

Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura

Gamification: Methodological strategy for literacy skill development

Gamificación para desarrollar la destreza de lecto-escritura

Ing. Martha Pin Neira ⁽¹⁾

Esmeralda Carrión Mieles Mg ⁽²⁾

⁽¹⁾ Docente de la Escuela de educación Básica 26 de Junio, Manabí – Ecuador

ORCID 0000-0002-4814-587X

⁽²⁾ Universidad San Gregorio de Portoviejo, Manabí – Ecuador

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0623-0996>

Contacto: estrellmar-k@hotmail.com

Resumen

El uso inadecuado de las estrategias de ludificación dentro de los entornos educativos limita el correcto desempeño de los niños en la habilidad de lectura y escritura, por ello esta investigación aborda la contribución de las estrategias de gamificación en el desarrollo de la destreza de lecto-escritura. El trabajo se sustentó en un enfoque cuali-cuantitativo de tipo descriptivo aplicándose los instrumentos de entrevista a un experto, encuesta a 25 docentes y rúbrica de observación a 40 estudiantes de Tercero de primaria. Se emplearon los métodos analítico, deductivo y estadístico, para la recolección y procesamiento de información. Los resultados permitieron conocer que al implementar la gamificación, el aprendizaje de lectura y escritura se encuentra en un nivel satisfactorio, sin embargo, su implementación es escasa en la práctica educativa de los docentes objeto de estudio. En efecto, las estrategias de gamificación aplicadas a la destreza de lecto-escritura, generan un impacto positivo permitiéndole al docente incrementar la atención y motivación en el proceso de aprendizaje de los discentes, valorando su esfuerzo generando un ambiente propicio para el trabajo en equipo, es necesario entonces que el educador este inmerso en el contexto digital para elevar sus competencias.

Palabras clave: Aprendizaje lúdico; estrategias metodológicas; gamificación; lecto-escritura; recursos digitales.



Abstract

The inadequate use of gamification strategies in educational environments limits the correct performance of children in reading and writing skills; therefore, this research addresses the contribution of gamification strategies in the development of reading and writing skills. The work was based on a descriptive qualitative-quantitative approach, applying the instruments of an interview to an expert, a survey to 25 teachers and an observation rubric to 40 third grade students. Analytical, deductive and statistical methods were used to collect and process information. The results showed that by implementing gamification, the learning of reading and writing is at a satisfactory level; however, its implementation is scarce in the educational practice of the teachers under study. In fact, gamification strategies applied to the reading and writing skills generate a positive impact, allowing the teacher to increase attention and motivation in the learning process of the students, valuing their effort and generating an environment conducive to teamwork, so it is necessary that the educator is immersed in the digital context to raise their skills.

Keywords: Playful learning; methodological strategies; gamification; reading-writing; digital resources.

Introducción

Continuamente los niños y niñas presentan problemas en las habilidades de leer y escribir por el uso inadecuado de las herramientas y estrategias para el desarrollo de esta destreza, por ende, la implementación de nuevas metodologías que aporten significativamente a su evolución académica se vuelve necesario debido a su débil desenvolvimiento. Por ello Abril (2020) infiere que en los últimos años “la gamificación a nivel internacional, así como en el ámbito educativo nacional, ha sido aplicada en múltiples iniciativas educativas para enseñar y aprender, resultando ser una estrategia que motive a realizar actividades que antes podrían haberles parecido monótonas” (p.12).

El planteamiento más común de los educadores es relacionar únicamente el juego con la distracción, debido a esto abordan erróneamente el entorno de la temática que ofrece la gamificación. Guevara (2018) afirma que “esta problemática se asocia a la falta de actualización del docente en temas relacionados con las TIC y con nuevas estrategias de aprendizaje, que les permitan desarrollar competencias como las digitales y las pedagógicas para introducirlas en su práctica docente” (p.13).

El Ecuador en comparación con otros países demuestra poca iniciativa en el desarrollo de las estrategias de gamificación, Es así que la problemática se presenta en el manejo incorrecto de esta metodología, siendo este recurso necesario en el crecimiento académico de los discentes.

Como indica Peñas et al., (2020):

A través de la gamificación; la estimulación en edades tempranas juega un papel fundamental en y mejor interiorización de aprendizajes nuevos, aprovechando las bondades del crecimiento y fortalecimiento de los músculos de los niños, en especial cuando se trabaja con niños menores de cinco años, pues en estas edades están en pleno desarrollo, a la vez permite tener una mayor tecnología (p.19).

Así mismo Quizhpi (2018) Expresa que “Una de las necesidades actuales más importantes que tienen las instituciones educativas es el acceso a herramientas que apoyen el proceso académico” (p.7). De esta manera nos referimos a aquellas que promuevan la integración de los estudiantes y estimulen su interés por aprender como son las diversas herramientas de gamificación, que facilitan el proceso educativo asegurando que cada uno de los alumnos desarrolle al máximo sus habilidades.

En la provincia de Manabí según Coox & Solorzano (2017) “hoy en día existe un sin número de niños que aún carecen de competencias lingüísticas por falta de técnicas activas especialmente aquellos que están marginados o no son tomados en cuenta por los mismos docentes o padres” (p. 5). En efecto se ha generado un descuido en las competencias lingüísticas tras la falta de actualización y recurso muy convencionales que no aportan lúdicamente al aprendizaje de los estudiantes.

Por lo anteriormente expuesto, se estudió la contribución de las estrategias de gamificación en el desarrollo de la destreza de lecto-escritura en los estudiantes de Tercer Año EGB de la Unidad Educativa 26 de Junio, nivel en el cual es propicio para continuar con los procesos de animación a la lectura a través de una metodología lúdica para su aprendizaje.

Esta investigación enmarca un relevante aporte social al estudiar los distintos usos de la gamificación como una estrategia en las respectivas clases, lo cual incorpora diversos conocimientos en el empleo de nuevas, innovadoras y lúdicas actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de igual forma la utilidad práctica del presente estudio brindó información acerca de las teorías de las estrategias de gamificación que impulsen la destreza de lecto-escritura.

En efecto, la investigación beneficia a los docentes al distinguir las estrategias de gamificación innovadoras hacia los logros de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Asimismo, conseguir una participación integral de los discentes de forma activa en el proceso educativo, implementando retos en los cuales se les otorgue responsabilidades y metas a ser alcanzadas.

Entorno al ámbito educativo la gamificación como estrategia de aprendizaje demuestra su relevancia al ser empleada para el desarrollo lúdico de los temas y actividades que están inmersos dentro de la planificación, por esta razón Contreras & Eguía (2016) infieren que “La gamificación, es utilizar mecánicas asociadas al videojuego, para presentar al alumno una serie de retos de aprendizaje, que en cuanto el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto” (p. 17). Actualmente la gamificación es considerada como una metodológica lúdica que aporta al aumento del interés y la motivación entre el docente y los estudiantes.

López (2019) expresa que:

La importancia de utilizar las mecánicas del juego en el aula se ha convertido en una técnica eficaz para la adquisición del conocimiento significativo en todos los niveles de educación. La gamificación no es convertir todo en un juego, esta permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo, además de que sirve para absorber conocimientos mediante el proceso de la acción; reforzando esto a través del cono del aprendizaje (p. 52).

Para el desenvolvimiento de las habilidades comunicativas existen un vasto número de estrategias de gamificación que permiten desarrollar las destrezas de lectura y escritura como son: los talleres de lectura, Kahoot!, Reader Wars, Escape Room, Quizlet, Google Form, Padlet, Educaplay, entre otros recursos que se han implementado actualmente en la modalidad virtual; estas herramientas por una parte brindan el apoyo necesario a los respectivos bloques curriculares como en la lectura, cuya función es comprender y ampliar los contenidos de los textos y por otra parte en el bloque de escritura, aporta al desarrollo progresivo, autónomo y de calidad en la destreza de escritura de los estudiantes.

La lecto-escritra es una destreza que se empieza a pulir desde edades tempranas abordadas en el área de Lengua y Literatura, lo cual resulta ser fundamental para la evolución académica, la vida social y laboral de los estudiantes a futuro.

En tal sentido Avecillas (2017) expresa que:

La lectura promueve la adquisición de hábitos y destrezas que marcan al ser humano en su capacidad interpretativa y de estudios para todo futuro académico y profesional, generando niveles de inferencia, reflexión y criticidad. La escritura como reelaboración del conocimiento, da paso a una verdadera pedagogía constructivista, donde el papel del docente, como mediador del aprendizaje, promueve al trabajo autónomo y colaborativo del estudiantado (p. 162).

Dentro del paradigma escolar en el desarrollo de la lecto-escritura se ven envueltos todos los actores del sistema educativo, es notorio que a pesar de ser destrezas que se trabajan independientemente están anidadas por el impacto que generan en la realidad social de las personas, al ser la escritura una habilidad de producción y la lectura de recepción su necesidad de una a otra es indiscutible.

Materiales y métodos

El presente trabajo de investigación tuvo un enfoque cuali-cuantitativo no experimental de tipo descriptivo, se emplearon los métodos analítico y deductivo para describir los resultados alcanzados y establecer las consecuencias generales que tiene el mal empleo de las estrategias de gamificación, se obtuvieron datos relevantes entorno a la problemática planteada y el análisis específico de la realidad investigada. Además, se tomó como punto de referencia las distintas fuentes de información que sustentaron de manera científica el tema presentado.

La investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica Fiscal “26 de Junio”, Parroquia Eloy Alfaro, de la ciudad de Manta, Manabí-Ecuador, tomando como referencia poblacional 25 docentes y 80 estudiantes de Tercer Año Básico, acogiéndose al método no probabilístico por conveniencia del investigador, lo que determinó la aplicación a los 40 estudiantes que conforman un paralelo del nivel definido para este proyecto.

La información se obtuvo a través de una entrevista realizada a un docente experto en el área de educación y estrategias de gamificación de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, una encuesta de base estructurada aplicada a los docentes, la cual, estuvo conformada por 6 preguntas tipo escala likert y una rúbrica de observación dirigida a los estudiantes con los siguientes parámetros: Intención comunicativa, comprensión del textos, seguimiento de la escritura, ritmo y

fluidez a fin de desarrollar un taller de lecto-escritura empleando estrategias de gamificación y analizar el progreso de la misma.

La aplicación de los instrumentos de recolección de la información se efectuó mediante el método de juicio de experto, quien aportó y expuso su opinión y experiencia, con los principios de calidad, fiabilidad y validez que posibilitaron a obtener los datos necesarios para el tema de estudio.

El análisis de los resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes en la presente investigación se ejecutó mediante los procesos estadísticos de recolección de datos, el análisis y su tabulación. En cuanto a la entrevista se partió de la organización de las ideas expuestas por el experto y la interpretación de la misma, lo cual permitió estructurar la información, y obtener los datos específicos de estudio para contrastar los aportes científicos.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados emitidos en base a la entrevista, encuesta y rúbrica de observación aplicada en el proceso investigativo:

La entrevistada indica que para poder aplicar las estrategias de gamificación el docente primero debe identificar a su grupo de estudiantes, observar sus características para con ello poder elegir adecuadamente el tipo de estrategia de gamificación a emplear, así como conocer las herramientas y recursos con los que cuenta la institución educativa.

Tenesaca (2020) indica que:

Al aplicar la gamificación en el ámbito educativo, se debe considerar que cada uno de sus componentes permitirán una verdadera transformación del proceso de enseñanza de la lectura, sus características motivadoras, permitirán al niño integrarse a esta nueva forma de aprender con verdadero compromiso por parte del estudiante, en donde el aprendizaje se efectúe por placer más no por obligación (p. 25).

En efecto, identificar el nivel de complejidad de la estrategia de gamificación define si es óptima para la capacidad y el conocimiento de los estudiantes y de esta manera poder desarrollar la actividad y cumplir los fines del objetivo en la planificación, del mismo modo es indispensable que los docentes tengan en cuenta lo que desean conseguir de sus discentes al emplear estas nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Al mismo tiempo, la experta expresa que el tema de gamificación se ha realizado en pequeños proyectos, pero no se le otorga una adecuada importancia, por lo que en cuanto terminan los mini proyectos en las instituciones educativas se olvidan de continuar con su aplicación a pesar de que se visualiza un aumento en la motivación y los aprendizajes sean llevados con éxito.

Según Lara (2020) ha afirmado que:

La motivación implica el deseo de desempeñarse bien en el aula y esto se ve reflejado en el actuar del estudiante, cuando se esfuerza para conseguir un fin u objetivo académico, demostrando interés, entusiasmo y persistencia por aprender, aquello que considera necesario y significativo (p. 7).

Tabla 1.

Aplicar la gamificación como estrategia de aprendizaje

Indicadores	Porcentaje
Adquisición del conocimiento significativo.	38,24%
Permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, motivación y valorar el esfuerzo.	55,88%
Cubrir la planificación.	0,00%
Genera experiencia en el docente.	5,88%
Total	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica 26 de Junio.

De acuerdo a la tabla 1, los docentes en un 55,88% indican que al aplicar la gamificación como estrategia de aprendizaje se está permitiendo el desarrollo de habilidades para mejorar la atención, motivación y valorar el esfuerzo de cada uno de los estudiantes, lo cual procura conseguir progresivamente resultados favorables en la adquisición del conocimiento. Es por ello que gamificar el proceso de aprendizaje traslada el juego al contexto educativo y procura mantener la predisposición de los alumnos evitando así su desinterés.

Tabla 2.

Ventajas que da la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura.



Indicadores	Porcentaje
Mantiene ocupado a los estudiantes para que capten los conocimientos.	2,94%
Crear ambientes de aprendizaje y de reflexión acerca de lo que va aprendiendo.	67,65%
Trabajo de forma conjunta para maximizar el aprendizaje de los estudiantes.	26,47%
Exige mayor responsabilidad y trabajo de estudiantes y docentes.	2,94%
Total	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica 26 de Junio.

Como resultado más relevante, los docentes en un 67,65% indican que las ventajas que da la gamificación para el desarrollo de la lecto-escritura, es el generar ambientes de aprendizajes y de reflexión autónoma, acrecentando los conocimientos de los estudiantes acorde a lo que se va aprendiendo, de acuerdo a la tabla 2 dentro del mismo contexto gamificar no solo es de utilidad para aprender a incorporar más aprendizajes, sino es una opción que se enfoca también en cambiar las conductas de los alumnos dentro del aula y conseguir que cada uno pueda mejorar por sí mismo. Además, contribuye al bienestar educativo ayudando a la igualdad e integración del alumnado.

El presente estudio también da a conocer otros datos de interés de la encuesta aplicada a docentes, por ello en lo referente a la destreza de lecto-escritura un 52,94% han considerado que es el resultado de la adquisición de hábitos, destrezas que aportan a la capacidad interpretativa y de estudios en los alumnos, de esta manera tanto la lectura como la escritura desempeñan continuamente las prácticas de enseñanza-aprendizaje y la solución de problemas con aciertos y facilidad en la producción de nuevos conocimientos.

Al respecto Zúmel (2019) infiere que la destreza de lecto-escritura es:

La capacidad para dominar ambas técnicas acerca de la lectura y la escritura es lo que ayudará al niño o niña a desenvolverse de la mejor manera posible dentro de su realidad social: con sus compañeros, con los familiares, con sus maestros, es decir, con la gente que coincide en su día a día. Será beneficioso para que el alumno o alumna se comunique de manera correcta (p. 5).

<https://www.itsup.edu.ec/sinapsis>



Sin embargo, en cuanto a la frecuencia con que la mayoría de docentes innovan sus clases, utilizando estrategias de gamificación, un 60% lo realizan raramente demostrando un bajo nivel en la modernización de sus planificaciones y actividades generadas y obviar los recursos que ofrece la gamificación para un mejor y lúdico aprendizaje.

En el trabajo de investigación de Zapata (2019) indica que actualmente:

Es muy importante que los maestros busquen la manera de mantener a sus alumnos motivados en la escuela, pues conseguir dicho objetivo facilitará que el aprendizaje de los niños sea mucho más completo. Además, la curiosidad y las ganas de aprender de los alumnos aumentarán mucho si se divierten y disfrutan en clase. Por eso, el juego reúne todas las características necesarias para ser un elemento motivador muy útil en la enseñanza (p. 5).

Dentro de este proceso de investigación se consideran los siguientes resultados obtenidos a través de la rúbrica de observación con la que se pudo evaluar el desarrollo de la lecto-escritura.

Tabla 3.

Categorías	Criterios de Evaluación	Indicadores			
		Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio	Total
Intención comunicativa	Los estudiantes participan activamente con las actividades lúdicas de lectura.	85%	12,5%	2,5%	100%
Comprensión del texto	Los estudiantes leen, relacionan preguntas y enunciados sin dificultad.	5%	52,5%	42,5%	100%
Seguimiento de la escritura	Los estudiantes lograron completar la lectura y organizar las ideas en orden lógico.	7,5%	55,0%	37,5%	100%
Ritmo y fluidez	Los estudiantes leen en todo momento con fluidez y ritmo atendiendo siempre a la puntuación.	5%	62,5%	32,5%	100%

Fuente: Rúbrica aplicada a estudiantes de Tercer Año Básico de la Escuela de Educación Básica 26 de Junio.

En base a los datos obtenidos en la rúbrica aplicada a los estudiantes, se toma dos principales referentes: La comprensión del texto con un 52,5% del total de alumnos, expresando un resultado satisfactorio en el desarrollo de las actividades de lectura. Sin embargo, también se ve reflejado que existe un problema en el desarrollo de la comprensión lectora por parte de los demás estudiantes.

Por consiguiente, 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.

En cuanto al siguiente referente de la rúbrica seguimiento de la escritura con un precedente 55% muestra una ejecución satisfactoria del total de estudiantes, a pesar de ello existen alumnos que mantienen dificultad para la ejecución del proceso de escritura.

Conocer el contexto de los estudiantes infiere en gran medida para la creación de las distintas actividades a ser aplicadas por el docente, aunado a esto el buen desarrollo de esta destreza implica utilizar una adecuada estrategia de gamificación que sea acorde a las características de los educandos con un contenido de acuerdo a su nivel y un sentido de recreación en su desenvolvimiento para una buena evolución académica y social para el alumno.

Discusión

Abordando los datos obtenidos en la investigación con relación a los docentes el 55,88% indican que con el empleo de la gamificación en el desarrollo de las clases se mejora la motivación y aumenta el interés por aprender en los alumnos, lo cual da énfasis en su desarrollo como una estrategia innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En concordancia con lo mencionado según Aguilera et al., (2020) concibe la gamificación como:

Estrategia metodológica motivacional, tiene su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite al docente captar la atención e incentivar a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas que le permiten asimilar conocimientos de forma fácil, y a su vez se tornen verdaderamente significativos (p. 53).

Por otra parte, desde el criterio de los docentes encuestados el 67,65% infieren que la gamificación promueve el desarrollo progresivo de las habilidades en los estudiantes, en el caso de la lectura y escritura influye de manera lúdica en las respectivas actividades a ser ejecutadas en las clases. Asimismo, permite el uso de recursos educativos adecuados a cada nivel y capacidad de los alumnos.

Por consiguiente, Achig (2020) expresa que:

La lectoescritura se enfoca en trabajar las capacidades necesarias para la formación del conocimiento del estudiante, por esa razón se debe enseñar a leer y escribir correctamente con herramientas educativas adecuadas a las necesidades del estudiante... Po tal motivo es importante iniciar de la manera más sencilla y de forma lúdica (p. 25).

A pesar de que el avance de estas habilidades sea simultáneo demuestran un desarrollo independiente, dentro del contexto lector el empleo de la gamificación promueve el progreso de los estudiantes creando un ambiente divertido y propicio para incentivar la participación de los alumnos, factores necesarios en el transcurso del proceso de aprendizaje.

Según Farrach (2021) considera a la lectura como:

El proceso lector propiamente dicho, se propone ampliar los intereses de los estudiantes, perfeccionar su modo de leer y capacitarlos para comprender cualquier tipo de texto. Es decir, se afianza a medida que el individuo transcurre su proceso de formación tanto en la institución educativa como fuera de ella (p. 12).

Dentro del campo de la escritura la incorporación de la gamificación como una estrategia lúdica para su desarrollo promueve solvencia a los retos y problemas que presentan los alumnos en el progreso de esta habilidad, incrementando actividades de participación más atractivas y promoviendo un trabajo íntegro y en equipo, dando una solución de manera general a lo requerido por el sistema educativo que menciona lo siguiente:

Los estudiantes necesitan una mediación pedagógica centrada en los procesos cognoscitivos y en el desarrollo de su potencial. Cuando el estudiante escritor se enfrenta a la escritura, se enfrenta al reto de hacerlo de manera coherente y para ello necesita usar habilidades cognitivas (analizar, comparar, clasificar, deducir, relacionar, interpretar, etc.) que se concretan en habilidades lingüísticas (describir, definir, resumir, explicar,

justificar, argumentar, demostrar, etc.) para comunicarse, aprender o construir conocimientos (MINEDUC, 2019, p. 290).

Es evidente que la gamificación aporta en la relación docente-estudiante, al proceso de enseñanza-aprendizaje y en sus distintas habilidades, manejando la temática de juegos incrementa el interés y promueve la participación de todos los alumnos, a los cuales se les otorga responsabilidades y se recompensa al finalizar de manera exitosa, a la vez que se valora cada progreso en su formación académica, lo cual estará inmerso en un ambiente propicio y adecuado a las necesidades del grupo estudio que aprenderá a leer y escribir de una manera divertida.

Conclusiones

La investigación permitió reconocer recursos de estrategias de gamificación como Padlet, Kahoot, Quizziz, Sócrates y Educaplay que benefician al proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos así como su importancia para su desarrollo académico muy pertinentes en la modalidad virtual. Los docentes investigados reconocen que gamificar sus actividades permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, motivación y trabajo en equipo, valorando el esfuerzo de los estudiantes en un ambiente propicio, sin embargo la aplicación de estrategias de gamificación para innovar las prácticas educativas es escasa en tal sentido es necesario que no solo los alumnos se adapten al manejo de las nuevas tecnologías sino es imprescindible que el educador este inmerso en el contexto digital para elevar sus competencias.

El empleo de las estrategias de gamificación a los estudiantes participantes de la investigación demostró un nivel satisfactorio en el desarrollo de la lecto-escritura, permitiendo encausar de manera factible y efectiva la comprensión e interpretación de los textos y las habilidades comunicativas, por tal motivo su importancia en el área de Lengua y Literatura radica en saber enseñar a leer y escribir correctamente utilizando recursos educativos acorde a las necesidades de los alumnos. Desde la pandemia al modificarse la modalidad de estudio las estrategias de gamificación se convirtieron en una necesidad imperante para la destreza de lecto-escritura, No obstante, durante los ejercicios se evidenció debilidad en el uso de estas herramientas didácticas por parte de los niños debido al escaso manejo de las herramientas digitales.

Referencias bibliográficas

- Abril Iza, M. F. (2020). El uso de la Gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH. Master's Thesis, Universidad Tecnológica Indoamericana .
- Achig Ronquillo , J. 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 . Quito: Universidad Central Del Ecuador.
- Aguilera Meza, C. K., Santos Loo, C. P., Pinargote Párraga, B. A., & Erazo Delgado, J. R. (2020). Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Primer Grado de Educación Básica. *Revista Cognosis*, 5(2), 51-70.
- Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la Lengua y Literatura. *Revista Científica Runae*, 155-168. Obtenido De <Http://Repositorio.Unae.Edu.Ec/Bitstream/56000/245/1/Runae%20n%C2%B01%20155-168.Pdf>
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Barcelona: Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma De Barcelona. Obtenido de Https://Incom.Uab.Cat/Publicacions/Downloads/Ebook10/Ebook_IncomUab_10.Pdf#Page=11
- Coox Nieve, G. A., & Solorzano Domínguez, V. E. (2017). Influencia de la lectoescritura en el desempeño escolar en los niños de Cuarto Grado paralelo "C" de "Dr. Luis Aveiga Barberan" Zona 4, del Distrito 13d07, de la provincia de Manabí, cantón El Carmen, en el periodo lectivo 2014-2015. Santo Domingo: Universidad de Guayaquil.
- Farrach Úbeda, G. A. (2021). Estrategias Metodológicas para fomentar la comprensión lectora. *Revista Científica De Farem-Estelí*, 5-19.
- Guevara Vizcaíno, C. (2018). Estrategias de Gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Guayaquil: Universidad Casa Grande. Departamento de posgrado.
- Lara Micolta, R. M. (2020). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- López López, M. Y. (2019). La importancia de la Gamificación como Técnica de enseñanza aprendizaje a nivel superior. *Insigne Visual*, 49-57. Obtenido de <Http://Www.Apps.Buap.Mx/Ojs3/Index.Php/Insigne/Article/Viewfile/1442/1046>
- Ministerio De Educación. (16 De Marzo De 2019). Ministerio de Educación-Currículo. obtenido de <Https://Educacion.Gob.Ec/Curriculo-Lengua-Literatura/>
- Peñas Moreno, M. C., García-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Gamificación en Centros de desarrollo infantil. *Revista arbitrada interdisciplinaria Koinonía*.



Quizhpi Lupercio, L. P. (2018). La estrategia de gamificación y El proceso de aprendizaje. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Maestría en Informática Educativa.

Tenesaca Orellana , M. E. (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 . Azogues: (Bachelor's Thesis, Universidad Nacional de Educación del Ecuador).

Zapata Vega, Z. M. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje . Guayaquil: Bachelor's Thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de filosofía, letras y Ciencias de la Educación.

Zúmel Herrero, A. (2019). Lectoescritura en el primer ciclo de educación primaria. Palencia: Facultad de Educación de Palencia.

