

14

Fecha de presentación: septiembre, 2023

Fecha de aceptación: noviembre, 2023

Fecha de publicación: enero, 2024

GAMIFICACIÓN Y DESARROLLO

DEL APRENDIZAJE EN PRIMERO DE BÁSICA: UNIDAD EDUCATIVA
JAIME ROLDÓS AGUILERA

GAMIFICATION AND LEARNING DEVELOPMENT IN FIRST BASIC: EDUCATIONAL UNIT JAIME ROLDÓS AGUILERA

Marta Alexandra Solano Lozano¹

Email: marta.asolano@yahoo.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-1160-2686>

Víctor Javier Castillo Zuñiga²

E-mail: vcastillo@utb.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4611-5239>

Denny Betsabet Santillán³

Email: dbsantillan30@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-8262-0702>

Gisella Zoraya Jacome Rodríguez⁴

Email: soryjacome@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6201-9379>

¹ Unidad educativa Jaime Roldós Aguilera: Montalvo, Costa, Ecuador.

² Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

³ Unidad Educativa 23 de junio: Baba, Costa, Ecuador.

⁴ Unidad Educativa Antonio San José de Sucre, Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Solano Lozano, M. A., Castillo Zuñiga, V. J., Betsabet Santillán, D. & Jacome Rodríguez, G., Z. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera. *Universidad y Sociedad* 16(1), 137-144.

RESUMEN

La gamificación permite que el estudiante adquiera aptitudes necesarias para entender, expresar y regular de forma apropiada la apariencia emocional y aumentar la motivación. El objetivo de la investigación es desarrollar una estrategia didáctica basada en la gamificación para la lecto-escritura en estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera. Se propone un enfoque cuantitativo, con tipo experimental, correlacionar y longitudinal. Se parte de una revisión teórica acerca de las experiencias y teorías desarrolladas para la gamificación y un diagnóstico con la aplicación de una lista de chequeo sustentada en los criterios expuestos por la prueba de lectura y escritura de Ricardo Olea a una población de 37 estudiantes. Se realiza la validación del instrumento con la aplicación de las pruebas de Alpha de Cronbach y R cuadrado (software SPSS V25) con resultados de 0.909 y 1,00 respectivamente. La lista se aplica antes y después de la estrategia, la primera como diagnóstico, la segunda, como evaluación. La prueba de correlación aplicada por el Coeficiente de Pearson permitió comprobar la relación existente entre los resultados del aprendizaje para la lectura y la escritura respecto a las variables a considerar en la estrategia. Se demuestran los resultados positivos relevantes en la aplicación de la estrategia por la comparación de las variables seleccionadas con diferencia significativa entre los valores medios, comprobados con la prueba ANOVA, nivel de significancia igual a $0,0018 < 0,05$, por lo que la gamificación contribuyó a mejorar los niveles de lectoescritura.

Palabras clave: Gamificación, enseñanza - aprendizaje, lectoescritura, estrategia didáctica.

ABSTRACT

Gamification allows the student to acquire the skills necessary to understand, express and appropriately regulate emotional appearance and increase motivation. The objective of the research is to develop a didactic strategy based on gamification for reading and writing in first grade students of the Jaime Roldós Aguilera Educational Unit. A quantitative approach is proposed, with an experimental, correlation and longitudinal type. The starting point is a theoretical review

of the experiences and theories developed for gamification and a diagnosis with the application of a checklist based on the criteria set forth by Ricardo Olea's reading and writing test to a population of 37 students. The validation of the instrument is carried out with the application of Cronbach's Alpha and R square tests (SPSS V25 software) with results of 0.909 and 1.00 respectively. The list is applied before and after the strategy, the first as a diagnosis, the second as an evaluation. The correlation test applied by the Pearson Coefficient allowed us to verify the relationship between the learning results for reading and writing with respect to the variables to be considered in the strategy. The relevant positive results in the application of the strategy are demonstrated by the comparison of the selected variables with a significant difference between the mean values, verified with the ANOVA test, significance level equal to $0.0018 < 0.05$, so the Gamification contributed to improving literacy levels.

Keywords: gamification, teaching – learning, didactic strategy.

INTRODUCCIÓN

El mundo tuvo un cambio abrupto en diversas áreas y la educación no resulta la excepción con la presencia de la pandemia del virus Sarcov-2. Implica entonces, modificar las maneras de hacer, potenciar la enseñanza a distancia y buscar vías para lograr la motivación de los estudiantes bajo la dirección de padres y tutores (Bonilla, 2020) a pesar de los cambios ocurridos en los escenarios de trabajo (Gallardo et al., 2020). Los estudiantes en el desarrollo de sus actividades educativas requieren para la continuidad educativa del uso de diversas plataformas educativas, entre ellas Moodle (Maliza et al., 2021).

De este proceso se obtienen experiencias divergentes. Por un lado, se demuestra la posibilidad de utilizar herramientas motivadoras e incorporar el uso de las tecnologías de la información y, por otro, se aprecian incumplimientos en los programas, dados fundamentalmente porque todos los niños no poseen las mismas posibilidades en sus casas. A tal efecto, el sistema de educación ecuatoriano establece que los estudiantes reciben una nivelación de Educación Inicial 1 y 2.

La Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera cuenta con una oferta educativa de Educación Inicial, Educación Básica y Bachillerato. Un total de 1035 estudiantes y 43 docentes en los diferentes niveles y subniveles. Está ubicado en el cantón Montalvo de la provincia de Los Ríos, perteneciente al Distrito de Educación 12D01 Baba-Babahoyo-Montalvo. La mayoría de los docentes tienen formación de educación en tercer nivel y el 15 % posee

formación en maestría. En esta institución un grado, con 37 estudiantes, no recibe la nivelación establecida. En ese sentido, se asume establecer una estrategia pedagógica basada en la gamificación, para recuperar la formación incumplida.

La gamificación permite de forma motivadora, trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, adquirir los conocimientos y habilidades, al recompensar las acciones realizadas de manera exitosa por el alumno.

Los juegos apoyan e influyen la práctica pedagógica y permiten estimular el desarrollo de la personalidad, desarrollar habilidades sociales, el pensamiento lógico, crítico y mejorar las relaciones interpersonales (Amaya y Sánchez, 2019). Por otra parte, la tecnología educativa brinda herramientas (Medina et al., 2016) que permite incluir a los juegos como una manera placentera para socializar normas de convivencia, ayudar a explorar los gustos de los estudiantes y lograr el trabajo participativo.

En la actualidad, resulta un reto para la enseñanza preparar a los profesionales de la era 4.0, no solo en los contenidos necesarios para cumplir con las exigencias académicas, sino también para la vida y por las implicaciones de los cambios tecnológicos (Aini et al., 2020). La gamificación permite que el estudiante adquiera aptitudes necesarias para entender, expresar y regular de forma apropiada la apariencia emocional, aumentar la motivación de los participantes al emplear el juego en entornos que no son lúdicos. A su vez, despierta el interés y motivación en aprender por parte de los estudiantes y de los docentes por el proceso que desarrollan.

Los estudiantes aprenden mejor cuando deben tomar decisiones sobre su experiencia educativa en el contexto de una secuencia de aprendizaje organizada y en situaciones que exijan la colaboración para alcanzar un objetivo común. Motivar a los estudiantes de una manera creativa resulta una alternativa para perfeccionar su aprendizaje; así como permite encontrar la relación entre desarrollo y capacidad potencial de aprendizaje.

En consecuencia, el objetivo de la presente investigación resulta desarrollar una estrategia didáctica basada en la gamificación para el desarrollo del aprendizaje, en los estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa

Jaime Roldós Aguilera.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación que se propone posee un enfoque cuantitativo y es del tipo experimental, correlacionar y longitudinal. Se realiza una revisión teórica acerca de las

experiencias previas y teorías desarrolladas para la gamificación y, sobre la base de la aplicación de métodos teóricos de investigación, tales como: análisis-síntesis, inductivo-deductivo, abstracto-concreto y enfoque de sistema (Quesada y Medina, 2020), se construyen los postulados que permiten el desarrollo de la estrategia y los instrumentos que la acompañan en el diagnóstico y su evaluación.

Se realiza un diagnóstico con la aplicación de una lista de chequeo sustentada en el marco teórico consultado y los criterios expuestos por la prueba de Lectura y Escritura de Ricardo Olea (Pazmiño, 2019) que busca detectar las carencias que poseen los niños en las áreas de lectura y escritura. La lista de chequeo es elaborada en una escala de 1 a 4 (muy frecuentemente, frecuentemente; ocasionalmente, nunca) y consta de los elementos a controlar siguientes: 1. ¿Lee correctamente las letras, números y palabras?; 2. ¿Reconoce los signos de puntuación al momento de leer?; 3. ¿Lee varias veces para poder comprender la lectura?; 4. ¿Luego de leer es capaz de compartir sus opiniones en la clase?; 5. ¿Le resulta difícil encontrar la idea principal de un texto?; 6.- ¿Cuándo lee un texto, aprende cosas nuevas?; 7. ¿El estudiante es capaz de expresarse correctamente?; 8.- ¿Es capaz de formar palabras?; 9.- ¿Cómo realiza la copia de frases?, 10.- ¿Cómo realiza el dictado de palabras, frases, y números?; 11.- ¿Evolución del docente en lectura?: 12.- ¿Evolución del docente en escritura?. La población es finita (37) estudiantes y se les aplica el control al 100 %.

Se realiza la validación del instrumento con la aplicación de las pruebas de Alpha de Cronbach y R cuadrado con el uso del software SPSS versión 25, con resultados de 0.909 y 1,00, respectivamente, ambos superiores a 0.7 lo que demuestra que la lista de chequeo empleada es válida y confiable.

Los resultados obtenidos de la primera aplicación de la lista son utilizados como elementos de diagnóstico para diseñar la estrategia; la segunda aplicación, para comprobar si se lograron avances significativos con su aplicación.

La prueba de correlación por el Coeficiente de Pearson con el apoyo del software SPSS versión 25 permitió comprobar la relación existente entre los resultados del aprendizaje para la lectura (preguntas 1 a la 5 relacionada a la 11) y la escritura (preguntas 8 a la 10 con la 12) respecto a las variables influyentes a considerar en la estrategia.

Sobre la base del estudio teórico y el diagnóstico realizado se plantea la hipótesis de que; si se emplean estrategias didácticas con el apoyo de la gamificación se mejoraran los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje de

la lectoescritura durante el periodo establecido para la recuperación.

Por último, se aplica la estrategia y se procede a determinar si existe evidencia significativa de que la estrategia didáctica basada en la gamificación mejora los niveles de lectoescritura por medio de la prueba de comparación medias ANOVA (SPSS V25).

RESULTADOS-DISCUSIÓN

El docente para impartir su clase debe contemplar con las necesidades de su actualización en la temática que imparte, analizar como transmitir sus contenidos y dosificar las actividades que desarrollan los estudiantes de manera que puedan lograr los aprendizajes. Los maestros necesitan tiempo para realizar esa planificación y estrategias para lograrlo. Las estrategias buscan la proyección del proceso de transformación del objeto de estudio, a fin de responder a una contradicción entre un estado real y un estado deseado (Cronje, 2021).

La estrategia didáctica resulta un procedimiento pedagógico que contribuye a lograr el aprendizaje en los alumnos (Collazos y Revelo, 2018), un recurso en el que se apoya el docente para llevar a efecto los propósitos planeados al determinar la forma de realizar un proceso, a la vez de que brinda claridad de cómo se guían las acciones para lograr los objetivos.

Propuesta de estrategia

De manera simplificada se expone la estrategia didáctica diseñada basada en la gamificación para el desarrollo del aprendizaje, en los estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera que no cumplen con el periodo de nivelación establecido. Su concesión se realiza en aproximación a Medina (2011).

Título de la estrategia:

Estrategia didáctica basada en la gamificación para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera.

Preámbulo:

La Gamificación es una herramienta que permite crear compromiso, facilita el aprendizaje, desarrolla la capacidad de realizar innovaciones, influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes y usa sus emociones a lo largo del proceso (Ardila, 2019). Por otra parte, aparejado a las necesidades siempre presentes de incrementar la motivación en el proceso de enseñanza, hoy se le une el reto de lograr habilidades y competencias en el uso de las tecnologías de la información (Vasquez, 2022).

En consecuencia, la mejora de los procesos de enseñanza (Viteri et al., 2013; Oviedo et al., 2018) impone a los docentes que realicen tareas innovadoras, se requiere crear nuevas estrategias y recursos en las clases para aumentar la motivación, el compromiso de los alumnos, satisfacer sus expectativas tecnológicas (Ortiz y Agredal, 2018), el compromiso y favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos (Maliza et al., 2020).

Objetivo general: Desarrollar una estrategia didáctica basada en la gamificación para la lecto-escritura en estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera.

Objetivos Específicos: (1) Diagnosticar el proceso de enseñanza-aprendizaje de primero de básica de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera y las tendencias en la implementación de la gamificación; (2) Concebir una estrategia didáctica basada en el uso de la gamificación como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura; (3) Evaluar la estrategia implementada en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

Público objetivo: Estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera que no reciben la nivelación.

Responsable de la concreción de la estrategia: Profesores encargados de la unidad educativa.

Fundamentación teórica:

Los constructivistas ven el aprendizaje como dependiente del grado en que los alumnos pueden activar estructuras cognitivas existentes y construir otras nuevas. La pedagogía constructivista del aprendizaje y la enseñanza hace hincapié en que existen y diferencias cognitivas en la forma en que las personas perciben las cosas y cómo las perciben, en formar ideas relacionadas con lo lingüístico, visual, lógico, interpersonal, factores intrapersonales, ambientales y existencialistas. Con estos principios, la propuesta se sustenta en elaborar una estrategia apoyada en las tecnologías de la información y la gamificación para promover el aprendizaje de la lectoescritura.

El desarrollo de la sociedad camina de la mano con las tecnologías digitales, que impactan en el proceso educativo y exige integrar las tecnologías de la información y comunicación, con el fin de incorporar estrategias innovadoras para escalar habilidades (Parra y Chantre, 2020). Por tal motivo, a través de la aplicación de estrategias didácticas virtuales, el docente podrá realizar de forma directa y práctica la contribución del desarrollo de las competencias de los alumnos exigidas para un ambiente virtual.

La gamificación es adaptar el sistema por el que se rigen los juegos a la educación, permite mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes, se usan reglas, insignias, reconocimiento de logros, con la finalidad de obtener buenos resultados académicos, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas. Entre los beneficios que se obtienen al aplicar la gamificación en la educación se encuentran: la motivación es fuente para que se logre el aprendizaje significativo, permite el trabajo equipo para lograr una meta y favorecer el desarrollo de las habilidades sociales como toma decisiones en equipo. Se destacan que eleva la motivación y los resultados académicos.

Diagnóstico inicial:

Se realiza un diagnóstico con la aplicación de una lista de chequeo en la prueba de Lectura y Escritura de Ricardo Olea (Pazmiño, 2019) para detectar las carencias que poseen los niños en las áreas de lectura y escritura. Los resultados alcanzados muestran se muestran en la tabla 1 de forma simplificada.

Tabla 1: Resultados de las evaluaciones por preguntas y respecto a la lectura y escritura realizadas en la lista de chequeo.

	Preguntas											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Con 1	19	18	14	15	14	4	0	3	16	5	8	8
Con 2	12	18	12	18	17	23	21	21	14	20	20	16
Con 3	6	1	11	4	6	10	16	13	7	12	9	13
Con 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
Promedio	1.65	1.54	1.92	1.70	1.78	2.16	2.43	2.27	1.77	2.19	2.03	2.14

Fuente: elaboración propia.

Además, se realiza un estudio de correlación entre las variables de la 1 a la 5 para la lectura y de la 8 a la 10 para la escritura, con resultados de 0,819 y 0,858 respectivamente lo que demuestra que si se perfeccionan esas variables en la estrategia que se proponga debe mejorar los resultados de la lectura y escritura de los estudiantes.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico muestran valores bajos en la evolución que realizan los docentes a los estudiantes, tanto en las variables específicas como en el proceso de lecto-escritura lo que demuestra la necesidad de la nivelación establecida y no cumplida y el rumbo de acción de la estrategia que se proponga.

Definición y formalización de las direcciones de la estrategia:

La estrategia permite lograr un proceso de aprendizaje de la lecto-escritura de forma activa, motivadora y significativa basada en el empleo de la gamificación. Se consideran direcciones de la estrategia: la motivación, la gamificación, diseñada sobre la base de las deficiencias encontradas.

La tabla 2 muestra las acciones a realizar para el componente lectura de forma simplificada en el desarrollo de la estrategia.

Tabla 2: Propuesta de acciones (simplificada) a realizar para implementar la estrategia en el componente lectura.

Acciones	Objetivo	Procedimiento o Técnica a Implementar
Proyectar un objeto y escribir su nombre	Leer correctamente números	Utilizar una presentación multimedia para proyectar objetos numéricos. Luego, los estudiantes deben leer el número asociado y ganar puntos por cada acierto.
Dar puntos en orden de que terminen, si lo realizan bien	Leer correctamente letras	Implementar un juego de velocidad en el que los estudiantes compitan para leer un conjunto de letras correctamente. Reciben puntos por la velocidad y precisión.
Escribir una frase con el objeto	Leer correctamente palabras	Utilizar una aplicación o plataforma en línea que permita a los estudiantes crear frases relacionadas con objetos. Puntuar la corrección y creatividad.
Crear una pequeña historia y escribir la idea central	Reconocer los signos de puntuación en la lectura	En la comprensión de la lectura dar puntuación mediante la creación de historias interactivas. Se premia la identificación correcta y aplicación de signos de puntuación.
Exponer la historia y debatirla	Elevar la capacidad de comprender lo que se lee	Utilizar presentaciones en línea o plataformas para que los estudiantes expongan sus historias. Después, promover un debate entre los estudiantes sobre las ideas presentadas.
Compartir opiniones posteriores a la lectura	Compartir opiniones posteriores a la lectura	Implementar foros en línea o plataformas interactivas para que los estudiantes compartan sus opiniones y reflexiones sobre la lectura. Puntuar la participación constructiva.
Exponer lo aprendido en la lectura	Elevar la capacidad de comprender lo que se lee	Utilizar presentaciones multimedia o herramientas interactivas para que los estudiantes presenten lo aprendido en la lectura. Puntuar la claridad y profundidad de la exposición.

Fuente: elaboración propia.

Seguimiento y control de la propuesta:

Los resultados alcanzados posteriores a la implementación de la estrategia se muestran en la tabla 3 como consecuencia de repetir la aplicación de la lista de chequeo.

Tabla 3: Resultados obtenidos de la encuesta posterior a la aplicación de la estrategia.

	Preguntas											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Con 1	0	2	1	1	2	0	0	0	1	1	0	0
Con 2	4	2	3	3	4	2	2	1	1	2	1	2
Con 3	10	11	9	13	11	12	15	12	13	15	14	14
Con 4	23	22	24	20	20	23	20	24	22	19	22	21
Total	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
Promedio	3.51	3.43	3.51	3.40	3.32	3.56	3.48	3.62	3.51	3.40	3.56	3.51
Diferencia	1.86	1.89	1.59	1.7	1.54	1.4	1.05	1.35	1.74	1.21	1.53	1.37

Fuente: elaboración propia.

Los resultados de la tabla 3 muestran una evolución positiva de los resultados y de las percepciones que los docentes poseen del aprendizaje de los estudiantes. Si se consideran las evaluaciones de 3 y 4 como bien y excelente todos los elementos poseen valoraciones iguales o superiores al 90 % y promedios superiores a 3.30.

En consecuencia, se analiza en el SPSS la comparación de las medias obtenidas y el informe presenta que la media de aplicación de la estrategia es mayor que la media del diagnóstico (tabla 4), mientras que la tabla 5 evidencia el nivel de significancia a través del ANOVA para el nivel de confianza estadísticamente comprobado.

Tabla 4: Resultados de las medias antes y después de la estrategia.

¿Cuáles son los resultados y criterios de mejora de la lectoescritura?			
Diagnóstico	1,45	37	,439
Posterior Estrategia	2,00	37	,506
Total	1,68	37	,468

Fuente: Salida del SPSS V25.

Tabla 5: Prueba ANOVA.

			Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
¿Cuáles son los resultados y criterios de mejora de la lectoescritura? * Proceso Didáctico Enseñanza – Aprendizaje	Entre grupos	(Combinado)	20,074	30	1,037	5,027	,0018
	Dentro de grupos		9,230	7	,206		
	Total		29,304	37			

Fuente: Salida del SPSS V25.

Se proponen las hipótesis:

H0: La estrategia aplicada didáctica basada en la gamificación no mejora significativamente la lectoescritura.

H1: La estrategia aplicada didáctica basada en la gamificación mejora significativamente la lectoescritura.

Criterio: si p valor (Sig.) es $\leq 0,05$ se rechaza H0; si p valor (Sig.) es $> 0,05$ se rechaza H1.

Decisión: El nivel significancia es igual a 0,0018 que es $< 0,05$; en consecuencia, se rechaza H0 y se acepta H1: Por tanto, La estrategia didáctica basada en la gamificación mejora significativamente la lectoescritura.

En este sentido, se evidencia estadísticamente que las medias de la estrategia aplicada son mayores que el diagnóstico inicial, además, se demuestra que el nivel de significancia es altamente confiable.

DISCUSIÓN

La gamificación resulta una herramienta de alta difusión en estos momentos en la búsqueda de implementar estrategias motivadoras y alcanzar el aprendizaje significativo. Diversos resultan los trabajos que muestran resultados positivos en este accionar (Cabrera, 2019; García, 2019); sin embargo su empleo en el proceso de enseñanza de la lecto-escritura que se realiza en edades tempranas y donde el juego resulta el ambiente natural del educando no resulta tan ampliamente tratado.

La prueba de Lectura y Escritura de Ricardo Olea referida por Pazmiño (2019) resulta una excelente guía para la realización del diagnóstico y fundamento para el desarrollo de la estrategia. Se aprecian incrementos superiores a 1.05 en todas las variables consideradas y en las que reflejan los avances de la lectura y escritura de 1.53 y 1.37 respectivamente. Se demuestra que existe diferencia significativa entre los valores medios obtenidos antes y después de la aplicación del instrumento.

CONCLUSIONES

Se desarrolla una estrategia didáctica basada en la gamificación para la lecto-escritura en estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera que permite obtener excelentes resultados en el aprendizaje de los estudiantes. Se destaca el carácter constructivista de la propuesta y su vínculo con las tecnologías de la información con la intención de hacer la propuesta más motivadora y acorde a las exigencias actuales. Los resultados cuantitativos obtenidos muestran correlación entre las variables de la 1 a la 5 para la lectura y de la 8 a la 10 para la escritura, con resultados de 0,819 y 0,858 respectivamente y la necesidad de su incorporación y perfeccionamiento en la estrategia. La evaluación del conocimiento por medio de la lista de chequeo ofrece valores superiores a 1.05 para todas las variables, destaque para las fundamentales, lectura (1.53) y escritura (1.37).

El análisis detallado de las medias obtenidas demuestra de manera concluyente que la estrategia basada en gamificación ha generado un impacto positivo en comparación con el diagnóstico inicial. Este resultado refuerza la idea de que la integración de elementos lúdicos y motivadores en el proceso de enseñanza contribuye de manera efectiva al desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aini, Q., Rahardja, U., & Khoirunisa, A. (2020). Blockchain Technology into Gamification on Education. *IJCCS*, 14 (2), 147-158. <https://journal.ugm.ac.id/ijccs/article/download/53221/27882>
- Amaya Saucedo, R. A., & Rafael Sánchez, Á. E. (2019). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico universitario: Una mirada desde los estudiantes de tecnológicos públicos. *Revista Venezolana de Gerencia*, 24(87), 938-953. <https://biblat.unam.mx/hevila/Revistavenezolanadegerencia/2019/Vol.%2024/No.%2087/19.pdf>
- Ardila Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://www.redalyc.org/journal/2810/281060624006/281060624006.pdf>
- Bonilla Guachamín, J. A. (2020). Las dos caras de la educación en el COVID-19. *CienciaAmérica*, 9 (2), 89-98. <https://www.cienciaamerica.edu.ec/index.php/uti/article/download/294/461>
- Cabrera Montero, L. F. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Scielo Literatura y lingüística*, 9(1), 47-54. Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (Meta) (ibero.edu.co)
- Collazos Ordóñez, C. A., & Revelo Sánchez, O. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Scielo TecnoLógicas*, 21(41), 115-134. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-77992018000100008&script=sci_arttext
- Cronje, M. M. (2021). Nuevos enfoques y estrategias para la enseñanza de la lectura inicial a los niños africanos. *Literator (Potchefstroom. Online)*, 42(1), 1-9.
- Gallardo Lucas, D. M., Núñez Lira, L. A., Aliaga Pacore, A. A., & Diaz Dumont, J. R. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista eleuthera*, 22(2), 31-50. <https://www.redalyc.org/journal/5859/585968118004/585968118004.pdf>
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 5(27), 71-79. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/download/17/7>

- Maliza Muñoz, W., Medina León, A., Medina Nogueira, Y. E., & Vera Mora, G. (2021). Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo Moodle: Virtual. Uniandes EPISTEME. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 8 (1), 137-152. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/download/1971/2844>
- Maliza Muñoz, W., Medina León, A., Vera Mora, G., & Castro Molina, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. Journal of Science Research: *Revista Ciencia e Investigación*, 5 (Especial para CININGEC), 632-652. https://www.researchgate.net/profile/AlbertoLeon-6/publication/349573539Moodle_Entorno_Virtual_para_el_fortalecimientoaprendizaje-autonomo.pdf
- Medina León, A. (2011). Contribución al desarrollo de la Formación Continua en profesores de Gerencia Empresarial en la Universidad de Matanzas [Tesis en opción al título de Máster, Universidad de Matanzas]. [https://www.umcc.cu/documentos-y-materialeinstitucionales/](https://www.umcc.cu/documentos-y-materialeinstitucionales/Medina_Nogueira,_D.,_Nogueira_Rivera,_D.,_Medina_León,_A.,_&_Suárez_Hernández,_J._(2016).Procedimiento_para_el_diagnóstico_de_la_gestión_del_conocimiento._Revista_Retos_de_la_Dirección,_10_(2),_168_-_192._http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2306-915520&script=sci_arttext&tlng=en)
- Medina Nogueira, D., Nogueira Rivera, D., Medina León, A., & Suárez Hernández, J. (2016). Procedimiento para el diagnóstico de la gestión del conocimiento. *Revista Retos de la Dirección*, 10 (2), 168 – 192. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2306-915520&script=sci_arttext&tlng=en
- Ortiz Colón, A., & Agredal Sarit, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación e Investigación*, 44(1), 45/56. <https://www.scielo.br/ijep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/>
- Oviedo Rodríguez, M. D., Medina León, A., & El Assafiri Ojeda, Y. (2018). Procedimiento para la planificación operativa con enfoque de procesos en Instituciones de Educación Superior, Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 10(3), 379-388. <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>
- Parra, C., & Chantre, L. (2020). ICT as a pedagogical strategy for teaching - learning towards conservation of the environment in teachers of the bordones educational institution. *Revista IF Ciencias Sociales y Humanas*, 1(2), 43/57. <http://scoif.com/revistas/index.php/sociales/article/view/23/43>
- Pazmiño Zambrano, M. J. (2019). Las habilidades motoras y lectoescritura en el alumnado de 2º año de Educación Básica. *Domino de las Ciencias*, 5(3), 271-292. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7154276.pdf>
- Quesada Somano, A., & Medina León, A. (2020). *Métodos teóricos de investigación: análisis-síntesis, Inducción-deducción, abstracto – concreto e Histórico- lógico*. Monografías científicas de la Universidad de Matanzas. https://www.researchgate.net/publication/34798792METODTEORICOS_DE_INVESTIG
- Vasquez Unda, M. M. (2022). Gamificación y estándares de aprendizaje del área de matemáticas en estudiantes, UE Veinticuatro de Mayo, Santo Domingo. Ecuador 2021 [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].
- Viteri Moya, J. R., Jácome Villacres, M. B., & Medina León, A. (2013). Modelo conceptual para la planificación estratégica con la incorporación de la responsabilidad social universitaria. *Revista Big Bang Faustiniiano*, 2 (2), 28-32. <http://unjfsc.edu.pe/index.php/bigbang>