

## Diseño de una Experiencia de Gamificación para reforzar las habilidades de lectu-escritura en Educación Básica

### Design of gamification experience to reinforce reading and writing skills in basic education

José Eder Guzmán-Mendoza<sup>1,4</sup>, Ana Karen Ortiz-Hernández<sup>2</sup>, Ana Helene Sandoval-González<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Depto. de Filosofía y Letras del CEM, <sup>3</sup> Depto. de Trabajo Social, Universidad Autónoma de Aguascalientes  
Av. Universidad #940, Ciudad Universitaria, C.P. 20100, Aguascalientes, Ags. México.

<sup>2</sup> Centro Regional de Educación Normal de Aguascalientes, Av. de los Maestros 3756, Insurgentes, C.P. 20287,  
Aguascalientes, Ags., México.

<sup>4</sup> Dirección de Posgrados e Investigación, Universidad Politécnica de Aguascalientes,  
Calle Paseo San Gerardo No 207, Fracc. San Gerardo, C.P. 20342, Aguascalientes, Ags., México

<sup>1</sup> eder.guzman@edu.uaa.mx, <sup>2</sup> ana.ortiz@iea.edu.mx, <sup>3</sup> ana.sandoval@edu.uaa.mx

Fecha de recepción: 7 de mayo de 2024

Fecha de aceptación: 31 de julio de 2024

**Resumen.** Las habilidades de lectura y escritura son esenciales para adquirir conocimientos en otras áreas como matemáticas, historia, ciencias naturales y sociales, entre otras. Estas habilidades difícilmente se adquieren a través de prácticas educativas sistemáticas o de repetición; los estudiantes deben estar en situaciones que impliquen la necesidad de hacer uso de los elementos del lenguaje. Sin embargo, aún existen procesos de enseñanza y aprendizaje que no logran captar el interés de los estudiantes para fortalecer este tipo de competencias. Así, la gamificación se ha integrado en la educación como una alternativa que favorece la consecución de aprendizajes de una forma más rápida y divertida. Esta investigación presenta una experiencia de gamificación para fortalecer las competencias de lectura y escritura en estudiantes de primaria.

**Palabras Clave:** Gamificación, Competencias de Lectura y Escritura, Diseño de Juegos, Experiencias de Aprendizaje.

**Summary.** Reading and writing skills are essential for acquiring knowledge in other areas such as mathematics, history, natural and social sciences, among others. These skills are hardly acquired through systematic educational practices or repetition; students must be in situations that imply the need to make use of the elements of language. However, there are still teaching and learning processes that fail to engage students' interests to strengthen this type of competencies. Thus, gamification has been integrated into education as an alternative that favors the achievement of learning in a faster and more fun way. This research presents a gamification experience to strengthen reading and writing skills in elementary school students.

**Keywords:** Human Computer Interaction, Embedded Systems, Web Engineering.

## 1 Introducción

Las habilidades de lectura y escritura son esenciales para adquirir conocimientos en otras áreas como las matemáticas, la historia, las ciencias naturales y sociales, entre otras. Estas habilidades difícilmente pueden ser adquiridas a través de prácticas educativas sistemáticas o de repetición; los alumnos deben estar en situaciones que impliquen la necesidad de hacer uso de los elementos del lenguaje [1].

Emilio también menciona que la escritura es una actividad que evoluciona fuera de la escuela, a través de actividades que son desconocidas en el ambiente escolar. Por esta razón, es importante que los profesores desarrollen estrategias que contengan elementos con los que los alumnos estén familiarizados [2].

Los juegos son actividades que acompañan a las personas desde edades tempranas, ya que estimulan a los niños a desarrollar nuevas estructuras mentales. En las primeras etapas, el juego ayuda a ejercitar y desarrollar esquemas motores; en una segunda etapa ayuda a la imaginación y consolida la posibilidad de ficción, y en la tercera etapa, el niño acepta reglas que comparte [3][4]. La gamificación traslada los elementos del juego a la consecución de objetivos, dentro de la educación es un elemento importante para mejorar la motivación, desarrollar habilidades, conocimientos, actitudes y valores en los alumnos.

### 1.1 Definición del Problema

La enseñanza tradicional ha sido un medio por el que los profesores han conseguido que los alumnos adquieran aprendizajes. Sin embargo, la sociedad cambia constantemente y las necesidades e intereses de los alumnos exigen una transformación en la forma de enseñar de los profesores. Por ello, es importante que los docentes busquen estrategias que les permitan crear ambientes de aprendizaje favorables e innovadores para que los alumnos adquieran conocimientos, habilidades, actitudes y valores de manera significativa.

La falta de implementación de estrategias innovadoras es un problema que se enfrenta en las aulas de los diferentes ámbitos de formación académica y niveles educativos, como menciona [5] el nuevo paradigma

educativo exige la transformación de la figura tradicional del profesor como mero transmisor de conocimientos y, en consecuencia, el docente asume cada vez más el papel de guía, acompañante o facilitador del aprendizaje de los alumnos cuyo interés y curiosidad por el mundo que les rodea debe ser estimulado, en un enfoque más acorde con las teorías constructivistas de Piaget y Vygotski.

Este trabajo de investigación se aplicó en la Escuela Primaria Antonio Torres Reyes, ubicada en el estado de Aguascalientes. El problema detectado, a través de la investigación exploratoria, fue que los alumnos perciben la enseñanza de la lectoescritura como una práctica desmotivante y poco atractiva, por lo que a través de la creación de ambientes de aprendizaje gamificados se pretende que los alumnos de 7 y 8 años fortalezcan las habilidades de lectoescritura. Para abordar el problema detectado, se estableció la pregunta de investigación: ¿Qué dinámicas y mecánicas de gamificación favorecen el incremento de las habilidades de lectoescritura en alumnos de 7 y 8 años?

## 2 Revisión de la literatura

### 2.1 Gamificación

La Gamificación es un concepto que se viene utilizando en los últimos años en diferentes ámbitos entre ellos el laboral y el educativo, este término hace referencia al uso de técnicas que pueden favorecer de forma productiva en lo que se propone, es decir, haciendo uso de estrategias de gamificación se pretende alcanzar los objetivos marcados de forma rápida y divertida.

El concepto de Gamificación hace referencia a: Una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo para conseguir mejores resultados. Estos pueden ser la absorción de conocimientos, la mejora de diferentes habilidades o la recompensa de acciones específicas [6]. Según [7], la gamificación se refiere al uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos de juego en contextos no lúdicos, con el propósito de transmitir un mensaje o contenido o cambiar un comportamiento a través de una experiencia lúdica que promueva la motivación, la implicación y la diversión.

Por tanto, la gamificación es una técnica utilizada por el profesorado para que, de forma divertida y utilizando dinámicas de juego, el alumnado adquiera aprendizajes, mejore competencias y adopte actitudes favorables en la labor educativa de enseñanza-aprendizaje. La gamificación puede ser aplicada en diferentes momentos de la planificación de la clase; sin embargo, es importante tener en cuenta que la gamificación no debe ser percibida como un juego en el que el alumno pueda perder el tiempo o que su único objetivo sea la diversión. El profesor debe mediar para que el juego sea viable y tenga una finalidad educativa y de adquisición de aprendizajes; así mismo, es tarea del profesor evaluar si las mecánicas están funcionando o si se debe detener la actividad para mejorar los mecanismos y así lograr lo que se desea.

La gamificación se considera un elemento positivo en varios ámbitos, uno de ellos es la educación, donde permite conseguir el aprendizaje de una forma lúdica utilizando diversas mecánicas y técnicas de recompensa para motivar a los alumnos a adquirir diferentes habilidades y conocimientos. Estas técnicas pueden basarse en técnicas de recompensa, en las que el profesor puede utilizar diferentes formas de premiar a los alumnos sin que éstos pierdan la motivación y el afán de superación. Según Gaitán, este tipo de aprendizaje está ganando terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de los conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva para el usuario [8].

Las técnicas de mecánica de juego se utilizan para motivar a los alumnos y crear compromiso fomentando la mejora de cada uno de ellos. Estas técnicas de recompensa se pueden trabajar de varias formas. En ellas, encontramos la «acumulación de puntos» en la que el profesor asigna un número a las actividades, que posteriormente y a medida que se van realizando, se van acumulando puntos, esta técnica se puede aplicar cuando el profesor tiene como objetivo que los alumnos terminen sus actividades del día. La escala de niveles permite que el alumno supere las dificultades que se le presenten, y sólo podrá cambiar de nivel si ha completado satisfactoriamente el nivel en el que se encuentra. Esta técnica permite al docente evaluar si sus alumnos están logrando los aprendizajes esperados y detectar las áreas de oportunidad que aún tienen para finalmente buscar una solución.

Otra técnica que es utilizada por profesores de diferentes niveles es la de «obtención de premios» o «regalos», en la que los premios se obtienen en forma de colección, a través de sellos o algún objeto que se pueda guardar, y al final de la actividad se hace un recuento de la colección. En la técnica del regalo, el jugador o jugadores, en el caso de actividades en equipo, reciben un bien físico que incentiva su trabajo y participación. Entre estas técnicas está la de «clasificaciones» en la que el profesor debe elaborar una lista o ranking, en la que se colocan los alumnos que han realizado o cumplido mejor algunas actividades, se puede aplicar en diferentes materias, incluyendo valores. Por último, los retos, misiones o desafíos, que como su nombre lo indica, los alumnos deben

involucrarse en juegos que deben superar para llegar a la meta, estos retos deben ser acordes a su edad y a las necesidades del docente.

## 2.2 Trabajos Relacionados

En el trabajo realizado por [9], se utiliza la gamificación como estrategia de aprendizaje para las ciencias naturales. El trabajo muestra la importancia de la gamificación como elemento esencial para mantener la motivación a través de dinámicas y mecánicas de juego.

Este trabajo se aplicó a 74 estudiantes de bachillerato, a los que se aplicaron diferentes encuestas para identificar el logro de competencias mediante la gamificación en ciencias naturales. La gamificación permitió a los estudiantes dominar los conceptos de ciencias naturales, adquiriendo mayor confianza en su aprendizaje. Una de las mecánicas más exitosas dentro de la investigación fue la de los retos, donde los estudiantes se involucraban en el aprendizaje, y la recompensa por el reto representaba significado y propósito.

En otro trabajo, los autores [10] utilizaron la gamificación para aplicar la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos en estudiantes universitarios para el aprendizaje de la geomorfología. La estrategia de gamificación consistió en un juego de mesa que involucraba dinámicas y mecánicas de juego a través del trabajo colaborativo, donde una vez más se observó que los estudiantes desarrollaban una motivación intrínseca para aprender de forma autónoma.

## 3 Metodología

### 3.1 Metodología de Investigación

La investigación realizada en la escuela primaria Antonio Torres Reyes se centró en un estudio cualitativo, con el propósito de conocer si las estrategias de gamificación fortalecen las habilidades de lectoescritura en alumnos de 7 a 8 años. A través de la observación, participación e interpretación de los resultados, se podrá detectar si este tipo de estrategias favorecen la alfabetización.

El enfoque de este estudio es de **investigación-acción**. El investigador, a través de un proceso cíclico de planificación, acción, observación y reflexión, evalúa de forma práctica y participativa si las estrategias de gamificación favorecen las habilidades de lectura y escritura de los alumnos.

Se trata de una investigación *exploratoria*, a partir de la observación, se detecta un problema en relación con la enseñanza de la lectura y la escritura, para posteriormente indagar en procedimientos que promuevan la mejora de las prácticas docentes en lenguaje y comunicación. Asimismo, esta investigación es explicativa, porque con la aplicación de estrategias de gamificación se pretende averiguar si las técnicas de gamificación aplicadas con los alumnos favorecen la lectoescritura con alumnos de 7 a 8 años.

### 3.2 Características del Grupo de Participantes

El grupo de participantes en la investigación está formado por 6 alumnos de segundo de primaria de entre 7 y 8 años, seleccionados por el profesor responsable del grupo. A este grupo de alumnos se les aplicarán técnicas de gamificación para el desarrollo de la competencia «Lee para otros, cuidando el volumen y la entonación y revisa y corrige textos». Para la selección de la muestra de alumnos se han seguido los siguientes criterios

- Estar en proceso de consolidación de la lectoescritura.
- Ser alumnos de la escuela primaria Antonio Torres Reyes.
- Tener entre 7 y 8 años.

El propósito de este grupo es participar activamente en la estrategia de gamificación propuesta, con el fin de obtener datos que muestren si el alumno adquirió la competencia y responder a la pregunta de investigación.

## 4 Experiencia de Gamificación – Diseño y Desarrollo

A continuación, se describen las actividades realizadas para el diseño y desarrollo de la experiencia de gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectura y escritura en la escuela primaria.

#### 4.1 Características del Grupo de Participantes

El primer paso para diseñar una estrategia de gamificación es identificar el tipo de jugador, para que, al diseñar las dinámicas y mecánicas, estas representen un mayor interés para el jugador.

Para identificar el tipo de jugador de los estudiantes del grupo de participantes, se aplicó un test que identifica 16 personalidades (<https://www.16personalities.com/es>).



Figura 1. Prueba de las 16 personalidades.

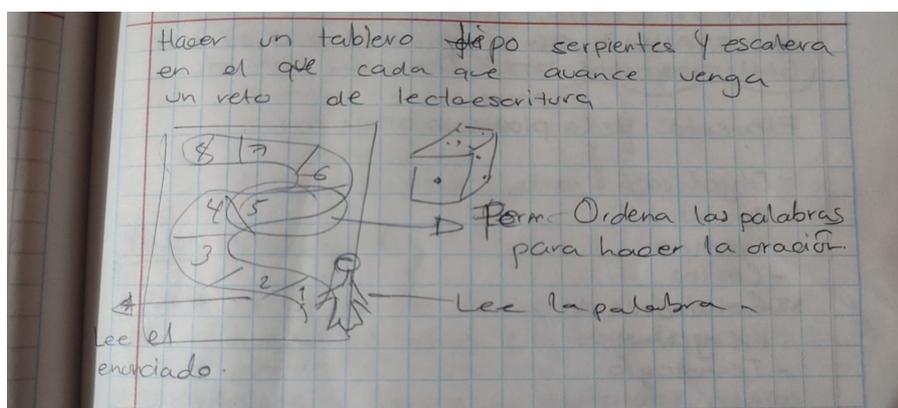
El enlace de la prueba de las 16 personalidades se envió a los padres de los 6 niños. El tipo de jugador predominante fue el lógico. La siguiente tabla describe al jugador lógico.

Tabla 2. Tipo de Jugador: Lógico

| <b>Player Type: Logical</b>   |                    |
|---|--------------------|
| <b>Lógicos:</b> Inventores con una sed insaciable de conocimientos. Las personalidades lógicas se enorgullecen de su inventiva y creatividad, su perspectiva única y su poderoso intelecto. Generalmente, se les conoce como el filósofo, el arquitecto o el profesor soñador. Los lógicos han sido responsables de muchos descubrimientos científicos a lo largo de la historia. |                    |
| <i>Características</i>  | <i>Motivadores</i> |
| Entusiastas   | Competitivo        |
| Autoevaluadores   | Reconocimiento     |
| Críticos  | Recompensa         |
| Relajados   |                    |
| Miedo al fracaso  |                    |

#### 4.2 Diseño Conceptual de la Experiencia de Gamificación

Para comenzar con el diseño conceptual de la experiencia de gamificación, se optó por trabajar con la competencia de lectoescritura «Lee para otros, cuidando el volumen y la entonación; revisa y corrige textos». Así, se realizó un boceto inicial para comenzar a planificar y diseñar la experiencia de gamificación desde un aspecto conceptual, tal y como se muestra en la Figura 2.



**Figura 2.** Sketch de la Experiencia de Gamificación a Nivel Conceptual

Una vez obtenido el boceto (idea) de la gamificación, el siguiente paso es diseñar las dinámicas, mecánicas y componentes para el desarrollo de la competencia «Lee para otros cuidando el volumen y la entonación y revisa y corrige textos» para finalmente realizar el diseño instruccional.

**Tabla 2.** Experiencia de Gamificación – Diseño Conceptual

---

**Competencias de Lectura y Escritura**

---

Lee para los demás prestando atención al volumen y entonación, y corrige los textos.

**Especificación del Sistema de Gamificación**

| <i>Dinámicas</i> | <i>Mecánicas</i>             | <i>Componentes</i> |
|------------------|------------------------------|--------------------|
| Retos            | Clasificación absoluta       | Juego de lectura   |
| Competencias     | Avatares<br>(personalizados) | Dados              |
|                  | Objeto de vanidad            |                    |

La tabla 3 describe a un mayor nivel de especificación la dinámica, la mecánica y los componentes de la experiencia de gamificación.

**Tabla 3.** Experiencia de Gamificación – Especificación

---

**Especificación de las Dinámicas**

---

| <i>Dinámicas</i> | <i>Especificación</i>   |
|------------------|---|
| Retos            | Los alumnos deben de completar las tareas especificadas para avanzar en el “juego de la lectura”. |

**Especificación de las Mecánicas**

| <i>Mecánicas</i>       | <i>Especificación</i>   |
|------------------------|---|
| Clasificación Absoluta | Se compara la población de alumnos que están en proceso de consolidación de la lectura. Se reordena la clasificación en función del nivel de consolidación de la lectura. |
| Avatares               | Se utilizará la foto de los alumnos para integrarla en el juego y se sienta identificado.   |
| Objeto de Vanidad      | Solo un alumno será el ganador.   |

**Especificación de los Componentes**

| <i>Componentes</i> | <i>Especificación</i>  |
|--------------------|--|
| Juego de Lectura   | Se utilizará un tablero de serpientes y escaleras para que los jugadores avancen por las casillas e identifiquen la casilla en la que existen retos, castigos y oportunidades. |
| Dados              | Se utilizará un dado para que el alumno tire y avanzar en las casillas.  |

A continuación, se definió el diseño instruccional, donde se describen las reglas e instrucciones de cómo se jugará, y qué aplicaciones o plataformas se utilizarán como soporte para la ejecución de la experiencia de gamificación.

**Tabla 4.** Diseño Instruccional

---

| <b>Item</b>      | <b>Descripción</b>   |
|------------------|--|
| Edad del jugador | 7 a 8 años   |
| Tipo de jugador  | Lógico   |
| Estrategia       | Juego de la Lectura  |
| Skill            | Lee para los demás prestando atención al volumen y entonación, y corrige los textos. |
| Propósito        | Se utilizará un dado para que el alumno tire y avance en las casillas                |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Actividades (reglas del juego) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentan las reglas a los jugadores. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Respetar los turnos, deja que el compañero responda al reto individualmente, avanzar solo si se responde correctamente.</li> </ul> </li> <li>• Indicaciones del juego: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tirar el dado por turnos, avanzar el número de Casillas indicadas por el dado solo si se responde a la pregunta, gana el que alumno que llegue primero a la meta. El símbolo de la estrella indica que hay que responder a una pregunta, x2 lanza el dado dos veces, x3 lanza el dado tres veces y dislike regresa al inicio.</li> </ul> </li> <li>• Leer la historia “Los músicos de Bremen” como una introducción de la actividad.</li> <li>• Comenzar con el “juego de la Lectura”</li> <li>• Compartir como se sienten y como cierre del juego, mencionar que les gustó.</li> </ul> |
| Herramientas de Apoyo          | Quizizz y Genially   |
| Componentes                    | Juego de la Lectura y Dados  |

En esta fase, el diseño conceptual de la técnica de gamificación para el desarrollo de la competencia «leer para otros cuidando el volumen y la entonación y revisar y corregir textos», se transformó en un diseño digital utilizando las herramientas de gamificación basadas en web Quizizz y Genially.

Para el diseño del tablero «juego de lectura» se utilizó la herramienta Genially, donde ya existen algunos tableros que pueden ser editados de acuerdo con las necesidades del diseño conceptual (boceto) de la experiencia de gamificación. Véase la figura 3.

### 4.3 Diseño Digital de la Experiencia de Gamificación

En esta fase, el diseño conceptual de la técnica de gamificación para el desarrollo de la competencia, «leer para otros cuidando el volumen y la entonación y revisar y corregir textos», se transformó en un diseño digital utilizando las herramientas de gamificación basadas en web: Quizizz y Genially.

Para el diseño del tablero «juego de lectura» se utilizó la herramienta Genially, donde ya existen algunos tableros que pueden ser editados de acuerdo con las necesidades del diseño conceptual (boceto) de la experiencia de gamificación. Véase la figura 3.

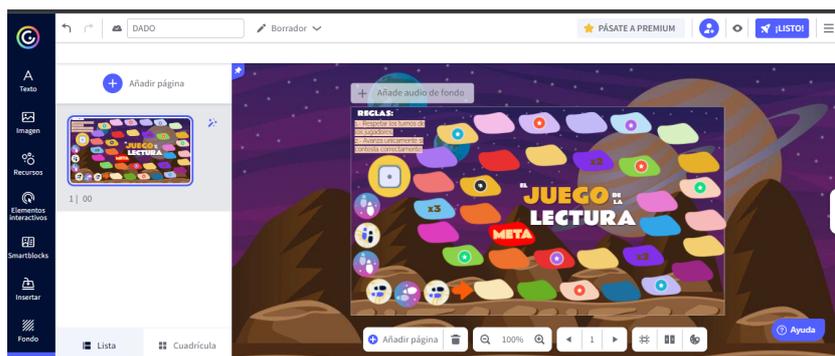


Figura 3. Diseño digital del tablero «El juego de la lectura».

Para elaborar el cuestionario se utilizó la herramienta Quizizz, una herramienta similar a Kahoot, fácil de usar y que muestra de forma divertida los puntos obtenidos, las oportunidades de volver a responder a una pregunta, los puntos extra, etc. Véase la figura 4.

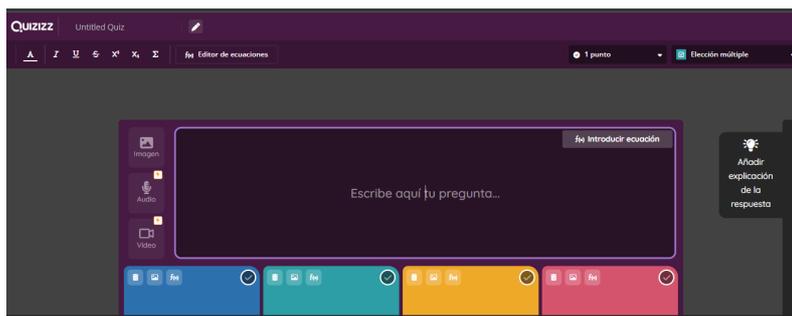


Figura 4. Interfaz de la Herramienta Quizizz.

Para utilizar funcionalidades más avanzadas en ambas herramientas, era necesario contratar la versión premium.



Figura 5. Beneficios de la versión Premium de Quizizz.

Con la versión premium de Quizizz fue posible integrar preguntas en las que se pudieran trabajar las destrezas de lectura y escritura y que supusieran un reto para los alumnos. Se plantearon preguntas de comprensión lectora del cuento «Los músicos de Bremen», orden de las frases, uso de mayúsculas, minúsculas y punto, relación imagen-texto, completar frases, etc.

## 5 Experiencia de Gamificación – Aplicación y Resultados

En este apartado se describe la implementación de la experiencia de gamificación diseñada para desarrollar la competencia «Lee para otros cuidando el volumen y la entonación y revisa y corrige textos» en un grupo de 6 alumnos de entre 7 y 8 años de la escuela «Antonio Torres Reyes» ubicada en el estado de Aguascalientes, México.

### 5.1 Experiencia de Gamificación validada por panel de Expertos

Antes de poner en marcha la experiencia de gamificación, se presentó la propuesta a un grupo de expertos en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura para validar la dinámica y mecánica con el fin de potenciar las competencias lectoescritoras de los alumnos participantes.

La edad media de los profesores expertos es de 47 años. El promedio de experiencia como docentes de primaria es de 25 años, durante este tiempo han continuado su formación a través de diversos cursos y talleres sobre lenguaje y comunicación, técnicas de lectura, talleres de lenguaje, entre otros. Una de las maestras es licenciada, el maestro tiene una maestría y otro maestro tiene una maestría y está cursando un doctorado.

Para la selección de la muestra de profesores se tuvieron en cuenta los siguientes criterios:

- Haber ejercido la docencia en primer o segundo grado de primaria.
- Tener al menos 10 años de experiencia en la enseñanza primaria.
- Conocimiento de diversas estrategias de lectura y escritura, incluyendo la gamificación.

Se elaboró una encuesta Google Form para que los tres expertos evaluaran la experiencia de gamificación y realizaran recomendaciones para ajustar la actividad. El formulario contiene preguntas sobre la integración de elementos en la planificación y técnicas de gamificación, así como sobre la viabilidad. Véase la figura 6.

### Estrategia de Gamificación

Validación de la estrategia de gamificación

ortiz.hernandez.ana@crena.edu.mx (no compartidos)  
[Cambiar de cuenta](#)

**\*Obligatorio**

¿La estrategia presenta el tipo de jugador a quien va dirigida la actividad? \*

Si  
 No

¿Da a conocer la competencia que se desarrollará? \*

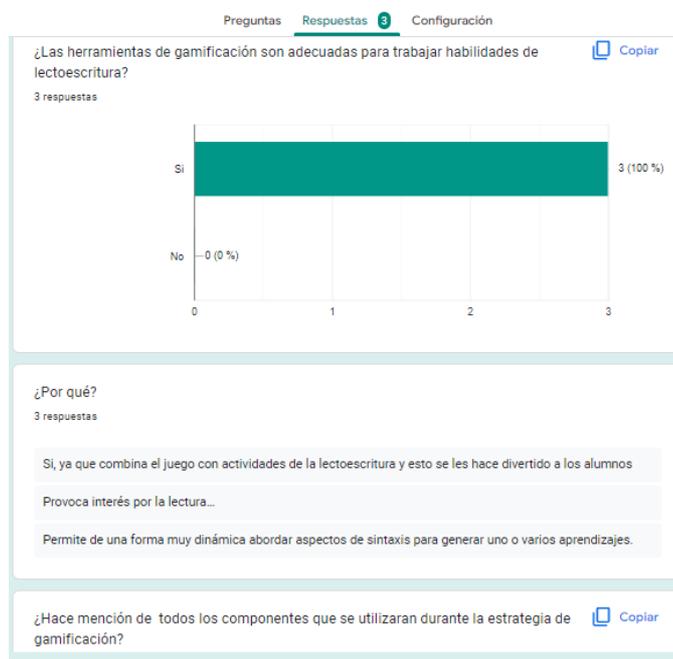
Si  
 No

¿Hace mención de la dinámica a la cual esta enfocada la actividad? \*

Si  
 No

**Figura 6.** Encuesta de Validación sobre la Experiencia de Gamificación.

Los resultados obtenidos respecto al diseño de las mecánicas y dinámicas enfocadas a fortalecer las habilidades de lectura y escritura fueron favorables. Los expertos mencionaron que las herramientas utilizadas eran adecuadas para trabajar las habilidades lingüísticas, ya que provocaban interés por la lectura, permitían trabajar de manera dinámica y abordar aspectos de la sintaxis para generar diversos aprendizajes, y combinaban el juego con las actividades de lectoescritura, lo cual resultaba atractivo para los estudiantes. Véase la figura 7.



**Figura 7.** Respuestas sobre la Experiencia de Gamificación.

También se pidió a los expertos que mencionaran algunas recomendaciones para mejorar la experiencia de gamificación; en este punto, uno de los comentarios fue que no era necesario introducir mejoras en la obra. Por otro lado, un experto comentó que se podrían añadir imágenes como referencias, sin embargo, no era obligatorio ya que la actividad estaba bien desarrollada. También se mencionó que era importante buscar alternativas para trabajar sin el uso de Internet, así como hacer una revisión al momento de la implementación y de los resultados, ya que serían la pauta para futuras mejoras a la experiencia. Ver Figura 8.

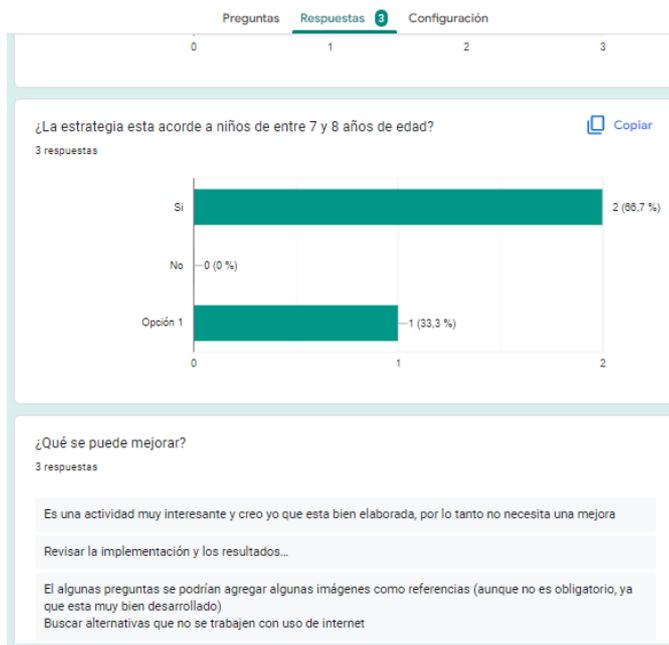


Figura 8. Recomendaciones de Mejora de la Experiencia de Gamificación.

## 5.2 Implementación de la Experiencia de Gamificación

La experiencia de gamificación se aplicó en la escuela Antonio Torres Reyes, en el turno matutino, en el laboratorio de cómputo, para garantizar la conectividad a Internet, además de contar con un espacio amplio y sin interrupciones.

Cuando los alumnos estuvieron presentes en el laboratorio, se realizó la presentación de la experiencia de gamificación y se mencionaron las reglas e indicaciones del juego de manera clara y entendible para los alumnos, también se dio a conocer el premio del jugador ganador. Los puntos que se trataron fueron los siguientes:

- Lanzar el dado
- Avanza el número de casillas que salieron en el dado.
- Si caes en una casilla que contiene una estrella debes contestar una pregunta, si contestas correctamente te quedas en la casilla, si no, vuelves a la casilla en la que estabas.
- Si caes en la casilla x2, tira el dado dos veces.
- Si cae en la casilla x3, tira el dado tres veces.
- Si cae en la casilla UNLIKE vuelve al principio del juego.
- Gana el que llega a la META.

Se observó que los alumnos comprendieron las indicaciones y reglas de la actividad, se interesaron por el tablero, ya que les recordaba a los juegos de mesa, expresando que en este caso ellos serían los «monitos» del juego y se organizarían entre ellos para ver quién empezaba a lanzar los dados. Véase la figura 9.



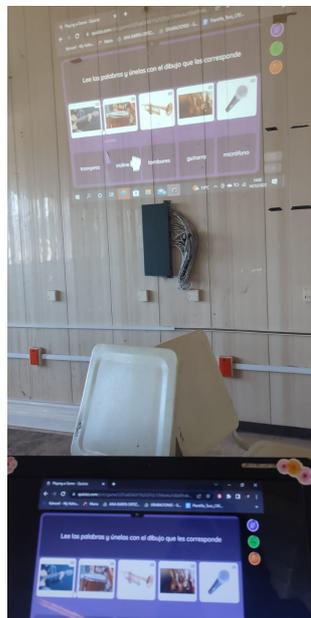
Figura 9. Presentación de la Experiencia de Gamificación

Con las reglas y las indicaciones claras del juego, comenzó la lectura del cuento «Los músicos de Bremen». Los alumnos estuvieron atentos durante la lectura, ya que sabían que en el texto se abordarían algunas preguntas. A continuación, los alumnos empezaron a tirar los dados, y los que tenían que responder a las preguntas estaban atentos, emocionados e interesados en contestar.

Durante la aplicación de la experiencia de gamificación, los alumnos mencionaron que les gustaba mucho responder a las preguntas de Quizizz, ya que daba puntos extra a los que respondían con rapidez. Véanse las figuras 10 y 11.



**Figura 10.** Jugadores leyendo las preguntas del Quizizz



**Figura 11.** Mostrar las preguntas del Quizizz

En un momento de la actividad, uno de los jugadores cayó en las casillas x2 y x3 que llevaban a la meta. Sin embargo, en ese momento aún quedaban preguntas por responder y los jugadores pidieron seguir jugando, aunque ya no obtendrían premio. Esto indica que se ha logrado el interés por aprender de forma lúdica. Véase la figura 12.



**Figura 12.** Jugadores avanzando en el tablero.

Al final de la actividad, se reconoció al ganador y se entregó un regalo de consolación a los participantes. Los alumnos se mostraron entusiasmados y preguntaron cuándo volverían a jugar, ya que la actividad les había parecido interesante. Véase la figura 13.



**Figura 13.** Entrega del premio al ganador «El juego de la lectura».

## 6 Conclusiones

La gamificación ha sido utilizada en diferentes áreas, entre ellas la educación, la cual se ve favorecida al implementar técnicas de gamificación que motivan a los estudiantes a mejorar sus habilidades a través del juego, facilitando la apropiación del aprendizaje y mejorando su participación en clases.

Desde el punto de vista de [11], el juego es una alternativa para que los estudiantes adquieran sus aprendizajes, sin embargo, debe ser diseñado con propósito, de acuerdo con el contexto, necesidades, intereses y edad de los estudiantes, si no se tienen en cuenta estos elementos, lo único que se diseñaría sería una clase lúdica. La implementación de estrategias de gamificación implica un trabajo previo desde el conocimiento de los jugadores, dinámicas, mecánicas y componentes.

Se detectó que este tipo de estrategia va más allá de implementar juegos o hacer clases lúdicas, pues es a partir del conocimiento de las características de los alumnos (perfil del jugador) que se pueden definir las técnicas de gamificación. Si las estrategias de gamificación no se diseñan a partir de las motivaciones, características y necesidades del perfil del jugador, estas dinámicas y mecánicas pueden no obtener el éxito esperado.

Se pudo observar que los alumnos se mostraron interesados y motivados durante la estrategia de gamificación, principalmente por desempeñar el rol del juego (siendo los avatares en el tablero «El juego de la lectura»), además de interesarse por la plataforma Quizizz que contenía preguntas para fortalecer las habilidades de escritura y lectura, reforzando la competencia «Leer para otros», cuidar el volumen y la entonación, y revisar y corregir textos».

Respondiendo a la pregunta de investigación inicial, ¿Qué dinámicas y mecánicas de gamificación favorecen el incremento de las competencias lectoescritoras en alumnos de 7 y 8 años? Según el tipo de jugador lógico, las dinámicas de competición junto con las mecánicas (ranking absoluto, avatares, vanity items) utilizadas para conseguir este tipo de dinámicas, favorecen las habilidades lectoescritoras, ya que estas técnicas están enfocadas a jugadores creativos, críticos, relajados y con miedo al fracaso, por este motivo, se utilizaron herramientas para incentivar la participación de los jugadores a través de la competición y para generar motivación a través de recompensas y reconocimiento de los jugadores.

Como trabajo futuro. El problema de la investigación sobre las prácticas tradicionales en la enseñanza de la lectoescritura es una cuestión que no se puede resolver sólo con la implementación de una estrategia de gamificación. Es necesario abordar este tema con mayor profundidad y buscar alternativas que favorezcan la motivación e interés de los estudiantes para que adquieran habilidades de lectoescritura acordes a sus intereses y edad.

## Referencias

- 1 SEP, «Aprendizajes Clave». Secretaría de Educación Pública, 2017.
- 2 E. Ferrero, «La Escritura», *Escr. En El Aula*, 2010.
- 3 L. M. Lodoño Vásquez y M. D. Rojas López, «De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado», *Educ. Educ.*, n.o 1, pp. 493-512, 2020.
- 4 C. Bernard y A. da S. Veleida, «Brincadeiras como ferramentas de aprendizagem. Play as a learning tool.», *EDUCON*, vol. XIV, n.o 3, 2020, doi: 10.29380.
- 5 M. Fuentes Hurtado y J. González Martínez, «Necesidades formativas del profesorado de Secundaria para la implementación de experiencias gamificadas en STEM», *Rev. Educ. Distancia*, vol. 17, n.o 54, 2017.
- 6 UNIR, «Ejemplos de Gamificación en Primaria y Herramientas para ponerlo en Práctica». *UNIR REVISTA*, 2020. [En línea]. Disponible en: <https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>
- 7 J. Gallegos, R. Molina, y F. Llorens, «Gamificar una propuesta docente, diseñando experiencias positivas de aprendizaje», *JENUI XX*, 2014.
- 8 V. Gaitán, «Gamificación: el aprendizaje divertido», *Educativa*, 2013.
- 9 L. Rodríguez y H. Avendaño, «Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria», *Rev. Tecnó Episteme Didaxis*, pp. 1-9, 2018.
- 10 D. Rodríguez.Oroz, R. Gómez-Espina, M. Bravo Pérez, y M. Truyol, «Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile», *Rev. Eureka Sobre Enseñ. Divulg. Las Cienc.*, vol. 16, n.o 2, pp. 1-11, 2019.
- 11 C. Minerva Torres, «El juego: una estrategia importante», *Educere*, vol. 6, pp. 289-296.