A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificaci n en escenarios de educaci n virtual. *Informaci n Tecnol gica*, 29(3), 237–248. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Moreira, S., Pazmi o, M., & Rodr guez, M. (2020). Prezi como herramienta de ense anza innovadora para el fortalecimiento del aprendizaje significativo. *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 7(2), 25-31.
- Naranjo Rond n, Grethel, & Guti rrez Ramos, E. (2019). *Influencia de la gamificaci n para fomentar el h bito de lectura en los ni os | Revista Tecnol g-a Educativa.*
- Obando, A., Guti rrez, Jessica., & M ndez, Y. (2018). *Propuesta did ctica para el nivel de preescolar investigadoras* : 1–91. <https://n9.cl/x1xc7>
- Pacheco, J., Galvis, B., & Cata o Valencia, J. (2018). *Herramientas virtuales para el aprendizaje de ingl s.* <https://bit.ly/3AmoSci>
- Panadero, C. A. (2019). Las consecuencias sociales de las dificultades de aprendizaje en ni os y adolescentes. *EHQUIDAD. Revista Internacional de Pol ticas de Bienestar y Trabajo Social*, 11, 91–122.

<https://doi.org/10.15257/EHQUIDAD.2019.0004>

- Pereira, J., & Barros, J. (2021). Uso de aplicativos de sistema operacional Android como estratégia de inclusão digital para ambientes escolares e de trabalho. *Revista Atlante*. <https://bit.ly/3Cs5Q73>
- Pérez, F. & Aldás, J. (2020). *Indicadores Sintéticos de las Universidades Españolas*. <https://n9.cl/i2aboo>
- Popa, D. (2016). *Prezi y su relación con el aprendizaje centrado en el estudiante*. <https://bit.ly/3AF9HfU>
- Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Jiménez, S. (2022). La Gamificación como motivación en el aprendizaje de lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 213-243.
- Rojas-Torrijos, J. L. (2018). La estrategia digital de internacionalización de Marca en Latinoamérica. Estudio de caso de MARCA Claro en México. *Revista de Comunicación*, 17(1), 133–154. <https://doi.org/10.26441/rc17.1-2018-a7>
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia*, 10(53), 2-20. <http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>
- Suarez-Díaz, R. (2022). *La Educación Estrategias de Enseñanza-Aprendisaje Teorías Educativas* (Vol. 2). <https://n9.cl/yrvvgg>
- Subías, E. (2018). *La Acción Tutorial*. Universitat de Barcelona.
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe*. 15–17. <https://n9.cl/kepzig>
- Torres-Toukoumidis A. (2016). *Evaluación de políticas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana*. <https://n9.cl/wkgg0>
- Von Der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019). The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, 10(JULY), 1731. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2019.01731/BIBTEX>
- Yavuz, F., Ozdemir, E. & Celik, O. (2020). The effect of online gamification on EFL learners’ writing anxiety levels: A process-based approach. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(2), 62–70. <https://doi.org/10.18844/wjet.v12i2.4600>

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. [Integration of gamification and active learning in the classroom]. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–326. <https://n9.cl/6ni83>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Alfa Publicaciones**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



#### Indexaciones

