

LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO COMPARATIVO EN EL PROCESO DE LECTURA Y ESCRITURA EN ESTUDIANTES ENTRE 7 Y 16 AÑOS CON BARRERAS PARA EL APRENDIZAJE Y LA PARTICIPACIÓN

Nombre Autor/es

Jessica Paola Agudelo Toro

Nelly Ruth Mahecha Florián

Sandra Patricia Pérez Silva

¹ Corporación Universitaria Iberoamericana, 0000-0001-6699-5846, jpagudelot@gmail.com, 3128873201, Manizales, Colombia

² Corporación Iberoamericana, 0000-0002-5982-3568, cres_pis@hotmail.com, 3134636309, Bogotá D.C, Colombia.

³ Corporación Iberoamericana, 0000-0003-2250-7788, sandrapatricia.perezsilva@gmail.com, 3133032876, Bogotá D.C, Colombia

Resumen

Considerando que la enseñanza en la actualidad debe apostarle a procesos a través de experiencias lúdicas que promuevan la motivación, diversión e implicación de todos los mediadores en el proceso de aprendizaje, la investigación posibilita mejorar y desarrollar habilidades lectoras, escritoras y comunicativas en los estudiantes, generando nuevas alternativas a través de ambientes gamificados que incidan en estos factores.

De esta forma, el método para resolver el problema fue cualitativo ya que por sus características embarca a los investigadores en un camino de descubrimiento, construcción y de interpretación de las realidades de su contexto, así como la entrevista, bitácora, historia de vida y línea narrativa como instrumentos. La

metodología de la investigación es participación acción emancipatoria y se optó por las muestras diversas o máxima variación.

El proceso de investigación arroja algunas conclusiones, dentro de ellas que es posible mediar a través de estrategias gamificadas frente a las transformaciones de los contextos y ampliar el campo de investigación.

Palabras clave: Comunicación, escritura, gamificación, lectura, mediadores de aprendizaje, motivación.

Abstract

Gamification as a comparative element in the process of reading and writing in students aged 7 and 16 with barriers to learning and participation.

Whereas teaching today should be based on processes through on playful experiences that promote the motivation, fun and involvement of all mediators in the learning process, the research makes possible to improve and develop reading skills, writers and communicators in students, generating new alternatives through gamified environments that impact on these factors.

In this way, the method to solve the problem was qualitative because the characteristics embarks researchers on a path of discovery, building and interpretation of the real context, as well as the interview, logbook, life story and narrative line as instruments. The methodology of the research is participation emancipatory action and opted for diverse samples or maximum variation.

The research process yields some conclusions, within which it is possible to mediate through gamified strategies in the face to the transformations of contexts and expand the field of research.

Keywords: Communication, writing, gamification, reading, learning mediators, motivation.

Introducción

El problema de investigación surge de la observación que se realiza desde la práctica pedagógica docente en instituciones educativas rurales y urbanas, donde se evidencia que debido a que los procesos de lectura y escritura son deficientes, así como el apoyo familiar y el nivel educativo de los padres, se afecta el desempeño académico en las diversas áreas, encontrando que ambos factores tienen estrecha relación.

De esta forma, se establece que uno de los retos, es mejorar y desarrollar habilidades lectoras, escritoras y comunicativas en los estudiantes de contextos urbanos y rurales, aplicando estrategias pedagógicas y nuevas alternativas a través de ambientes gamificados que fortalezcan el quehacer docente, acompañamiento familiar, y la motivación en los estudiantes debido a que este es el motor de aprendizaje y, lo que dirige su conducta de acuerdo a sus gustos e intereses.

El método para resolver el problema fue cualitativo, ya que por sus características embarca a los investigadores en un camino de descubrimiento, construcción y de interpretación de las realidades de su contexto. La metodología de la investigación es participación acción emancipatoria y se optó por las muestras diversas o máxima variación, además de la entrevista, bitácora, historia de vida y línea narrativa como instrumentos, con el fin de comprender la complejidad de los contextos abordados.

El proceso de investigación arroja algunas conclusiones, dentro de ellas que es posible mediar a través de estrategias gamificadas frente a las transformaciones de los contextos, así como ampliar el campo de investigación.

Tenemos en consecuencia que, si bien los procesos de lectura y escritura son deficientes en los diferentes contextos, estos van a estar determinados en gran medida por las estrategias pedagógicas que usan los docentes, al igual que la motivación, entendida como la relación entre estudiante y docente, y el sentido que se le dé al aprendizaje, como motores de la educación. “La clave se sitúa, entonces, de acuerdo

con Ausubel, en el interés que se cree por dedicarse a un aprendizaje, donde se intenta dar un sentido a lo que se aprende” (Ospina Rodríguez, 2006, pág. 159)

Al mismo tiempo, en la construcción de estos procesos, el nivel educacional de los padres se relaciona directamente con el rendimiento escolar de sus hijos o hijas. A un nivel más alto de escolaridad de los padres, según Casassus, Froemel, Palafox y Curato (2001) citado por (Lastre Meza, et., 2018, pág. 9) en un estudio comparativo de América Latina, se espera que los hijos obtengan mejores resultados académicos, funcionando como un predictor del rendimiento, debido a la intencionalidad y coherencia entre las acciones que se desarrollan en el ámbito educativo y en el hogar, optimizando los aprendizajes de los niños y niñas, de tal forma que se potencie adecuadamente su desarrollo.

Es por ello que en la actualidad, la enseñanza debe apostarle a procesos gamificados por medio de experiencias lúdicas que promuevan la motivación, implicación de todos los actores y la diversión, donde además, se transmitan contenidos o mensajes que faciliten incluso el cambio de comportamiento, potenciando “el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos” (Gallego, et., 2014, s.p), no solo en la escuela, sino en su entorno, por lo que será necesario socializar dichas herramientas para favorecer el quehacer docente y la participación familiar en los procesos de lectura y escritura en estudiantes.

Finalmente se busca que familia, comunidad educativa y escuela, encuentren “el camino de una positiva colaboración” (Ortega Ruíz, 2018), y caminen hacia un punto de encuentro donde los interlocutores del aprendizaje dejen de ser sujetos pasivos y adquieran una postura que les permita implicarse más en su proceso de aprendizaje y construirlo a partir de sus intereses.

Fundamentación teórica

La investigación busca analizar la pertinencia de las prácticas mediadas por la gamificación en los procesos de lectura y escritura en estudiantes entre 7 y 16 años

con barreras de aprendizaje y participación. Por lo cual, es necesario considerar autores que abordan la importancia de dichos procesos, así como las habilidades comunicativas, no solo en la escuela, sino en el desarrollo de la sociedad. Igualmente, se deben poner en evidencia autores que retoman la importancia de la gamificación en los procesos objetos de esta investigación, sobre todo considerando que la educación en la actualidad se enfrenta a diferentes retos.

Desde la perspectiva de (Núñez Delgado & Santamarina Sancho, 2014, pág. 75), si bien “La lectura y la escritura son actividades complejas, resultan imprescindibles para alcanzar los conocimientos que se organizan en torno a una cultura y, por tanto, son cruciales para desarrollarse de forma satisfactoria en la sociedad”, por lo que se hace necesario implementar herramientas para que los estudiantes puedan leer y escribir, y así interactuar con el entorno.

Específicamente en el proceso lector y escritor se debe garantizar en primera medida que el estudiante se sienta involucrado en su proceso y que además, se le brinden todas las herramientas que le impiden expresarse tanto de modo escrito como verbal en su entorno, no alcanzando las competencias básicas; lo que se aspira, fundamentalmente es que los estudiantes puedan participar en las diferentes acciones activamente, eliminando dichas barreras mientras que, consolidando dichos procesos, pueden llegar no solamente a construir textos, sino a ser autónomos y expresarse con más fluidez, activando los procesos superiores del pensamiento.

Para (Martínez, 2018, pág. 25) y en razón que “Cada persona –niño, joven o adulto– [esté] en condiciones de aprovechar las oportunidades educativas ofrecidas para satisfacer sus necesidades básicas de aprendizaje” según la Declaración mundial de educación para todos, (1990), será necesario para las instituciones educativas identificar cuáles son las barreras en el contexto educativo regular, entendida una barrera para (Booth y Ainscow, 2013) como todo aquello que impide el acceso, la participación y el aprendizaje, ya sea en la interacción del aprendiz con algún aspecto o elemento del centro escolar (instalaciones, cultura organizacional, sus políticas), en la

relación de estos con los adultos, con los enfoques de enseñanza currículum y con las prácticas del docente citado por (Martínez, 2018, pág. 25)

A propósito de la relación con los adultos, considerando a (Rodríguez, et al., 2019, pág. 68) y citando al Ministerio de Educación Nacional (2009), “los procesos con que se construye el aprendizaje de la lectura y la escritura inician mucho antes que los niños asistan a las instituciones educativas...”, incluso se puede hablar de un primer proceso mediante la expresión oral con sus familiares más cercanos, lo que va permitir que a través de ese contacto el estudiante posteriormente construya formas de pensar, entender e interpretar la realidad para insertarse en la sociedad.

En este orden de ideas, y buscando alternativas para eliminar este tipo de barreras, para (Navarro Mateu & Amaro, 2016, pág. 378) “la Educación Inclusiva, es la mejor manera de ofrecer una educación para todos los niños, y es el modelo hacia el que deben dirigirse todos los sistemas educativos”. Se hace necesario alcanzar una sociedad que reconozca la diversidad y establezca los elementos necesarios para garantizar una educación de calidad y respeto por los diferentes ritmos de aprendizaje. Es así como las instituciones educativas deben adaptarse para dar respuesta a la diversidad, eliminando los procesos de exclusión o segregación fundamentándose en una sociedad más justa, entendiendo la inclusión como una educación para todos, la cual conlleva a minimizar el fracaso escolar y aumentar la participación, implicando a su vez, un cambio no solamente del currículum, sino cultural.

Simultaneo a estos cambios curriculares y culturales surge la necesidad de rescatar el hábito de lectura y escritura, ya que juegan un papel importante en la formación cultural de las personas, siendo esta una competencia que se requiere en cualquier ámbito de la vida, como lo menciona (Molina Ibarra, 2020, pág. 123) citando a (Gómez, 2011, pág.30) “La comprensión de textos está presente en todos los escenarios de todos los niveles educativos y se considera una actividad crucial para el aprendizaje escolar”, es por esto que, se busca promover principalmente la costumbre de leer por gusto propio, desarrollando habilidades que no solamente le permitan mejorar el rendimiento escolar, sino que pueda aplicar estas en su entorno.

Ahora, de acuerdo a (Hoyos Flórez & Gallego Betancur, 2017, pág. 25) “puede definirse la comprensión lectora como un proceso complejo que supone la interpretación de un conjunto de palabras con relación a un contexto significativo, así como la percepción del impacto de su fuerza sensorial, emocional e intelectual”, para llegar a este proceso se identifican habilidades, que se adquieren y consolidan por medio de un trabajo constante, el cual brinda la posibilidad de motivar a los estudiantes en el hábito de la lectura, visualizando el texto de manera global, llegando a reflexionar, interpretar y comprender el contenido, donde los lectores no son solamente receptores de la información, en lugar de esto, asumen un rol activo capaz de integrar nueva información.

No obstante, la habilidad de la lectura es un proceso que se adquiere de acuerdo al interés, curiosidad y motivación de cada uno de los estudiantes, para (Navarro, et al., 2018, pág. 3) “Los lectores motivados, por el contrario, además de ser competentes, leen con mayor frecuencia y suelen mencionar la lectura como pasatiempo valorado”, llegando a obtener mejores niveles de desempeño escolar. Para (Blanco Iglesias, 2007, pág. 15) “la lectura es el proceso de toma de decisiones, mediante la cual los estudiantes o quien lee en general, se enfrenta “cuerpo a cuerpo” con el texto...” por lo que será necesario que el lector parta de lo que conoce del mundo y pueda encontrar respuestas a sus preguntas, así mismo, aventurarse a interpretar para comprender el significado de los mensajes. Concluye Blanco que “cuanto mayores sean los conocimientos previos del lector sobre lenguaje o sobre el mundo más rápida y eficazmente se produce esa “negociación” con el texto, pues la redundancia es grande y la incertidumbre mínima” (pág.15).

Se infiere, según (Solís, et al., 2011, pág. 30) que se deben potenciar diferentes habilidades oportunamente, de tal manera que se adquirieran no solamente destrezas sino gusto por la lectura; cualquier persona puede desarrollar y optimizar estas habilidades, para esto se hace necesario ciertos elementos de planificación como la elección del tema y el propósito que esta tiene, haciendo posible que el estudiante pueda interactuar con otros y expresarse con mayor fluidez, es aquí donde la lectura en voz alta cumple un papel importante porque adicionalmente promueve el placer por la

lectura y desarrolla la capacidad de escucha, ultima “Un lector experto es el que ha desarrollado ciertas habilidades que lo han llevado a tener tal condición”.

Según (Grifoll Rius, 2019) en su texto, conviene subrayar que la enseñanza de la escritura y lectura se da desde una concepción tradicional, un aprendizaje tedioso, incluso para (Naranjo Rondón & Gutiérrez Ramos, 2018) los niños y jóvenes han dejado de lado el hábito de la lectura y la ven como una obligación para cumplir con las actividades escolares; la lectura para ellos ya no es agradable, prefieren representaciones visuales con sonidos e imágenes llamativas, por cual ambos autores proponen la gamificación como una metodología en el contexto educativo, la cual aporta una serie de beneficios que facilitan el aprendizaje, trae ventajas como el cambio de actitud basado en la motivación, a través del sistema de mecánicas, reglas de juego que garanticen una consecución de objetivos didácticos, transformando hacia una mirada entusiasta por aprender el funcionamiento de la lectura y escritura. Su objetivo según (Naranjo Rondón & Gutiérrez Ramos, 2018, pág. 40), “es lograr un acercamiento con la literatura, para que la lectura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar”

De acuerdo a (Hernández Prados & Álvarez Muñoz, 2019), se debe agregar que en la actualidad las nuevas generaciones viven cambios acelerados y los ambientes escolares tienden a quedarse atrás, desmotivando a los estudiantes en el proceso escolar, por lo que es ineludible implementar técnicas que satisfagan esas necesidades en aprendizajes vitales como la lectura y escritura, de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje, por lo que la gamificación puede potenciar dichos aprendizajes desde la interacción y la generación de conocimiento a través de grupos cooperativos y actividades lúdico- recreativas, que, sin importar las barreras de aprendizaje que pueda tener el estudiante, se creen ambientes idóneos, potenciando la inclusión desde una competitividad sana que resalta la importancia del trabajo en equipo para llegar a un objetivo.

Para (Biel & García Jiménez, 2015), si bien el uso de estrategias de gamificación pueden favorecer el desarrollo de contenidos y lograr que haya un aprendizaje

significativo y duradero, este va depender del contexto del aula, las habilidades y motivaciones de los estudiantes que se quiere abordar. Es importante considerar que no siempre son necesarias las estrategias de gamificación, pero se deben considerar como alternativa a la hora de planear por si las actividades a desarrollar no cumplen los objetivos esperados, sobre todo considerando que el juego es una forma de transformar el conocimiento y este a su vez modifica el comportamiento de los estudiantes al momento de aprender.

Por lo que se refiere a (Amezcuca Aguilar & Amezcuca Aguilar, 2018), la educación ha sufrido grandes cambios en los últimos tiempos, no obstante, los docentes no han cambiado al mismo ritmo, generan frustración en los estudiantes al sentir que pasan largas horas enfrentados a clases magistrales sin generar aprendizajes significativos. Por lo tanto, el docente debe comprender que implementar herramientas que permitan el uso de la gamificación dentro de las aulas propenderá por un mejor clima escolar y facilitará el dinamismo en el aprendizaje “gracias a la construcción de nuevos conceptos a través de las vivencias experienciales y directas, transformándose en agentes activos de su propia educación” (pág. 144).

En conclusión, según Toda, Da Silva y Isotani (2017), “la utilización de la gamificación se ha extendido en el ámbito escolar, por sus efectos positivos sobre la responsabilidad de los educandos en las actividades que se les plantean”. Además, Palanca-Climente y Ramos-Castillo (2018), citados por (Ducuara Amado, et al., 2020) sostienen que, “desde la neuroeducación, se ve a la gamificación como una estrategia para incidir en el comportamiento del educando, pues combina conocimientos y emociones”, lo que a su vez favorece el desarrollo de habilidades y capacidades venciendo barreras en el aprendizaje.

Metodología

La presente investigación se enmarca en un proceso cualitativo, debido a su fundamentación en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de las personas, para lo cual se consideró lo expuesto por

(Hernández Sampieri, 2018), teniendo en cuenta la estructura que se enuncia desde la formulación del problema hasta el análisis de resultados.

Para ello se genera un proceso inicial por cada una de las investigadoras, de tal manera que permite evaluar la muestra inicial. Asimismo se analizan los factores sociales, económicos y culturales de los estudiantes y su núcleo familiar, toda vez que desde allí se generan prácticas entorno a las vivencias y experiencias que los han rodeado, posteriormente se analizan que elementos desde el conocimiento se pueden abordar comprendiendo las deficiencias del mismo, y soportándolo con la revisión literaria.

Para la presente investigación se usa el método de muestras diversas o máxima variación esto con el fin de comprender las diferentes perspectivas y enfoques que se pueden dar en los tres contextos donde se adelanta el estudio, procurando entonces develar e identificar la complejidad y completitud del fenómeno que se está estudiando. Entendiendo que la situación a estudiar es conocida por las investigadoras teniendo en cuenta su cercanía con los participantes de la investigación, se consolida una muestra por conveniencia.

Los participantes incluidos en el estudio se conforman de la siguiente manera, 10 niños en edad escolar que pertenecen al contexto de las investigadoras, los cuales se encuentran en un rango de edad entre los 7 y 16 años, con un grado de escolaridad entre 3° y 11°, del mismo modo se involucra al núcleo familiar más cercano en donde se cuenta con la participación de diez padres de familia y una abuela.

El desarrollo del estudio contó con cuatro instrumentos para la recolección de datos, se diseñaron dos entrevista semi estructuradas, así como la bitácora, los cuales buscaron un acercamiento desde los temas y problemáticas; se indagó en el núcleo familiar acerca de las causas del fenómeno, cómo este se percibe y cómo desde sus construcciones familiares, culturales y sociales el fenómeno se ha constituido como parte de la vida de la familia.

Además, se desarrolló una estrategia de gamificación a partir de una línea narrativa denominada “Un misterio en el museo” en la que los estudiantes realizaron actividades sobre escritura y lectura en diferentes retos que les permitieron ganar recompensas y sentirse identificados con avatares.

Posteriormente se hizo un análisis cualitativo por medio de la herramienta ATLASTI que permitió la triangulación de la información resultante de las entrevistas y bitácora tras la elaboración de 365 citas, lo cual a su vez generó un proceso que permitió articular conexiones entre la situación problema, causas y la formulación de posibles rutas que permitan la solución acorde al contexto mediante la creación de 20 códigos.

Para el análisis de resultados se acudió a la exposición narrativa, la cual ha generado un creciente interés en el campo de las ciencias Sociales, debido a que los relatos y las narraciones que realizan las personas permiten analizar la construcción de su identidad.

Resultados

Considerando las herramientas arrojadas por la aplicación ATLASTI, a partir de la categorización en 20 códigos y la lista de las palabras con mayor incidencia en la investigación por medio de la realización de una red semántica, se encontró en primera medida que el aprendizaje principalmente es causa del acompañamiento y las redes de apoyo que tiene el estudiante, ya sea por sus padres, familiares, profesores o profesionales de la salud, lo que a su vez genera una transmisión de conocimientos sociales, culturales y educativos, este último asociado a la educación y el aprendizaje generacional con sentimientos encontrados, ya que en la indagación, algunos de los entrevistados refieren maltrato y violencia en el proceso educativo, expresiones de Lina María Sánchez como “a mí me enseñó a leer y a escribir mi mamá a los tiestazos”, reflejan los sentimientos negativos que ha dejado el trascurso de la vida académica en algunas personas.

Considerando las diferentes experiencias educativas y retomando la categoría educación y el aprendizaje generacional, es común ver que algunos de los padres de familia entrevistados estuvieron afectados por las condiciones geográficas debido a su residencia rural y no alcanzaron niveles académicos muy altos, concretamente no llegaron a grados superiores, o algunos residentes urbanos no concretaron estudios superiores, tal como se evidencia en el relato de Luis Eduardo Londoño, quien manifiesta expresiones como “solo estudie año y medio”.

Este tipo de situaciones repercute en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes, en primer lugar porque el acompañamiento en el hogar se da por parte de los padres y/o abuelos, los cuales en su transmisión de conocimientos no emplean estrategias que permitan al estudiante crear interés, y al tiempo un hábito en dichos procesos y, en segundo lugar porque de acuerdo al nivel académico alcanzado por sus acompañantes, las actividades académicas de los estudiantes generarán dificultad o serán de fácil realización.

Sin duda alguna, si bien desde el hogar no se desarrollan las estrategias esperadas en los procesos de lectura y escritura, desde el aula de clase se busca intencionar por parte del docente la adquisición de habilidades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, sin embargo, estas estrategias no están generando el impacto deseado en tales procesos, de hecho algunas de las familias entrevistadas manifiestan que los procesos siguen siendo generacionales, poco innovadores, incluso exiguos en el momento de realizar la promoción, tal y como lo evidencia Consuelo García “si hubieran promovido más la lectura yo creo que mi hijo pudiera haber aprendido mejor, pero mi hijo desde la primaria viene muy mal” o lo expresa Francia Yined Laguna “creo que no es la mejor manera hay métodos más más asertivos para poder enseñar a leer y escribir a una persona y que realmente le guste y que entienda lo que está haciendo, lo que está leyendo”.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en la investigación refieren el rol determinante de la familia como aliados, debido a la transmisión de conocimientos sociales, culturales y

educativos a los estudiantes, por lo que serán un apoyo en el proceso tras a la implementación de estrategias gamificadas, que puedan rezagar prácticas generacionales y permitan mejorar los resultados académicos, convirtiéndose en un elemento importante que promueva sujetos transformadores de la sociedad.

Del mismo modo, los resultados de la investigación permitieron evidenciar que si bien desde el aula de clase se busca intencionar los gustos e intereses de los estudiantes, estos están determinados en la mayoría de las ocasiones por las relaciones familiares que se construyen, siendo determinantes las actividades de tiempo libre y del hogar que realizan, de ahí la necesidad del uso de estrategias gamificadas en el núcleo familiar.

En la población analizada las condiciones geográficas están dadas de forma tal que, la mayoría de las familias pertenecen al núcleo urbano y en menor proporción al núcleo rural, evidenciando que las dificultades varían de acuerdo a este, convirtiéndose en un factor que puede determinar las oportunidades a las cuales accede el estudiante, pasando por atención de profesionales de la salud o simple conectividad y acceso a la información.

Gracias a los elementos gamificados, entendidos como un recurso mediado por el juego y actividades lúdicas que promueven un aprendizaje de interés para estudiantes y padres, se considera como una forma de afrontar las dificultades, logrando empoderar a los estudiantes frente a las situaciones que ellos están viviendo, transformando su realidad.

Considerando que la metodología de investigación acción emancipadora está comprometida con la transformación de la práctica educativa, se espera que el proceso de lectura y escritura a través de la gamificación deje de ser un proceso neutral y se convierta en un proceso crítico de intervención y reflexión.

Se concluye que la utilización de la gamificación, no solamente impacta a los estudiantes, sino a la familia y al docente en sí mismo, propiciando el desarrollo de

diversas habilidades, venciendo temores sobre el uso de nuevas estrategias de aprendizaje.

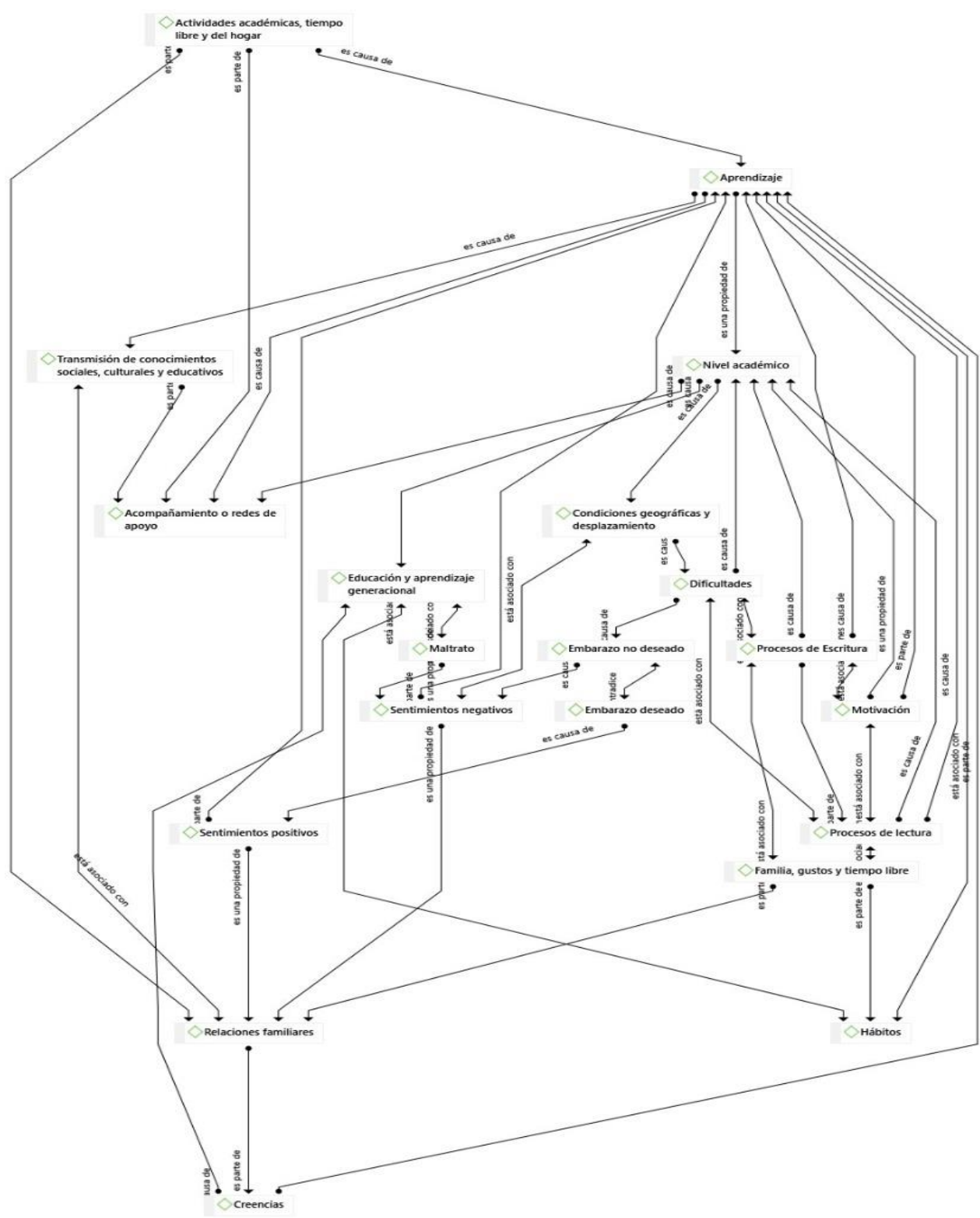


Figura 1. Red semántica de términos tras resultado de la investigación

Referencias

Amezcuca Aguilar, T., & Amezcuca Aguilar, P. (2018). La gamificación como estrategia de motivación en el aula. *Gamificación en Iberoamérica*, 137-146.

Biel, A., & García Jiménez, A. M. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. *En Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de Español*. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/congreso_50.htm

Blanco Iglesias, E. (2007). La lectura de textos literarios. Una propuesta didáctica para la enseñanza de la literatura española a estudiantes brasileños. *Biblioteca Virtual redELE*, 7.

Ducucara Amado, L., Rodríguez Hernández, A., Niño Vega, J., & Fernández Morales, F. (2020). Material educativo gamificado para la enseñanza-aprendizaje de conceptos de ecología en estudiantes de educación media. *Revista Boletín REDIFE*, 144-156.

Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Universidad de Alicante, Oviedo.

Grifoll Rius, M. (2019). Recursos de gamificación para la enseñanza de gramática. (U. d. Barcelona, Ed.) 1-84.

Hernández Prados, M., & Álvarez Muñoz, J. S. (2019). Aprendizaje de la lectoescritura desde el método cooperativo. *IV Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI*, 30-41.

Hernández Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.

Hoyos Flórez, A. M., & Gallego Betancur, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad católica del Norte*, 23-45.

Lastre Meza, K., López Salazar, L. D., & Alcázar Berrío, C. (2018). Relación entre apoyo familiar y el rendimiento académico en estudiantes colombianos de educación primaria. *Psicogente*, 102-115.
doi:<https://doi.org/10.17081/psico.21.39.2825>

Martínez, M. (2018). Lectura y escritura como “Cusp” que facilitan la inclusión educativa del niño con trastornos del neurodesarrollo. *Educación*, 25-33. doi:<https://doi.org/10.33539/educacion.2018.v24n1.1312>

Molina Ibarra, C. D. (2020). Comprensión lectora y rendimiento escolar . *Revista Boletín REDIPE*, 121-131.

Naranjo Rondón, G., & Gutiérrez Ramos, E. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología Educativa*, 3(2), 39-44.

Navarro Mateu, D., & Amaro, A. E. (2016). Redefinición de la práctica escolar en el marco de la escuela inclusiva. *Revista de Ciencias humanas y sociales*, 376-393.

Navarro, M., Orellana, P., & Baldwin, P. (2018). Validación de la Escala de Motivación Lectora en Estudiantes Chilenos de Enseñanza Básica. *Psykhé*, 28(1), 1-17.

Núñez Delgado, M., & Santamarina Sancho, M. (2014). Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. *Lengua y Habla*, 72-92. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5119/511951374006.pdf>

Ortega Ruíz, P. (2018). La escuela de todos. *Revista virtual REDIPE*, 30-34.

Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Rev. Cienc. Salud.*, 158-160.

Rodríguez, N., Portilla Castellanos, A., & Vera Silva, A. (2019). La lectura y la escritura, una ventana al universo de los niños. *Zona próxima*, 63-81.

Rodríguez, N., Vera Silva, A., & Portilla Castellanos, A. (2019). La lectura y la escritura, una ventana al universo de los niños. *Zona próxima*.
doi:<http://dx.doi.org/10.14482/zp.30.372.4>

Solís, M. C., Suzuki, E., & Baeza, P. (2011). *Niños lectores y productores de textos: Un desafío para los educadores*. Santiago, Chile: Ediciones UC.

Uribe-Enciso, O. L., & Carrillo-García, S. (2014). Relación entre la lecto-escritura, el desempeño académico y la deserción estudiantil. *Entramado*, 272-285.