

UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS UAPA



ESCUELA DE POSTGRADO

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO
DEL NIVEL PRIMARIO DEL CENTRO EDUCATIVO JOSÉ DE
JESÚS GERMOSO VÁSQUEZ, HATO MAYOR, SANTIAGO, AÑO
ESCOLAR 2022-2023**

Informe final de investigación presentado como requisito para optar por el título de
magíster en intervención psicopedagógica.

Por:

Luz Albertina Arias Guzmán

Melissa Altagracia Mercado Escoto

ASESORA:

Evelin Ávila

**SANTIAGO
REPÚBLICA DOMINICANA
JULIO, 2023**

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN	vii
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Objetivo general	5
1.3 Objetivos específicos	5
1.4 Descripción del contexto institucional	5
1.5 Constitución del equipo de investigación	7
1.6 Justificación de la investigación	8
1.7 Delimitación de la investigación	10
1.8 Limitaciones de la investigación	10
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	11
2.1 Antecedentes de la Investigación	11
2.1.1 Antecedentes nacionales	11
2.1.2 Antecedentes internacionales	12
2.2 Bases teóricas que sustentan la investigación	14
2.2.1 Conceptualizaciones sobre gamificación	14
2.2.2 La Gamificación en los procesos de enseñanza aprendizaje	16
2.2.3 La Gamificación en la enseñanza de la lectoescritura	17
2.2.4 Beneficios de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura	19
2.2.5 Características de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura	21
2.2.6 Ventajas de la gamificación en la enseñanza de la lectoescritura	22
2.3 Conceptualizaciones de lectoescritura	23
2.3.1 Desarrollo de la lectoescritura con la gamificación	25

2.3.2 Ideas para abordar la gamificación en la lectoescritura	26
2.4 Herramientas TIC que se pueden utilizar para la enseñanza de la lectoescritura	28
2.5 Juegos de mesas para la enseñanza de la lectoescritura	30
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	32
3.1. Enfoque, diseño y tipo de investigación acción.	32
3.1.1 Enfoque	32
3.1.2 Diseño	32
3.1.3 Tipo de investigación	33
3.2. Modelo de investigación acción adoptado.	34
3.3. Criterios de selección de los actores del proceso de investigación acción.	36
3.4. Técnicas y procesos de recogida de información.	36
3.5. Procesamiento de la información	37
3.6. Procedimiento del análisis de la información	39
CAPÍTULO IV. IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	
4.1 Fase de Planificación	40
4.1.1 Fase de planificación	53
4.1.2 Fase de acción	71
4.1.3 Fase de observación	83
4.1.4 Fase de reflexión	95
4.2 Resultado de mejora o de innovación	101
4.2.1 Resultados formativos para las personas implicadas	103
4.2.2 Resultados vinculados a la institución	104
4.2.3 Valoración del impacto desde el punto de vista interno y externo del centro	104
CONCLUSIONES	106
RECOMENDACIONES	110
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	111
Anexos A: Plan de valoración del proceso	129
Anexos B. Carta de solicitud de la aplicación de las intervenciones	129
Anexos C: Fotografías	132

RESUMEN

En esta investigación aborda el título: Gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor, Santiago, año escolar 2022-2023. La misma tuvo como objetivo general: Implementar la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez. En cuanto a la metodología empleada esta fue la investigación acción, con un enfoque cualitativo. Adoptando el modelo de Kemmis (1989), que plantea las fases de: planificación, acción, observación y reflexión. La población objeto de estudio fueron los 35 estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor, Santiago. La técnica utilizada fue la observación, siendo los instrumentos: el diario reflexivo, fotografías y registros anecdóticos. Se concluye, que por medio de la gamificación como estrategia se pueden integrar las herramientas TIC de Quizziz, Kahoot, Educaplay y Wordwall, así como también, los juegos de mesa para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez. Se entiende, que, en el desarrollo de las intervenciones, los estudiantes se mostraban muy motivados, integrándose en cada una de las actividades propuestas con las herramientas tecnológicas de Quizziz, Kahoot, Educaplay y Wordwall, así como también, con los juegos de mesa.

Palabras claves: gamificación, estrategia de enseñanza, lectoescritura, herramientas tecnológicas y juegos de mesa.

CONCLUSIONES

En este acápite se presentan las conclusiones que forman parte de la investigación según los objetivos propuestos, los cuales dieron respuesta al objetivo general el cual consistió en implementar la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor, Santiago, año escolar 2022-2023.

Objetivo No.1. Diseñar actividades con la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor Santiago, año escolar 2022-2023.

Se concluye que este objetivo fue logrado a cabalidad, ya que se logró diseñar actividades con la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez. Este propósito fue alcanzado desde la fase de planificación hasta la fase de acción y observación, puesto que, se pudo notar que las actividades propuestas fueron de gran beneficio para que los niños mejoraran su proceso de lectoescritura por medio de la estrategia de la gamificación. De este modo se logró que el grupo de estudiante trabajará la imaginación, la creatividad, y el trabajo en equipo, reforzando la focalización, la mejora de la lectura y escritura, así como la comprensión y elaboración de texto. Esto se puede evidenciar, observando las historias elaboradas, partiendo de las palabras formadas. (Ver acápite B, p. 141)

Objetivo No.2. Realizar actividades de lectoescritura con la estrategia de gamificación para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor, Santiago, año escolar 2022-2023.

Según los resultados obtenidos, se concluye que este objetivo fue logrado, ya que en la fase de acción se pudo realizar todas las actividades planificadas de lectoescritura con las herramientas tecnológicas de Quizziz, Kahoot, Educaplay, Wordwall, y los juegos de mesa, las cuales permitieron mejorar la lectoescritura con la estrategia de gamificación en los estudiantes de Cuarto Grado. En el desarrollo de las intervenciones, se pudo observar que los estudiantes lograron integrarse a las actividades propuestas, puesto que, se mostraron motivados e interesados en participar de las actividades, acciones que no se manifestaban antes de realizar el proceso de investigación. Igualmente, la docente mostraba interés en aprender a utilizar estas herramientas, expresando la facilidad con la que se puede crear actividades y sobre todo la utilidad que buscan, ya que, en esta tanto ellos como los estudiantes pueden colgar sus proyectos sin importar el área que se esté trabajando.

Dentro de las características que pudieron mejorar los estudiantes se destacan: que por medio de las actividades realizadas con las herramientas de gamificación estos leían con más fluidez y formaban palabras con los juegos de mesa.

Objetivo No.3. Establecer la implementación de la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor

Santiago, año escolar 2022-2023.

Se concluye que este objetivo fue logrado, puesto que, después de las intervenciones realizadas las psicólogas visitaron el centro para verificar si la docente estaba haciendo uso de la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario, (ver anexo, pp.120-124) realizaron observaciones de clases, revisión y observación de la planificación de la docente, luego se aplicaron estrategias de evaluación, tales como: observaciones, lista de cotejo y fotografías. Por lo que se puede decir, que la misma fue lograda en la fase de acción y reflexión, permitiendo ver los cambios logrados después de las intervenciones.

En un primer momento, se observó una clase de Lengua española, en donde se observó que, dentro de las mejoras logradas, estuvo las clases creadas con la gamificación, las cuales fueron motivadoras y que integraron a los niños en la ejecución de la misma, porque antes de las intervenciones los estudiantes se mostraban distraídos, sin embargo, después estos se veían felices mientras la docente formaba los grupos de trabajo. En esta parte surgieron muchas carcajadas por inventarse nombres de equipos pocos comunes.

La herramienta utilizada fue Wordwall, en la misma se diseñó una historieta, en la cual se verificó que se puede realizar bien las actividades gamificadas porque es algo novedoso para los estudiantes del Centro Educativo. Con esta actividad los estudiantes se mostraban muy felices y motivados disfrutando la actividad.

Después, se aplicó una lista de cotejo a la docente sobre “¿Cómo te sentiste aplicando la gamificación en tu aula?”, “cuéntanos tu experiencia” y “¿Crees que en verdad la gamificación mejora la motivación de tus estudiantes?”

La docente respondió de manera muy positiva y llena de satisfacción, puesto que dio a entender que la gamificación es una estrategia muy productiva y dinámica, que, aunque no la conocía bien a fondo, ahora que la conoce le facilita activar la motivación en su grupo de clases. Expresó que sus estudiantes se veían muy motivados cuando hacía uso de la gamificación con herramientas TIC.

Es importante resaltar que, aunque la docente estaba entusiasmada en las intervenciones, no estaba utilizando la gamificación con todas las herramientas mostradas. Esta solo estaba utilizando Kahoot y Quizizz, por la utilidad que brindan, ya que en esta pueden elaborar actividades de manera rápida y sencilla.

En cuanto al objetivo general, el cual fue: Implementar la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor, Santiago, año escolar 2022-2023.

De acuerdo con los resultados, se concluye que este objetivo fue logrado a cabalidad desde la fase de planificación hasta la fase de reflexión se pudieron notar cambios, ya que, a través de la implementación de la gamificación como estrategia, se realizaron actividades con las herramientas tecnológicas de Quizziz, Kahoot, Educaplay, Wordwall y juegos de mesa, que lograron mejorar los procesos de lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario, mostrándose estos con una lectura más fluida y formando palabras que estimularon su proceso de lectoescritura. Se entiende, que en el desarrollo de las intervenciones los estudiantes se mostraban muy motivados, integrándose en cada una de las actividades propuestas con las herramientas tecnológicas de Quizziz, Kahoot, Educaplay y Wordwall. Así como también con los juegos análogos.

Es importante señalar, que en el desarrollo de las intervenciones la docente mientras observaba las intervenciones manifestaba que no sabía usar algunas herramientas tecnológicas sola, puesto que se le dificultaba manipular las herramientas y aplicaciones, sin embargo, luego de observar cómo se puede gamificar diferentes actividades de manera fácil y sencilla, las va a continuar usando en sus clases.

A pesar de esta limitante, las psicólogas cooperaron de forma personalizada de acuerdo con sus necesidades de alfabetización digital, demostrando en todo momento un profundo interés y alta motivación para aprender a utilizar las herramientas. Esto produjo que el equipo investigador la apoyara en todo lo necesario.

Las psicólogas concluyen, que a través de la implementación de la gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de Cuarto Grado del Nivel Primario del Centro Educativo José de Jesús Germoso Vásquez, Hato Mayor, Santiago, se pueden integrar las herramientas tecnológicas de Quizziz, Kahoot, Educaplay, Wordwall y juegos de mesa, al proceso de enseñanza aprendizaje, para que las clases sean más motivadoras y divertidas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ayala, A. y Gaibor, K. (2021). *Aprendizaje de la lectoescritura en época de pandemia*.

Algar, A (2020). La gamificación de la lectura. Recuperado de
<https://docentes.algareditorial.com/blog/33/gamificacion-lectura>

Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la Lengua y Literatura.

Revista Científica Runa, 155-168. Obtenido De
<Http://Repositorio.Unae.Edu.Ec/Bitstream/56000/245/1/Runae%20n%C2%B01%20155>

Avellaneda, Y. T. (2021). La lectura, gesto inquietante. *Revista de Educación*, 13(25), 119–135.

Barcia, A, E y Mendoza, G. M. (2020). *Prezi como herramienta innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes*. 6, 429–444.
<https://n9.cl/9nfyd>

Burke, B (2011). *Innovation Insight: Gamification Adds Fun and Innovation to Inspire Engagement*, Gartner.

Bustillo, J., Rivera, C., Guzmán, J. G., y Ramos Acosta, L. (2017). Benefits of using a mobile application in learning a foreign language. *Sistemas y Telemática*, 15(40), 55–68. <https://doi.org/10.18046/syt.v15i40.2391>

Blasco, J y Pérez, J (2007). *Metodología de Investigación en las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte: ampliando horizontes*. España: Club Universitario.

Brito, S. A., Guevara, C. F., & Castro, A. Z. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. Ecuador. *Alfa Publicaciones*, 4(4), 6–28. Vol. 4 No. 4, pp. 6–28, octubre–diciembre 2022
<https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>

Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2002). *Enseñar lengua*. Barcelona: Ed. Graó.

- Chapman, J. R., y Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?. *Revista de educación para los negocios*, 93(7), 314–321. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Cobaleda, M. P. (2021). Educación integral en la infancia: un aula innovadora, exitosa y feliz. *Revista Digital Universitaria*, 22(4). <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.4.11>
- 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
- Contreras, F. (2018). La Gamificación Como Estrategia De Aprendizaje Para Mejorar El Desempeño Académico En Estudiantes De Tecnología. *Revista Educarnos*, 8(31), 1–176.
- Cózar, R., y Sáez J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>
- Coox, G. A., & Solorzano, 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.
- Curay, X. P., Ramón, L. P., & Fernández, D. E. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico reflexiva. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-112>.
- Criollo, A. C. (2017). *La lectoescritura y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de la escuela 10 de agosto, Cantón Santa Isabel, provincia del Azuay*. 1–201. <https://n9.cl/cjsta>
- Daviau, R (2011), “Design Intuitively” en Selinker, Mike (ed.), e *Köbold Guide to Board game design*, Open Design. Kirkland, Estados Unidos, pp. 19-23.

- Deterding, S (2012). Gamification: designing for motivation. **Interactions**, New York, v. 19, n. 4, p. 14-17, 2012.
- De la Mata, D. y Morote, P. (2018). Educar en valores a partir de la gamificación en el aula de Educación Física, [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciatura En Educación Primaria]. Recuperado de <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/177224>
- Elliott, J (1993). *El cambio educativo desde la investigación acción*. España: Ediciones Moratas, S. L.
- Escaravajal, J. y Martín, E. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias en la Actividad Física y el Deporte*. 8(1): 97-109. <http://dx.doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- Farrach, G. A. (2021). Estrategias Metodológicas para fomentar la comprensión lectora.
- Fareed, M., y Khan, I. (2015). Writing anxiety among public and private sectors Pakistani undergraduate university students. *Pakistan Journal of Gender Studies*, 10(1), 121– 136. <https://doi.org/10.46568/pjgs.v10i1.232>.
- Katayama, R (2014). *Introducción a la Investigación Cualitativa: Fundamentos, métodos, estrategias y técnicas*. Fondo Editorial de la UIGV. Lima: Perú.
- Karadeniz (2011). Kahoot una herramienta para gamificar el aula y hacer que los alumnos aprendan divirtiéndose. Salamanca.
- Ferrer, R. (2016). Points, badges, and news. A study of the introduction of gamification into journalism practice. 2016. Retrieved June 9, 2022, from.
- Ferreiro, E. (1988). *Proceso de alfabetización- La alfabetización en proceso* Bs. As. Centro Editor de América Latina.
- Ferreiro, E y Teberosky, A (1988). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México. Siglo XXI Editores.
- Ferreiro, E., y Gómez, M. (2000). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. México: Siglo XXI.

- Foncubierta, J. M., Rodríguez, C (2016). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*, Editorial Edinumen, 2014, recuperado de https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*. Madrid. Ediciones Morata.
- Galán, B. (2017). Estrategias de acompañamiento pedagógico para el desarrollo profesional docente. *Revista Caribeña de Investigación Educativa (RECIE)*, 1(1), 34-52.
- Gartner, E (2011). *Maverick Research: Motivation, momentum and meaning: How Gamification can inspire engagement*. United Kingdom: Gartner Research.
- Gallego, A. y Ágredo, A. (2016). Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *Revista KEPES*, 13(4), 6181. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.14.4>
- Gálvez, J y Argueta, B. (2012). Informe Pre-post, Familias de Esperanza. (Informe final). Centro de Investigación Educativas, Universidad del Valle de Guatemala
- García, M., y Mogollón, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 127–142. <https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- Ghaban, W., y Hendley, R. (2019). How Different Personalities Benefit From Gamification. *Interacting with Computers*, 31(2), 138–153. <https://doi.org/10.1093/IWC/IWZ009>
- Gil, J., & Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91– 121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>.
- Giménez, B. (2021). Instrumentos de evaluación utilizados para la detección de estudiantes con dificultades del aprendizaje en la lecto–escritura de la Educación Escolar Básica del Colegio San Vicente de Paúl de San Ignacio Misiones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 2227-2215. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.539

- González, J. K. (2022). *Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera Gamification and the development of writing skill in students of English as a foreign language*. 7(1), 19–37. <https://n9.cl/w9loj>
- González, L., Labarga, I., y Pérez, P. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación*, 18(1), 52– 72. <https://doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>
- Guevara, D. L (2018). Uso de las TIC y la comprensión lectora en estudiantes de la IE N° 6060 “Julio César Tello. Universidad César Vallejo.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Editora McGraw-Hill Interamericana.
- Heinemann, K. (2003). *Introducción a la metodología de la investigación empírica en las ciencias del deporte*, Paidotribo, Barcelona.
- Katayama, R. J. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa*. Lima: Fondo Editorial de la UIGV.
- Kapp, K., Latham, W y Ford, H (2016). *Integrated learning for ERP success: a learning requirements planning approach*. Florida: CRC Press, 2016.
- Kemmis y McTaggart (1988). *Cómo planificar la investigación acción*. Barcelona: Laertes.
- Kemmis, S. (1989). *Investigación en la acción en Husen T, Postlethwaite, T, N. Enciclopedia Internacional de la Educación*. Vol. 6, pp.3330-3337. Barcelona Vicens-Vives/MEC.
- Lazzaro, N (2004). *The 4 Keys to Fun*. Xeodesign, [En línea] http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf, consultado en abril de 2014.
- Latorre, A. (2007). *La Investigación Acción. Conocer y Cambiar la Práctica Educativa*. (4ta. ed.). España: Grao.
- López, D. C (2021). *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las unidades tecnológicas de Santander*. Colombia.

- Mazo, P. E. (2021). Propuesta para la Animación a la lectura en educación básica elemental. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Esmeraldas.
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior | Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social. *Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*, 2, 17–26. <https://n9.cl/42bd3>
- McKerman, J (2009). *Investigación y acción del currículum*. Madrid. Ed. Morata.
- Mendoza, A. A. (2013). La falta de recursos didácticos incide en el aprendizaje de los estudiantes del cuarto año de educación básica de la escuela fiscal mixta N°19 “Cristóbal Colón.” Universidad Tecnológica Equinoccial, Sistema de Educación A Distancia.
- Ministerio de Educación de la República Dominicana. MINERD (2020). Diseño Curricular del Segundo Ciclo del Nivel Primario. Santo Domingo: República Dominicana.
- Moore, C (2016). Games, Gamification, Serious Games, and Simulation: Playing with the Terminology” en Whiskey at a Water Fight. *Water Infrastructure and Social Science*.
- Murillo, F (2011). Hacer de la educación un ámbito basado en evidencias científicas. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* (2011) - Volumen 9, Número 3.
- Naranjo, G y Gutiérrez, E (2019). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2). Recuperado a partir de <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97>
- Obando, A., Gutiérrez, J y Méndez, Y. (2018). Propuesta didáctica para el nivel de preescolar investigadoras: 1–91. <https://n9.cl/x1xc7>
- Ortiz, M. N. (2018). La Importancia del hábito por la lectura de niños de primaria menor. *Glosa Revista de Divulgación*, 6(11), 1–10. www.revistaglosa.com.mx

- Ortiz, A.M., Jordán, J. y Agredal, M., (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, vol. 44, no. 0, pp. 1-17. ISSN 1517-9702. DOI 10.1590/s1678-4634201844173773.
- Ortega, R. (1996). El juego en la educación primaria. *Cultura y Educación*, 8(1). <https://doi.org/10.1174/113564096321273683>
- Peñas, M., García, D., Guevara, C, y Erazo, J.C (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*. Año 2020. Vol V. N°1. Especial Educación.
- Pérez, M. L. (2010). Las estrategias metodológicas motivan el interés por la iniciación de la lectura-escritura, en niñas y niños de cinco a seis años del Jardín de Infantes “Juan Gutemberg”, Machachi, año lectivo 2010-2011. Universidad Central del Ecuador, Modalidad Semipresencial.
- Pin, M y Carrión, E (2022). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. Ecuador. *Revista Sinapsis*. Vol. 1, Nro 21, junio de 2022, ISSN 1390 – 9770
- Piaget, J. (1971). *Biologie et connaissance: Essai sur les relations entre les régulations organiques et les processus cognitifs*. Gallimard: Paris — *Biology and Knowledge*. Chicago University Press; y Edinburgh University Press.
- Posligua., M., Espinel, J., Posligua, J. y Jiménez, S. (2022). La Gamificación como motivación en el aprendizaje de lectoescritura., *Uniandes Episteme*, 9(2), 213-243.
- Plaza-Plaza, J. (2021). Lectura y comprensión lectora en niños de primaria. *Polo Del Conocimiento (Edición Núm. 56)*, 6(3).
- Quintero, L., Jiménez, F. y Area, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*. 343-348. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736340>
- Quizhpi, L. P y Pilamunga, E (2018). La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje. Universidad Técnica de Ambato.
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*

- Rojas, J. L. (2018). La estrategia digital de internacionalización de Marca en Latinoamérica. Estudio de caso de MARCA Claro en México. *Revista de Comunicación*, 17(1), 133–154. <https://doi.org/10.26441/rc17.1-2018-a7>
- Rouissi, A., García, S. y Ferriz, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. 25(269), 126-138. <https://doi.org/10.46642/efd.v25i269.1974>
- Romero, T (2016). Tecnología e metodología para uma educação sem distância. *EaD EmRede*, Porto Alegre, v. 2, n. 2, p. 44-55, 2016.
- Sailors, M., & Kaambankadzanja, D. (2017). Developing a Culture of Readers: Complementary Materials That Engage. *The Reading Teacher*, 71(2), 199–208. <https://doi.org/10.1002/TRTR.1589>.
- Simões, J., Díaz, R y Fernández, A. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform”, *Computers in Human Behavior*, Elsevier, vol. 29, nº 2, (2013), 345– 353.
- Sugilio, J (2017). Estrategias de la gestión del centro para contribuir con el desarrollo de la lectoescritura basada en competencias, en 4to grado de educación primaria, Escuela San José de Mendoza, Distrito Escolar: 10-06, Año Escolar: 2016-2017, Sto. Dgo, Este.
- Salazar, P (1997). La fotografía como herramienta de investigación.
- Suarez, R. (2022). La Educación Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje Teorías Educativas (Vol. 2). <https://n9.cl/yrvvgg>
- Subías, E. (2018). La Acción Tutorial. Universitat de Barcelona.
- Tenesaca, M., y Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe*. 15–17. <https://n9.cl/kepzg>
- Torres, A. (2016). Evaluación de políticas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana. <https://n9.cl/wkgg0>

- Valverde, Y. (2014). Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia pedagógica en la formación de maestros. *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 1(1), 71-104.
- Valderrama, B (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, Madrid, n. 295, p. 73-78, 2015.
- Yavuz, F., Ozdemir, E. y Celik, O. (2020). The effect of online gamification on EFL learners' writing anxiety levels: A process-based approach. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(2), 62–70. <https://doi.org/10.18844/wjet.v12i2.4600>
- Zambrano, G., Vallejo, P., Vallejo, P., y Bravo, G. (2019). Los profesionales de la Psicopedagogía en la atención a la diversidad como Agente Educativo. [Professionals of Psychopedagogy in attention to diversity as an Educational Agent]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Ciencias de la Salud. Salud y Vida*, 3(6), 41-57.
- Zepeda, S., Abascal, R., y López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. [Integration of gamification and active learning in the classroom]. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–326. <https://n9.cl/6ni83>
- Zichermann, G (2020). Gamification: Innovation and the Future (presentación). *Revista Científica De Farem-Estelí*, 5-19.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

Para consultar a texto completo esta tesis [solicite en este formulario \(https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59 como hipervínculo\)](https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59) o dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

Dirección

Biblioteca de la Sede – Santiago

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana
809-724-0266, ext. 276; biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana.
Tel.: 809-483-0100, ext. 245. biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.
809-584-7021, ext. 230. biblioteca@uapa.edu.do