

Gamificación: Promoviendo la Lectura y Escritura en Estudiantes de Primaria¹

Gamification: Promoting Reading and Writing
in Elementary School Students

Gamificação: Promovendo a Leitura e a Escrita
em Alunos do Ensino Fundamental

Autoras:

Elvia Ruth Rendón Castaño²

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0441-0269>

Ely Vizcaíno Escobar³

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-8830-8834>

Erika Johanna Conde Martínez⁴

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6324-3518>

Recibido: 07/07/2025

Aprobado: 02/09/2025

DOI: 10.53995/rsp.v18i1.1976

Resumen

Esta investigación aborda el estudio de la gamificación y su influencia en la lectura y escritura. En términos metodológico, aborda una revisión sistemática de los estudios científicos sobre estrategias, gamificación en el aula, lectura y escritura. Se analizaron 56 artículos de base de datos como Scielo, Dialnet, ERIC y Scopus, entre el período 2020 a 2025. Para el periodo de selección se empleó el protocolo PRISMA, con el fin de garantizar un adecuado filtro de publicaciones evidencian que

¹ Artículo de Investigación.

² Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental, Universidad de Antioquia; Especialista en Pedagogía y Docencia, Fundación Universitaria del Área Andina; Especialista en Gestión Ambiental, Fundación Universitaria del Área Andina; Docente de Básica Secundaria, Institución Educativa San Peruchito. erendon6@estudiantes.areandina.edu.co

³ Licenciada en Pedagogía Infantil, Universidad del Área Andina; Especialista en Pedagogía y Docencia, Fundación Universitaria del Área Andina. Institución Educativa Técnica Agropecuaria, Ecológica

e Informática Rafael Núñez San Andrés Bolívar; Docente de Primaria. evizcaino4@estudiantes.areandina.edu.co

⁴ Licenciada en Educación Infantil, Universidad Cooperativa de Colombia; Especialista en Pedagogía y Docencia, Fundación Universitaria del Área Andina. Institución Ciudadela Educativa del Magdalena Medio, Docente de Primaria. econde6@estudiantes.areandina.edu.co

Este es un artículo en acceso abierto, distribuido según los términos de la *licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0 Internacional*

los estudiantes muestran mayores índices de motivación hacia las actividades académicas cuando se aplican herramientas de aprendizaje gamificados lo que mejora continuamente los procesos lecto-escriturales, El uso de programas gamificados son apoyo pedagógico para mejorar los procesos lectoescriturales y a su vez incrementa el interés por la lectura. Así mismo, la gamificación contribuye al mejoramiento del aprendizaje, al favorecer un mayor desempeño y compromiso estudiantil. Se concluye que esta estrategia ha demostrado ser innovadora y efectiva para fortalecer las competencias lectoras y escriturales, principalmente porque promueve una mayor motivación e implicación activa en el proceso y de aprendizaje. Los hallazgos revelan que, al implementar estrategias lúdicas, los estudiantes se involucran activamente en actividades que, de otro modo, podrían resultar monótonas. Este enfoque fomenta el interés por la lectura y la escritura, lo que se traduce en mejoras significativas en habilidades clave como la comprensión lectora, la ampliación del vocabulario.

Palabras clave: gamificación, lectura, escritura, básica primaria.

Abstract

This work addresses the analysis of Gamification in the Classroom and its impact on Reading and Writing. Methodologically, it presents a systematic review of the scientific literature on Strategies, Gamification in the classroom, reading and writing. 56 articles from repositories such as Scielo, Dial-

net, ERIC and Scopus were examined, covering the period from 2020 to 2025. The Prisma protocol was used to perform a publication filter. In the results, higher rates of motivation towards work were observed in the students when these learning tools are applied, giving a continuous improvement in the reading and writing processes, the use of gamified programs is positive for the improvement of reading comprehension, it manages to increase the interest in reading of primary school students. In addition, it contributes to the improvement of understanding since it manages to increase its performance, thanks to gamification. It is concluded that gamification has proven to be an innovative and effective tool to strengthen reading and writing skills in students, mainly because it promotes greater motivation and commitment to learning. The findings reveal that, by integrating playful dynamics, students actively engage in activities that might otherwise be perceived as monotonous. This approach encourages interest in reading and writing, which results in significant improvements in key skills such as reading comprehension, vocabulary expansion.

Keywords: gamification, reading, writing, primary basic.

Resumo

Este trabalho aborda a análise da Gamificação em Sala de Aula e seu impacto na Leitura e na Escrita. Metodologicamente, apresenta uma revisão sistemática da literatura científica sobre Estratégias, Gamificação em Sala de Aula, Leitura e Escrita. Foram examinados 56 artigos de

repositórios como Scielo, Dialnet, ERIC e Scopus, abrangendo o período de 2020 a 2025. O protocolo Prisma foi utilizado para realizar um filtro de publicações. Nos resultados, foram observados maiores índices de motivação para o trabalho nos alunos quando essas ferramentas de aprendizagem são aplicadas, proporcionando uma melhoria contínua nos processos de leitura e escrita. O uso de programas gamificados é positivo para a melhoria da compreensão leitora, pois consegue aumentar o interesse pela leitura em alunos do ensino fundamental. Além disso, contribui para a melhoria da compreensão, uma vez que consegue aumentar seu desempenho, graças à gamificação. Conclui-se que a gamifi-

cação tem se mostrado uma ferramenta inovadora e eficaz para fortalecer as habilidades de leitura e escrita em alunos, principalmente por promover maior motivação e comprometimento com a aprendizagem. Os resultados revelam que, ao integrar dinâmicas lúdicas, os alunos se envolvem ativamente em atividades que, de outra forma, poderiam ser percebidas como monótonas. Essa abordagem estimula o interesse pela leitura e pela escrita, o que resulta em melhorias significativas em habilidades essenciais, como compreensão de leitura e expansão de vocabulário.

Palavras-chave: gamificação, lectoescritura, ensino fundamental.

Introducción

En el contexto actual, marcado por la Revolución 4.0, las instituciones educativas enfrentan desafíos significativos que reconfiguran el panorama de la enseñanza y el aprendizaje. Esta transformación tecnológica y social plantea la necesidad de adaptar los modelos pedagógicos tradicionales para responder a un entorno dinámico donde la innovación, la digitalización y la interconectividad son elementos centrales. A medida que emergen nuevas formas de conocimiento y habilidades requeridas para el siglo XXI, resulta imperativo comprender cómo estos retos impactan en la praxis pedagógica, así como a formación de docentes y estudiantes.

Este artículo explora las implicaciones pedagógicas de la Revolución 4.0, analizando cómo la integración de tecnologías avanzadas y la promoción de una educación basada en competencias pueden contribuir a preparar a los futuros ciudadanos para un mundo en constante evolución. Por ello OEA (2020, p.4) afirma: “La cuarta revolución industrial ha sido un gran aporte para la construcción de una sociedad diferente y globalizada para una educación que enfrente los desafíos educativos y de adquisición de saberes de los estudiantes del siglo XXI”.

En este sentido la aplicación de las metodologías cualitativas, post-cualitativas son fundamentales en la elaboración y ejecución de proyectos innovadores, ya que propician la interpretación contextualizada de las dinámicas educativas y las experiencias de los actores involucrados. Estos enfoques investigativos priorizan la exploración de significados, percepciones y emociones, lo que resulta esencial para identificar las necesidades reales de los estudiantes y docentes en un entorno en constante transformación. Al adoptar métodos como entrevistas, grupos focales y observaciones, los educadores pueden recoger información rica y detallada que alimenta la creación de soluciones innovadoras y ajustadas a la realidad del aula. Igualmente, las metodologías post cualitativas, al desafiar las categorías tradicionales de análisis, fomentan una reflexión crítica sobre los procesos educativos, promoviendo así el desarrollo de prácticas inclusivas y participativas que enriquecen tanto el aprendizaje como la enseñanza.

Según Sandin (2003 p.123), la investigación es un proceso organizado para profundizar en la comprensión de los sucesos educativos y sociales, así como generar transformaciones en los entornos socioeducativos. La ludificación digital ha emergido como una propuesta innovadora en el campo educativo, especialmente en los procesos de lectoescritura de estudiantes de quinto grado. Este enfoque, que integra dinámicas de juego en el aprendizaje, pretende no solo incrementar la motivación y la implicación del alumnado, sino también fortalecer sus habilidades lingüísticas, de manera efectiva en un contexto donde la lectura y la escritura resultan esenciales para el progreso académico y el desarrollo personal, resulta pertinente investigar cómo la gamificación influye en estos procesos.

A través de diversas plataformas y aplicaciones interactivas los estudiantes tienen la oportunidad de aprender en un ambiente dinámico y participativo que trans-

forma el aprendizaje tradicional en una experiencia lúdica y enriquecedora De acuerdo con Sailer *et al.* (2017),

Una parte importante de la eficacia de la ludificación en los procesos de enseñanza depende de la calidad de ciertos elementos —como los puntos, las medallas y las tablas de clasificación—, ya que estos inciden de forma directa en la motivación de los participantes, en especial en la motivación orientada al logro.

Por otro lado, desarrollar la capacidad para articular la problematización resulta fundamental para fomentar la innovación pedagógica en contextos socio diversos, ya que permite identificar y analizar críticamente las realidades educativas y culturales que enfrentan los estudiantes. La problematización promueve un enfoque reflexivo que desafía las prácticas establecidas alentando a educadores y estudiantes a cuestionar y reformular los problemas desde múltiples perspectivas. Este fenómeno se hace evidente en las instituciones educativas del Magdalena medio, donde se observan dificultades en los procesos lectoescritores, específicamente en el Distrito de Barrancabermeja, departamento de Santander, Colombia

Se proponen diversas estrategias metodológicas como la gamificación, el *design thinking* el *storytelling for social change* y el *lean startup* y el importantes para la ejecución de proyectos educativos innovadores, pues, cada enfoque ofrece un conjunto único de herramientas y perspectivas que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Otros autores lo definen como “la utilización de tecnologías digitales interactivas para relatar historias participativas y con capacidad de generar inmersión. Dichas historias pueden ser ficticias o basadas en hechos reales y pueden estar dirigidas tanto al público en general como a audiencias especializadas” (Rosales y Roig, 2017, p. 4). En consecuencia, el *storytelling*, gracias a su atractiva construcción narrativa, se configura como una estrategia educativa motivadora de carácter transmedia, sustentada en dos componentes centrales: narrar una historia y suscitar emociones tanto en quien la emite como en quien la recibe.

Así mismo, el *storytelling for social change* emplea la narrativa como herramienta y sensibilizar provocar reflexión sobre temas sociales, motivando a los estudiantes a convertirse, ser protagonistas activos mediante una comunicación efectiva. El *storytelling* puede definirse como “la habilidad de contar, crear y transformar historias utilizando elementos clave como personajes, contexto, conflicto y un mensaje que se desarrolla a lo largo de eventos que incluyen introducción, desarrollo y conclusión”, Viera (2020, p.56)

De manera similar, la metodología *lean startup* proporciona un enfoque dinámico y adaptable que permite a los educadores experimentar, evaluar y modificar sus proyectos a partir de retroalimentación recibida garantizando así la pertinencia y eficacia de las iniciativas educativas. La integración de estas estrategias promueve entornos de aprendizaje interactivos e innovadores que responden a los intereses contemporáneos de los estudiantes y la comunidad.

De igual forma, promueve el desarrollo de la imaginación, el acercamiento a diversos contextos, la ampliación del vocabulario, el trabajo colaborativo y la utilización de herramientas digitales tanto para la creación como para la difusión de contenidos. En este sentido, el *storytelling* contribuye a enriquecer los ambientes de aprendizaje que, según Forneiro (2008), constituyen una unidad integrada de objetos, sensaciones, formas, colores, sonidos y personas que conviven e interactúan en un espacio físico determinado, el cual parece cobrar vida propia (p. 4). Esto evidencia que los entornos de aprendizaje comunican emociones y sensaciones. De acuerdo con Forneiro, dichos ambientes se estructuran en cuatro dimensiones: física, funcional, temporal y relacional.

Es preciso resaltar que, el *storytelling* ocupa un lugar central dentro de la gamificación, pues esta última persigue un objetivo de aprendizaje al que se busca llegar a través de la motivación que genera el juego. Para ello, es imprescindible incorporar una historia: Acuña (2018) señala que resulta necesario introducir una narrativa atractiva y dinámica, coherente con la temática y las mecánicas del juego; dicha narrativa intensifica emociones como la tensión, el conflicto y la reflexión en los jugadores, generando una experiencia inmersiva, memorable y singular. En este marco, la motivación desempeña un papel clave, especialmente en lo relativo al modo y al momento en que se recompensa al estudiante. Soriano (2001) explica que:

Cuando la recompensa se anticipa o se promete antes de la realización de una actividad que el alumno ya disfruta, le resulta atractiva o realizaría sin esfuerzo, la motivación disminuye; en cambio, si el incentivo se ofrece para tareas que “no le gustan”, la recompensa produce el efecto motivador esperado. Así, la motivación de logro tiene un fuerte componente social, que influye directamente en el deseo de aprender o de ejecutar una tarea por parte del sujeto motivado (pp. 7-8).

La gamificación introduce elementos de juego que incentivan a los estudiantes y promueven un aprendizaje activo y participativo, mientras que el *design thinking* fomenta la empatía y la creatividad al abordar los problemas desde la perspectiva de los usuarios, facilitando la colaboración en la creación de soluciones efectivas.

En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia educativa innovadora que incorpora dinámicas propias de los juegos en entornos de aprendizaje (García & Martín, 2021, p. 23). Según Parra *et al.* (2020, p. 28), este enfoque educativo requiere la incorporación de las TIC en los procesos formativos. No obstante, Movilla *et al.* (2020, p. 126) señalan que la gamificación también puede ser implementada utilizando elementos lúdicos que actúan como catalizadores de dinamismo y la motivación en el aula.

Otro aspecto esencial es el examen crítico de las implicaciones del aprendizaje práctico y el análisis de problemas, resaltando su importancia en la solución de desafíos educativos en entornos complejos. El aprendizaje basado en la experiencia promueve el desarrollo de conocimientos a través de la acción práctica y la reflexión,

permitiendo a educadores y estudiantes enfrentar problemas reales de manera activa y contextualizada. Paleari (2017 . p.151). advierte que:

Así como, la sociedad se mueve y evoluciona, el sistema educativo requiere un enfoque variado para abordar la diversidad, con el fin de fomentar la transmisión y la promoción de un desarrollo creativo auto dirigido, esto es lo que exige la educación contemporánea, basado en las perspectivas de Dewey, Lewin y Kolb, quienes son pioneros en una pedagogía basada en la experiencia que resalta la trascendencia de los saberes previos para lograr un aprendizaje duradero

Por otro lado, el árbol de problemas constituye una herramienta visual para identificar las causas y efectos de una situación, facilitando un diagnóstico profundo de las dificultades educativas. En conjunto, estas estrategias metodológicas no solo fomentan la capacidad crítica y la resolución de desafíos, sino que también facultan a los participantes para convertirse creativos e innovadores dentro sus comunidades, adaptándose a la diversidad de entornos y desafíos que enfrentan. Esto es especialmente valioso en contextos complejos donde las soluciones tradicionales pueden no ser efectivos.

De la misma manera, el formato PICO es esencial en la elaboración de preguntas de investigación, ya que proporciona una estructura clara y precisa que permite a los investigadores definir y enfocar sus investigaciones de manera efectiva. Al desglosar la pregunta en sus componentes clave población intervención, comparación y resultados. Este modelo facilita la identificación de los sujetos, los aspectos, las comparaciones pertinentes y los resultados esperados.

Esta claridad metodológica no solo incrementa la relevancia y especificidad de las preguntas de investigación, sino que también favorece la planificación de estudios, contribuyendo a obtener resultados más significativos y aplicables en el campo de la salud y las ciencias sociales. En última instancia, el uso del formato PICO conduce a una investigación más rigurosa alineada con las necesidades prácticas del sector,

La implementación de una estrategia sistemática para indagar y escoger literatura pertinente en repositorios de datos académicos resulta esencial para garantizar la rigurosidad y la validez de cualquier investigación. Este tipo de estrategia permite acceder de manera ordenada y eficiente a información actualizada y confiable, evitando sesgos y minimizando la posibilidad de omitir estudios clave que podrían influir en los resultados. Al seguir un enfoque sistemático, los investigadores pueden definir con claridad los criterios de inclusión y exclusión, asegurando que solo se analicen aquellos estudios que sean pertinentes y de alta calidad. Así mismo, esta práctica promueve la reproducibilidad y la transparencia en la investigación, lo que facilita que otros académicos puedan replicar el estudio o construir sobre sus hallazgos. En un entorno académico caracterizado por la abundancia de información, contar con una estrategia bien definida es esencial para la construcción de conocimientos sólidos y fundamentados.

La implementación de estrategias para la recopilación y análisis de datos cualitativos y cuantitativos es fundamental para abordar eficazmente una pregunta de

investigación, ya que permite integrar distintos tipos de información en un análisis cohesivo y comprensible. Estas estrategias facilitan la obtención de datos relevantes y la identificación de patrones y relaciones, proporcionando un marco sólido que enriquece la comprensión del fenómeno estudiado. La combinación de metodologías cualitativas y cuantitativas ofrece una visión integral del objeto de estudio: los datos numéricos aportan evidencia concreta, mientras que las narrativas cualitativas aportan contexto y profundidad, revelando matices que podrían pasarse por alto en un enfoque único. Esta integración metodológica fortalece la validez de los hallazgos y facilita una toma de decisiones más informada, promoviendo el desarrollo de prácticas basadas en diversos campos del conocimiento.

Así mismo, los diagramas PRISMA, diseñados para incrementar la claridad y precisión de las revisiones sistemáticas, permiten trazar detalladamente cada etapa de la selección de estudios, desde la búsqueda inicial hasta la inclusión definitiva asegurando la aplicación de criterios rigurosos. Esta representación resulta fundamental para compilar la evidencia científica, valorar la calidad y coherencia metodológica de los trabajos, optimizar la estimación global y detectar vacíos en la investigación, lo que la ha convertido en una herramienta imprescindible en la investigación contemporánea, Fau & Nabzo (2020 p.262)".

El compromiso con la calidad y el rigor ético en el diseño de propuestas innovadoras resulta esencial para garantizar la credibilidad e impacto positivo. La calidad tanto en la concepción y operatividad del proyecto, asegura que las soluciones propuestas sean efectivas y sostenibles, respondiendo adecuadamente a las necesidades detectadas en el contexto específico. Además, el rigor ético al asegurar el respeto por los derechos de los involucrados constituye un factor esencial ya que promueve la integridad en la investigación y fortalece la confianza con las comunidades participantes y otros actores sociales. Este compromiso no solo se alinea con los estándares académicos y profesionales, sino que además fomenta la participación social y la transparencia, aspectos que son cada vez más valorados en un entorno global interconectado. En consecuencia, un enfoque ético y de calidad no solo incrementa la viabilidad y confiabilidad de los resultados, sino que favorece además procesos innovadores que pueden generar un impacto duradero y positivos en la sociedad.

La autoevaluación crítica del proceso de aprendizaje resulta fundamental, ya que permite a los individuos a valorar sus aciertos y reconocer las oportunidades de mejora, lo cual favorece un crecimiento personal y profesional continuo. Al examinar sus propias habilidades y conocimientos, los aprendices pueden identificar las estrategias y métodos más efectivos, así como detectar y reconocerlos obstáculos que podrían limitar su progreso. Este ejercicio de autoanálisis promueve una mentalidad de crecimiento, incentivando a los educandos a definir metas realistas y a diseñar planes de acción, cronogramas contextualizados que fortalecen para nutrir debilidades y potenciar sus capacidades y fortalezas. Además, la reflexión crítica fomenta el protagonismo y la responsabilidad en el aprendizaje, permitiendo que las personas

asuman un rol activo en su desarrollo. En un mundo en constante transformación, esta capacidad de autorregulación y adaptación es esencial para afrontar nuevos desafíos y desenvolverse en diversos contextos adaptarse a diferentes entornos, brindando herramientas valiosas tanto para su vida profesional como personal.

Por tanto, reflexionar implica el tránsito de la experiencia al aprendizaje (Bruno & Dell'Aversana, 2018. p.346), tomando al conocimiento práctico como epicentro de ese proceso Clandinin & Connelly, (2000, p.12). Analizar el impacto de la innovación en cuanto a la originalidad y pertinencia de las propuestas en el contexto del sistema educativo contemporáneo es importante por varias razones. En primer lugar, las dinámicas sociales y tecnológicas actuales presentan desafíos complejos que requieren respuestas educativas innovadoras y adaptadas a los intereses de la comunidad educativa. Evaluar la originalidad de las propuestas permite identificar enfoques creativos y efectivos que pueden transformar la enseñanza y el aprendizaje, mejorando la experiencia educativa. Además, la pertinencia garantiza que estas innovaciones estén alineadas con las demandas del entorno, promoviendo un aprendizaje significativo y relevante. En conjunto, este análisis no solo facilita la mejora continua de las prácticas educativas, sino que también contribuye a la formación de ciudadanos críticos y competentes, capaces de afrontar los retos propios siglo XXI. Desde esta perspectiva, González, Barrantes y Lache (2016. p. 40) subrayan que ...

La innovación se basa en un saber práctico que implica la implementación de dispositivos creativos para abordar las situaciones de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, la investigación pedagógica pone de manifiesto el papel del docente como investigador de las realidades educativas que le rodean, al problematizarlas y sistematizarlas

Adicionalmente, el entorno digital actual ofrece una amplia gama de distracciones que pueden afectar la atención y el enfoque de los niños en actividades de lectura y escritura, la dificultad para integrar estas competencias en contextos prácticos y significativos provoca que muchos estudiantes no desarrollen un gusto por leer o escribir, lo cual es esencial para su éxito académico y personal. Por lo tanto, es importante investigar y aplicar enfoques contemporáneos, como la gamificación digital, que permitan abordar estos desafíos y fomentar un aprendizaje más atractivo y efectivo en el proceso lectoescritor de los estudiantes de Quinto grado. Con base en lo anterior se espera dar respuesta al interrogante: ¿Cuál es el impacto de la gamificación digital en las competencias de lectura y escritura de los estudiantes de quinto grado de la Sede Jorge Eliecer Gaitán de la Ciudadela Educativa del Magdalena Medio?

Con la intencionalidad de dar solución a la problemática vivenciada se definió como intencionalidad pedagógica al analizar el impacto de la gamificación digital en el desarrollo de las habilidades de los alumnos de quinto grado de la Sede B Jorge Eliecer Gaitán, del colegio Ciudadela Educativa del Magdalena Medio, con el propósito de fortalecer la producción y comprensión de textos. y como objetivos específicos: determinar el nivel de competencia en lectura y escritura de los estudiantes de quinto grado

también elaborar una propuesta pedagógica basada en la gamificación que pueda ser implementada en otros contextos educativos para mejorar las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes igualmente evaluar el impacto de la propuesta basada en gamificación para el fortalecimiento de las competencias lectora y escritura poniendo énfasis en la capacidad de los estudiantes para identificar información relevante, realizar inferencias y construir argumentos.

Al incorporar la problematización como base, se facilita la creación de estrategias pedagógicas más relevantes y contextualizadas, que no solo impulsan el aprendizaje significativo, sino que también empoderan a los educandos para convertirse en líderes transformadores en sus entornos sociales, promoviendo así un aprendizaje más equitativo y transformador. Al respecto, UNESCO, (2016. p. 33) señala que:

La innovación educativa consiste en un proceso intencional y estructurado de resolución de problemas, orientado a elevar la calidad del aprendizaje y a romper con el enfoque tradicional. Supone ir más allá de un saber meramente académico, transformando al estudiante de receptor pasivo en participante activo en la construcción colaborativa del conocimiento.

Metodología

El enfoque implementado fue la investigación (post) cualitativa, La enfatiza la producción de significados y la interpretación de las realidades sociales a través de las voces y narrativas de los participantes, reconociendo que el conocimiento es construido en un marco social y cultural dinámico. El enfoque post cualitativo se interesa por lo emergente y lo no lineal, valorando la multiplicidad de significados y experiencias, y promoviendo un análisis reflexivo sobre cómo se construyen las realidades en la investigación. En esta línea Barad (2007, p. 409), dice que los investigadores son quienes cuestionan ponen en dúbalo supuestos establecidos al concebir conocimiento como punto de partida que desplaza enfoque tradicional para integrar, de forma inseparable, la ética, la ontología y el saber.

En cuanto al análisis de datos, la perspectiva post cualitativa invita a replantear los procesos interpretativos superando la simplicidad de la codificación y categorización típica de los métodos cualitativos convencionales. Esto implica oponerse a la 'lectura automática de los datos como lo advierte Lather, (2013, p. 639), lo que Deleuze (2000, p. 97) describió como una forma de violencia al pensamiento. El protocolo empleado en este estudio es el protocolo PRISMA 2020 (Page *et al.*, 2021), el cual se apoya en su guía oficial y en un diagrama de flujo de cuatro etapas

Criterios de Inclusión

Se consideraron en esta revisión todas aquellas propuestas basadas en gamificación, tanto de Colombia como de otros países, aplicadas en los niveles de educación básica primaria, secundaria y media. Estas experiencias debían haberse desarrollado en contextos educativos formales y presenciales, dentro de la asignatura de Lengua

Castellana o en otras áreas del conocimiento, y contar con el uso de instrumentos que permitieran evaluar su impacto.

Cabe resaltar que la aplicación del protocolo PRISMA 2020 fue fundamental para esta revisión, ya que ofreció una guía metodológica estructurada y ayudó a reducir la subjetividad en la recopilación y análisis de los datos. En lo referente al enfoque metodológico, se definieron filtros de inclusión y exclusión conforme a los criterios de elegibilidad establecidos, lo cual facilitó la selección de las fuentes más pertinentes. Las fuentes analizadas se extrajeron de bases de datos indexadas como Scielo, Dialnet, ERIC, Scopus, entre otras garantizando así la validez y confiabilidad de la información recopilada

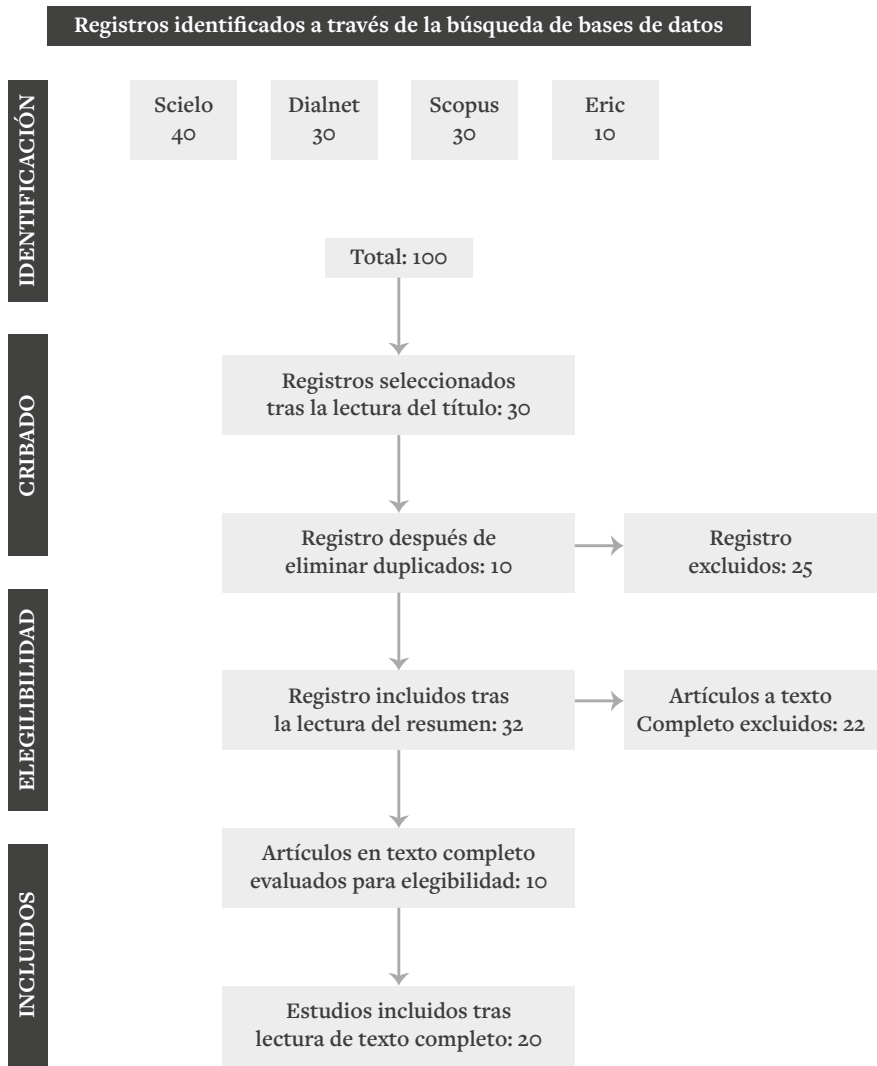
Criterios de Exclusión

Se excluyeron aquellos estudios relacionados con la gamificación, desarrollados en Colombia u otros países, en los niveles de educación básica primaria, secundaria y media, que, si bien fueron realizados en contextos formales y presenciales -y en asignaturas como Lengua Castellana u otras del conocimiento, no presentaban herramientas de evaluación que permitan analizar su impacto.

Estudios seleccionados

A partir de la revisión de la documentación, se obtuvieron quince (15) fuentes que proporcionan información relevante para el desarrollo del presente trabajo investigativo. Estas publicaciones de carácter reciente fueron extraídas de las bases de datos previamente mencionadas, lo que garantiza su credibilidad y validez científica. Procedimiento de selección, inclusión y exclusión y número de estudios seleccionados.

Gráfico 1. Registros identificados a través de la búsqueda de bases de datos.



Fuente: *Elaboración Propia.*

Tabla 1. Resultados

Categoría	Estudio	Hallazgos	Diferencias y particularidades
Gamificación	Zambrano, Luque, Lucas y Lucas (2020) Aldana Méndez (2021), Aranguen y Conde (2021), Montes, Barrios y Parra (2023), Calle y Castro (2022) Posligua, Espinel, Posligua y Jiménez (2022), Parra y Mayor (2022), Tauris, Ramírez, Cacoango y Maliza (2024), Calderón, Flores, Ruiz y Castillo (2022), Correa Chia (2020)	Los estudios revisados revelaron consistentemente que la gamificación incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura. El uso de herramientas tecnológicas y retos resultó en una mayor participación y disfrute de una mejora significativa en la comprensión lectora literal, facilitada por el acceso y disfrute que las actividades gamificadas brindaron a los estudiantes, especialmente en la comprensión de textos básicos. Finalmente, la gamificación impactó positivamente la calidad general de la escritura, mejorando la coherencia, la claridad y la creatividad en los trabajos escritos.	Valorar la eficacia de la gamificación en el ámbito educativo supone un reto complejo La clave reside en el diseño cuidadoso de actividades que fomenten la colaboración, la retroalimentación efectiva y que se centren en el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior, como la lectura inferencial y crítica. Además, es fundamental considerar el contexto educativo específico, ya que factores como el acceso a la tecnología, la formación docente y el nivel socioeconómico pueden influir en los resultados. Estudios con metodologías y tamaños de muestra variados señalan que la gamificación tiene el potencial de ser una herramienta útil, pero requiere implementación reflexiva y adaptada a las necesidades de cada entorno educativo. La duración de las intervenciones y el enfoque en habilidades específicas también son elementos a considerar para comprender el impacto a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje.

Lectura y escritura	Tauris, Ramírez, Cacoango y Maliza (2024), Navarro, Pérez (2024), Benítez, Peña, (2024), Calderón, Flores, Ruiz y Castillo (2022), Aldana Méndez (2021), Correa Chia (2020)	Las investigaciones analizadas dan cuenta de una notable deficiencia en los procesos lectoescriturales de la mayoría de los grupos escolares analizados e incluso en grupos de estudiantes de bachillerato, la deficiencia se observa en la falta de comprensión textual e inferencial de los procesos lectores, además de deficiencias en la escritura narrativa y de diferentes textos producto de la poca motivación, atención y procesos deficientes por pandemia, entre otros. Para obtener estos hallazgos se implementan variedad de estrategias comparativas, test, cartografías entre otros.	Aplicando técnicas de comparación después de desarrollados los procesos de gamificación, se observa en las investigaciones mejoras significativas en las sesiones de Lengua y Literatura en particular un marcado aumento en la motivación y la concentración del alumnado, lo cual se tradujo en una mayor implicación en tareas grupales y en la elaboración de estrategias conjuntas. Estudiantes en la competencia evaluada, elevando significativamente el porcentaje de participantes que alcanzaron un nivel de logro destacado, aunque no se presentan evidencias claras de los tiempos empleados para la aplicación de los procesos.
---------------------	---	--	--

Fuente: *Elaboración Propia.*

Síntesis cualitativa de los resultados

Gamificación

Como estrategia pedagógica la gamificación se constituye en una técnica que favorece el aprendizaje de los estudiantes al emplear elementos lúdicos en contextos escolares que potencian habilidades comunicativas, la imaginación, la creatividad y la resolución de problemas a través de retos y recompensas que aumentan el compromiso del educando.

En las investigaciones reseñadas se observa los beneficios, ya que se elaboran pruebas para demostrar ampliamente sus ventajas en los contextos escolares de hoy, caracterizado por la digitalización.

Competencia Lectura y escritora

La lectura y escritura en la primaria constituyen un proceso de suma relevancia para fortalecer las habilidades de aprendizaje a lo largo de la vida escolar De allí, la importancia de contar con proyectos y modelos pedagógicos y didácticos que

resulten efectivos y pertinentes, en consonancia con las dinámicas actuales y las características de los educandos.

La implementación de proyectos basados en la gamificación, analizados en esta investigación, contribuye al fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje lectoroescritor de los estudiantes del quinto grado al potenciar su capacidad social, motivación y emociones estos avances se reflejan en una mayor retención, comprensión y la expresión escrita, habilidades fundamentales para avanzar desde una lectura textual hacia una inferencial y crítica y para desarrollar textos en diferentes categorías cabe resaltar la disposición del docente para generar estrategias dirigidas a las características detectadas en cada grupo en particular.

Discusión

De la revisión bibliográfica se obtuvieron quince 15 trabajos entre investigaciones, tesis y artículos. Relacionados con el uso de la gamificación educativa en el fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras.

La gamificación es la categoría principal ha mostrado resultados positivos en diversos contextos educativos .su implementación para el desarrollo de las competencias de lectura y escritura han permitido evidenciar incrementos significativos en la motivación, participación y compromiso de los estudiantes hacia las actividades académicas. Según Juan y Área (2021. p.147) la gamificación consiste

La gamificación se perfila como la categoría central, especialmente en su uso para potenciar las habilidades de lectura y escritura. Ha mostrado resultados positivos en diversos contextos educativos. Los estudiantes expuestos a estrategias ramificadas, como desafíos interactivos, recompensas virtuales y juegos narrativos, han evidenciado un aumento en la motivación hacia las actividades de lectura y escritura, lo que se traduce en una mayor participación y compromiso en el aula.

Como sostienen Juan y Área (2021. p.148), la gamificación consiste en:

Incorporar elementos de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el propósito de aumentar el interés y la motivación en los aspectos estrechamente vinculados con la autorregulación o autonomía del aprendiz. Dicha estrategia resulta importante para que el conocimiento sea significativo en el alumno, comprometiéndose más con sus responsabilidades, con esto evitando las deserciones escolares (p. 129)."

Además, estas dinámicas han favorecido mejoras en aspectos específicos como la fluidez lectora, la comprensión inferencial y la escritura creativa, al proporcionar entornos de aprendizaje atractivos y personalizados. Sin embargo, los resultados también destacan la relevancia de la capacitación docente y el acceso a herramientas tecnológica para maximizar el impacto de estas estrategias, especialmente en contextos con limitaciones de infraestructura. En general, la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para enriquecer el aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes. Para Foncubierta y Rodríguez citado por López y Muñoz (2023),

mencionan que “la gamificación es una técnica que utiliza el profesorado al diseñar un actividad o tarea a través del uso de elementos de juego (como insignias, puntuación, mecánicas, retos, etc.) para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 10). Según Matera (2015), “describe como la aplicación de las “técnicas creativas basadas en juegos en contextos no relacionados con el juego, como las clases” (p. 23).

La eficacia de la implementación y el diseño de la gamificación varió entre los estudios analizados, lo que resalta la importancia de la selección adecuada de la herramienta y el diseño pedagógico de la actividad. Si bien plataformas como Kahoot, Quizizz y Genially mostraron resultados prometedores su efectividad en gran medida de factores como en el nivel dificultad de la tarea los mecanismos de retroalimentación y la incorporación de elementos colaborativos. La narrativa desempeña un papel esencial en una experiencia gamificada, ya que contribuye a generar un alto nivel de compromiso en la actividad Hamari, *et al* (2016). Este componente permite incrementar el interés de los educandos al interrelacionar los contenidos de manera coherente, otorgando significado a cada actividad y creando una sensación de continuidad e integración, Cornellà y Estebanell, (2018, p.75). De este modo, se favorece una experiencia enriquecedora, que motiva al estudiante profundizar en el contenido y mejorar sus procesos de aprendizaje, Quintero, *et al.*, (2018, p.341)

La evaluación realizada en las diferentes propuestas gamificadas se caracteriza por su enfoque general y flexibilidad, ya que, en muchos casos se emplean herramientas que carecen de validación Esta situación puede explicarse por las dificultades señaladas por diversos autores en torno a la evaluación de estas iniciativas gamificadas, las cuales derivadas de la ausencia de marcos conceptuales sólidos que permitan un diseño más estructurado y formal Díez, Bañeres y Serra, 2017, p.99).

El nivel de capacitación y apoyo de los docentes influyó significativamente en el éxito de la puesta en práctica y en los resultados obtenidos por los estudiantes. Además, el acceso confiable a la tecnología resultó crucial ya que las limitaciones en estas áreas a menudo obstaculizaron la eficacia de las intervenciones de aprendizaje gamificado. Por lo tanto, la implementación efectiva gamificación depende no solo de la elección de la plataforma adecuada sino también de un diseño reflexivo de la formación docente sólida y de un acceso equitativo a los recursos tecnológicos En este sentido el Ministerio de Educación Nacional (2021) señala en su portal Colombia aprende que la integración de las TIC en las dinámicas de clase ofrece una gran oportunidad para que maestros, estudiantes y otros actores educativos reduzcan la brecha digital y participen de forma más activa en entornos de enseñanza tanto virtuales como mixtos.

En lo referente al impacto de la gamificación en los procesos de lectoescritura entre los estudios, lo que permitió evidenciar tanto sus fortalezas como sus limitaciones. Si bien, en general se observó mejor en la comprensión general, el efecto difirió entre las habilidades de pensamiento literal, inferencial y crítico. La comprensión literal obtuvo avances constantes, lo que sugiere la eficacia de la gamificación para hacer que la lectura sea más atractiva y accesible. Sin embargo, las mejoras en la comprensión inferencial y

crítica fueron menos constantes, posiblemente debido a factores como el diseño de las actividades desarrolladas en cada investigación las limitaciones temporales

Los resultados sobre el impacto de la gamificación en las competencias lectoras de estudiantes de primaria básica destacan mejoras significativas en la motivación, la participación y el desempeño académico. Las estrategias gamificadas, como el uso de plataformas digitales, niveles de logro y recompensas, han demostrado aumentar el interés de los estudiantes hacia la lectura, promoviendo una interacción más activa con los textos. Además, se han identificado avances en aspectos específicos como la fluidez, la comprensión literal e inferencial, y la capacidad para sintetizar información. Estas dinámicas no solo facilitan la adquisición de habilidades lectoras, sino que también fomentan un ambiente de aprendizaje más colaborativo y atractivo.

No obstante, los resultados también subrayan la necesidad de contar con recursos tecnológicos adecuados y la formación docente para maximizar el impacto de estas estrategias. Por esta razón, la gamificación se da a conocer como una herramienta clave para mejorar el desempeño académico, permitiendo que los estudiantes puedan adquirir conocimientos mientras se divierten de forma lúdica “ Castro, Castillo y Mendoza, (2018 p.110)

Cortés *et al.* (2019, p.130) y Ferroni (2021, p. 121) sostienen que comprender un texto va más allá de la mera decodificación de palabras; se trata de una habilidad compleja que implica activar conocimientos previos, hacer inferencias, manejar distintos niveles de comprensión y emplear diversas operaciones cognitivas. Todos estos elementos contribuyen a construir una imagen mental del contenido leído perspectiva que ha sido ampliamente abordada desde hace décadas en el campo de la psicología experimental.

En el caso de la lectoescritura, esta debe desarrollarse en un entorno que despierte el interés y mantenga la motivación del niño, incorporando métodos dinámicos y lúdicos que lo guíen con propósito hacia el logro de objetivos. De acuerdo con Vygotsky (1977, p. 56), la escritura representa una herramienta de mediación simbólica fundamental en el desarrollo mental, ya que implica una actividad intencional y dirigida hacia metas concretas. Por tanto, escribir no solo involucra lenguaje, sino también funciones como la atención, la memoria y la percepción, que forman parte integral del proceso lector-escritor.

En términos sociales y emocionales, el desarrollo de las competencias lectoras promueve la autoestima y la confianza de los estudiantes, ya que les permite interactuar de manera mas efectiva tanto con los textos como con su entorno. Así mismo se ha identificado que los estudiantes con buenas competencias lectoras tienden a ser más participativos y comprometidos en el aula, lo que contribuye a un clima escolar positivo. Sin embargo, en contextos donde estas habilidades no están bien desarrolladas, los estudiantes pueden experimentar dificultades académicas y desmotivación, lo que resalta la importancia de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan estas competencias lectoescritura , puesto que la lectura enriquece de manera significativa el proceso enseñanza – aprendizaje en ese sentido Cortés, Daza y Castañeda

(2019, p. 128) señalan que “la lectura, entendida como un espacio de interacción, se enriquece cuando quien lee aporta el conocimiento previo que posee”.

La gamificación ha mostrado resultados significativos en los procesos de escritura, destacando por su capacidad para motivar a los estudiantes y facilitar el aprendizaje activo. Al incorporar dinámicas lúdicas, se observa un aumento en la creatividad, la mejora en la coherencia y ortografía, así como un mayor compromiso en las actividades de escritura. Además, esta estrategia fomenta la retroalimentación inmediata y personalizada, lo que permite a los estudiantes identificar errores y perfeccionar sus habilidades de manera progresiva. Estas características convierten a la gamificación en una herramienta eficaz para enriquecer y dinamizar el proceso de la escritura. Según Fareed, Ashraf y Bilal (2016), la escritura es:

Una habilidad importante en la producción del lenguaje y a su vez especialmente en el escenario del aprendizaje del inglés que enfrentan muchos de los alumnos. Aprender a escribir es un proceso de gran relevancia por ser un elemento esencial para la comunicación efectiva de ideas. (p-85)

De manera similar, el análisis de la habilidad oral, completado con la lectura y la escritura, muestran similitudes con las demás competencias comunicativas evidenciando mejoras en aspectos, como ampliación de vocabulario, precisión en la pronunciación, comprensión y fluidez (Choi, 2016). Este autor subraya que la gamificación facilita el desarrollo de la expresión oral mediante actividades vinculadas a situaciones de la vida cotidiana, en las que el idioma se utiliza tanto en contextos académicos como informales. Lo anterior sugiere que todas las macro habilidades que conforman las competencias comunicativas de una lengua pueden ser potenciadas mediante enfoques innovadores basados en la gamificación. además, Tenesaca (2020) señala que, al implementar

La gamificación en el contexto educativo, es fundamental considerar que cada uno de sus componentes puede propiciar una transformación real en la enseñanza de la lectura. Sus características motivadoras favorecen que el niño se incorpore a esta nueva manera de aprender con un auténtico compromiso, de modo que el aprendizaje se produzca por gusto y no por obligación (p. 25).

Con base en los resultados se puso en práctica la propuesta “Mundo mágico de las letras: Pequeños grandes lectores”, es inclusiva, ya que se adapta a distintos ritmos y estilos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante participe activamente y progrese a su propio nivel. Implementar un programa como este, no solo mejora el rendimiento académico en áreas clave como lengua y literatura, sino que también fomenta valores como la empatía, la creatividad y el trabajo colaborativo, preparando a los niños para enfrentar con éxito retos académicos y personales futuros. Por ello, la ejecución de esta propuesta tiene un impacto significativo en la formación integral de los estudiantes, consolidando la lectura como una herramienta esencial para su desarrollo integral.

En coherencia con lo anterior, la propuesta innovadora de este proyecto se centra en la incorporación de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de básica primaria. El uso de plataformas digitales interactivas como herramientas clave en las actividades diseñadas favorece el interés, el aprendizaje significativo y el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, profundizando en la lectura y la escritura mediante ejercicios articulados al juego como motor de un aprendizaje activo, dinámico y lúdico. En esta línea, Pin y Carrión (2022) señalan que

“La gamificación en la lectura acrecienta el interés de los alumnos por mejorar al emplear herramientas que sean lúdicas y atractivas para los niños, promueve la participación integral de manera individual o colectiva e incrementa la habilidad lectora en su proceso de formación, generando un ambiente de juego donde sea premiado cada logro de los discentes” (p. 10).

Asimismo, Achig (2020) plantea que la lectoescritura se orienta a desarrollar las capacidades indispensables para la construcción del conocimiento en el estudiante; por ello, resulta fundamental enseñar a leer y escribir de manera adecuada, utilizando herramientas educativas acordes con sus necesidades (p. 25). Al mismo tiempo, el autor enfatiza que, por esta razón, es relevante iniciar el proceso de la forma más simple posible y mediante estrategias lúdicas (p. 25).

Por otro lado, este enfoque permite abordar los diversos estilos de aprendizaje, resulta ser significativo en el aula, ya que la gamificación facilita que estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje encuentren en la lectura una herramienta accesible y motivadora. Este tipo de programas no solo fortalece el desempeño académico en asignaturas clave, sino que también desarrolla competencias como la imaginación, empatía y expresión verbal y escrita. Así, la propuesta, no solo busca formar lectores competentes, sino también ciudadanos críticos y creativos que utilicen la lectura como un puente hacia el conocimiento y la transformación.

Conclusiones

La gamificación se revela como una estrategia innovadora y efectiva para fortalecer las habilidades de lectura y escritura en el estudiando, principalmente porque promueve una mayor motivación y compromiso en el aprendizaje. Los hallazgos revelan que, al integrar dinámicas lúdicas, los alumnos se involucran activamente en actividades que, de otro modo, podrían percibirse como monótonas. Este enfoque fomenta el interés por la lectura y la escritura, lo que se traduce en mejoras significativas en habilidades clave como la comprensión lectora, la ampliación del vocabulario

Otro hallazgo importante es que la gamificación facilita un aprendizaje personalizado y progresivo, adaptado al ritmo y nivel de cada estudiante. Las actividades gamificadas, como retos literarios, juegos narrativos y competencias de escritura creativa, no solo refuerzan habilidades técnicas, sino que también estimulan la innovación y creatividad. Además, la retroalimentación inmediata que ofrecen muchas platafor-

mas y dinámicas gamificadas permite a los alumnos identificar errores y mejorar de manera constante, lo que contribuye a un aprendizaje efectivo.

Finalmente, se evidencio que la gamificación ejerce un impacto positivo en el ambiente de aprendizaje, al fomentar la colaboración entre estudiantes y promover una actitud consecutiva frente a los retos académicos. Esta metodología no solo contribuye al fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras, sino que también fortalece habilidades sociales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la autorregulación. En conjunto estos resultados subrayan la importancia de integrar enfoques innovadores pedagógicos como la gamificación, en los procesos educativos con el propósito de superar las falencias actuales del alumnado y potenciar integralmente sus competencias comunicativas

Referencias

- Acuña, M. (2018). Storytelling en la educación: aprendiendo con historia emocionantes. *Evirtualplus*. <https://www.evirtualplus.com/storytelling-en-la-educacion/>
- Achig L. (2020). Diseño de un software didáctico, en el área de lengua y literatura para mejorar la comprensión lectora, en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la Escuela Experimental Pedagógica “República de Venezuela” en el año lectivo 2019-2020 (Tesis de licenciatura). Universidad Central del Ecuador, Ecuador
- Barad, K. (2007). Encontrando el universo a mitad de camino: *La física cuántica y el entrelazamiento de la materia y el significado*. Prensa de la Universidad de Duke.
- Bruno, A. and Dell'Aversana, G. (2018). Reflective Practicum in Higher Education: The Influence of the Learning Environment on the Quality of Learning. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 43(3), 345- 358. DOI: 10.1080/02602938.2017.1344823
- Castro, Castillo y Mendoza, J. (2018). Factores asociados a la adquisición de competencias en América Latina. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXIII (4), 33-52.
- Catagña, J., & Alulema, L. (2024). Desarrollo de la competencia lectora mediante la gamificación en el subnivel elemental. *MQRInvestigar*, 8(3), 4117-4139. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.4117-4139>
- Clandinin, D., & Connelly, F. (2000). *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*. The Jossey-Bass Education Series.
- Cornellà, P., & Estebanell, M. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. En C.S. González (coord.), *Actas del Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17)*. Universidad de La Laguna, San Cristóbal de La Laguna, Tenerife, España.
- Cortes, E., Daza, J., y Castañeda J. G. (2019). Relación del entorno socioeconómico con el desempeño de la comprensión lectora en universitarios. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXV (4), 119- 133.

- Choi, M. (2016). Un análisis conceptual de ciudadanía digital para la educación para la ciudadanía democrática en la era de Internet. *Teoría e investigación en educación social*, 44 (4), 565-607.
- Deleuze, G. (1964, 2000). *Proust y signos: El texto completo*. Traducido por R. Howard. Prensa de la Universidad de Minnesota.
- Díez, C., Bañeres, D, y Serra, M. (2017). Experiencia de Gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education in the Knowledge Society*, 18(2), 85-105
- Fareed, M., Ashraf, A. y Bilal, M. (2016). Habilidades de escritura de los estudiantes de ESL: problemas, factores y sugerencias. *Revista de Educación y Ciencias Sociales*, 4, 81-92. <https://doi.org/10.20547/jesso421604201>
- Fau, C., y Nabzo, S. (2020). Metaanálisis: bases conceptuales, análisis e interpretación estadística. *Revista Mexicana de Oftalmología*, 260- 273. <https://doi.org/10.24875/RMO.M20000134>
- Ferroni, M. (2021). Habilidades relacionadas con la comprensión lectora en lectores iniciales que crecen en contextos de pobreza. *CES Psicología*, 14(3), 1-18. <https://doi.org/10.21615/cesp.5188>
- Forneiro Iglesias, M. L. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47, 49-70.
- García Magro, C., y Martín Peña, M. L. (2021). Aprendizaje autorregulado y gamificación en educación superior - Self-regulated learning and gamification in higher education. *Revista Española de Pedagogía*, 79(279), 341-362. <https://n9.cl/yrehpt>
- González, M., Barrantes, R. y Lache, L. (2016). La formación de maestros: el oficio del idep. *Sistematización de la experiencia institucional en formación docente*, 1999 - 2013. *Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, enero) Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. En *Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025- 3034). IEEE, Waikoloa, Hawaii
- Juan, O., y Area, M. (2021). Gamificación superficial en E - learning: evidencias sobre motivación y autorregulación. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (62), 146-181. <https://doi.org/10.12795/>
- Lather P. (2013). Metodología-21: ¿Qué hacemos después? *Revista Internacional de Estudios Cualitativos en Educación* 26(6): 634-645.
- López, M., y Muñoz, M. (19 de 06 de 2023). *La gamificación como tendencia educativa en la actualidad*. Universidad Oberta de Cataluña. España.
- Matera, M. (2015). *Explora como un pirata*. Bilbao-España.
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2016). Marco Nacional de Cualificaciones: Introducción al MNC. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-362828_recurso.pdf

- Movilla, J, López, C., López, D., y Pacheco, L. (2020). Didáctica de las Matemáticas y gamificación. En Movilla, J. G., López, D. (Comp.) *Miradas y Perspectivas de la Educación Matemática*. (pp. 195-215). Sello Editorial Coruniamericana. <https://n9.cl/9svbhv>
- OEA [Organización de Estados Americanos] (2020). ¿Cómo garantizar el acceso al derecho a la educación para niñas, niños y adolescentes durante la pandemia de COVID-19? Guías prácticas de la SACROI COVID-19, 2, 4. Comisión Interamericana de Derechos Humanos: <http://www.oas.org/es/cidh/prensa/Comunicados/2020/301A.pdf>
- Paleari, V. (2017): «Hacia un entorno más auténtico en el aprendizaje del español como lengua extranjera. El enfoque experiencial», *Lingue e Linguaggi*, vol. 23, n.o 1, pp. 151-167, <http://siba-se.unisalento.it/index.php/lingueilinguaggi/article/view/17625>
- Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P., Boutron, I., Hoffman, T., Mulrow, C., .McDonals'S 2021 Enero). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *Reserch methods and reporting*, 1-9. Documento en línea, Disponible: <https://www.bmj.com/content/bmj/372/bmj.n71.full.pdf>
- Parra González, M. A., Segura Robles, A., y Romero García, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educación*, 56(2), 475-489. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1104>
- Pin, M. & Carrión E. (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lectoescritura. *Revista Científica Sinapsis*, 21(1). <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>
- Quintero, L., Jiménez-Jiménez, F., & Area- Moreira, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos*, 34, 343-348.
- Rosales, S., y Roig, R. (2017). El relato digital como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum*, 44-45, 163-174. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/58973>
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S. y Mandl, H. (2017). Cómo motiva la gamificación: un estudio experimental de los efectos de elementos específicos del diseño de juegos en la satisfacción de necesidades psicológicas. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sandín Esteban, Mª Paz. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. McGraw-Hill.
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163- 184. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>
- Tenesaca, E., & Criollo F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica ara 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 (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Educación, Ecuador

- UNESCO (2016). Innovación educativa. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247005>
- Valéry, P. (2010). *Cuadernos (1894-1945)*. Barcelona: Círculo de Lectores - Galaxia Gutenberg.
- Vieira, D. (2020). O que é Storytelling? O guia para você dominar a arte de contar histórias e se tornar um excelente Storyteller. Rock Content. bit.ly/43E2hEJ
- Vygotsky, L. (1988). Pensamiento y lenguaje. La Habana, Editora Revolucionaria,
- Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de procesos psicológicos superiores. Prensa de la Universidad de Harvard