

Gamification as a methodological strategy in elementary basic education students.

Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental.

Autores:

Rúa Sánchez, Luis Efrén
UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO
Egresado de la maestría en Tecnología e Innovación Educativa
Portoviejo – Ecuador



ruasanchez53@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-5592-6631>

Citación/como citar este artículo: Rúa, Luis. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental. MQRInvestigar, 7(1),1826-1842. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>

Fechas de recepción: 15-DIC-2022 aceptación: 30-ENE-2023 publicación: 15-MAR-2023



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

Resumen

La educación en Ecuador se complementa según la normativa establecida por el ministerio de educación quien es la cartera de estado responsable de regular los procesos académicos y con ello, las estrategias que implementan los docentes en el ejercicio profesional, por ello, el objetivo de este estudio fue analizar la Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación básica elemental, identificando que la gamificación corresponde a una técnica aplicada por docentes durante el proceso de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo con la finalidad de conseguir resultados según la necesidad de su aplicación, ya sea para impregnar algunos conocimientos, implementar mejorar habilidades o recompensar acciones concretas, entre otros objetivos. Se empleó una metodología con enfoque cualitativo, con aplicación de la técnica de análisis documental, se utilizó las bases de datos de google scholar, Elsevier, Dialnet y Latindex 2.0 con los criterios de búsqueda: educación, gamificación en los procesos educativos, gamificación como estrategia didáctica, se elaboró una matriz que recopila cada investigación en donde se incluyen características en relación con país, años de publicación de los artículos, autor, y los hallazgos encontrados. A modo de conclusión se evidenció que la gamificación es una estrategia útil en la actualidad porque permite llevar la interacción al aprendizaje guiado, lo que la convierte en una opción importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Palabras claves: Educación básica; Gamificación educativa; Procesos de aplicación

Abstract

Education in Ecuador is complemented according to the regulations established by the Ministry of Education, which is the state portfolio responsible for regulating the academic processes and with it, the strategies implemented by teachers in the professional exercise, therefore, the objective of this study was to analyze Gamification as a methodological strategy in elementary basic education students, identifying that gamification corresponds to a technique applied by teachers during the learning process that uses the mechanics of games in the educational environment in order to achieve results according to the need for its application, either to impregnate some knowledge, implement improved skills or reward specific actions, among other objectives. A methodology with a qualitative approach was used, with the application of the documentary analysis technique, the databases google scholar, Elsevier, Dialnet and Latindex 2.0 were used with the search criteria: education, gamification in educational processes, gamification as a didactic strategy, a matrix was elaborated that compiles each research where characteristics are included in relation to country, years of publication of the articles, author, and the findings found. By way of conclusion, it became evident that gamification is a useful strategy nowadays because it allows to bring interaction to guided learning, which makes it an important option in the teaching-learning process.

Keywords: Basic education; Educational gamification; Application processes

Introducción

En Ecuador, el sistema de educación general básica ha evolucionado sus métodos de enseñanza, pues se han adaptado el currículo académico según la necesidad de la sociedad actual, comprendiendo que la educación es un derecho ineludible, tal como lo establece la Constitución de la república del Ecuador, (2008) en el artículo 26, que entre otros aspectos indica:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Es importante mencionar que entonces la educación responde a procesos incluyentes que priorizan las relaciones inclusivas erradicando cualquier impedimento que por su condición pudiera causar un retraso en el proceso de enseñanza con los alumnos, es así que, el proceso educativo no debe estancarse bajo ninguna circunstancia, menos aun cuando en los últimos años la pandemia que ha golpeado al mundo actual en donde los países en vías de desarrollo han tenido que asumir cambios tecnológicos, para evitar que se detengan los procesos educativos.

Por cuanto, se puede comprender que el aprendizaje ha tomado relevancia al estar inmerso el uso tecnológico durante el proceso de enseñanza, entonces, se podría catalogar que los jóvenes son audiovisuales, porque los usos de estos equipos han permitido mejorar los estudios en las instituciones educativas, fortaleciendo las metodologías curriculares con estrategias didácticas, factibles en los tiempos de la denominada era digital.

No obstante, se contrasta que el sistema de aprendizaje diferente al tradicional, considera el uso de video juegos, como estrategia, el cual debe ser guiado por un docente y no quedar a libre decisión del alumno:

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.(UNICEF, 2018, p. 8)

Lo que evidentemente aporta en el desarrollo del alumno durante el proceso de enseñanza a los cuales están expuestos desde temprana edad. En la era digital, los usuarios de la red reconocen que los elementos de juego despiertan el interés por lograr sus objetivos. Este entorno ha sido aprovechado por diferentes ámbitos como el comercial, que utiliza la competitividad como una forma de potenciar su rentabilidad.

Diferenciando el ámbito de la educación en su constante búsqueda de mejorar los procesos de aprendizaje, lo que ha considerado a la gamificación como una estrategia que incorpora

elementos de juego en ambientes de aprendizaje, por lo que su aplicación corresponde una estrategia basada en canalizar la atención de los alumnos, siguiendo este orden de ideas, Aguilera et al., (2020) manifiestan que:

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

En este sentido, es indispensable que el docente ejecute competencias digitales y pedagógicas que le permitan incorporar estrategias en su práctica curricular, lo que permitirá el interés por sus estudiantes, evidenciando que la gamificación en el aula, permite tener un mayor grado de interacción entre los alumnos.

Es importante indicar que, la gamificación corresponde en una oportunidad para diseñar con éxito actividades que permitan cumplir con los objetivos planteados donde se debe considerar los estilos de aprendizaje basado como estrategia para estudiantes de educación básica elemental.

Es importante indicar que en los procesos educativos fueron establecidos para su ejecución de manera integral, omitiendo que existen diferencias en su aplicación, lo cual conlleva a la revisión curricular constante, mencionando que cada institución tiene sus limitaciones tecnológicas correspondiente a la zona geográfica en donde se encuentre.

Entonces desarrollar una estrategia basada en el aprendizaje significativo por la implementación de estrategias didácticas, se deben considerar los aspectos geográficos donde se pretende ejecutar actividades referentes a gamificación.

Planteando lo anterior surgen las siguientes interrogantes:

¿Qué estrategias implementan los docentes de educación básica para captar la atención del alumno en la era digital?

¿De qué forma la gamificación aporta en la educación básica para mejorar los procesos de enseñanza?

Para abordar esta investigación se planteó el siguiente objetivo: Comparar la gamificación como estrategia didáctica para desarrollo del aprendizaje en estudiantes de educación general básica.

La educación básica en Ecuador

En el Ecuador la educación es uno de los pilares básicos para el desarrollo de la vida, sin educación las probabilidades de progreso tanto para las personas como para las poblaciones se encuentran limitadas; en el Ecuador se cuenta con cuerpos legales en los que se evidencia la importancia de alcanzar puntos altos en la educación; de acuerdo a lo estudiado por García y Sánchez, (2022)

Todos los centros educativos deben acoger los cambios que se han establecidos y se están dando en la educación, para la formación de personas proactivas que puedan responder a las necesidades del país a través de una educación de calidad, si se comprometen continuamente

con los docentes, y con responsabilidades en el proceso educativo, la investigación, la formación y la vinculación con la sociedad (p.1028)

El compromiso debe partir a conciencia de cada docente donde su principal objetivo sea la enseñanza con el uso de las herramientas dando un giro a los modelos tradicionales en donde los estudiantes eran sujetos pasivos, pasando a ser innovadores, dinámicos y constructores de su aprendizaje, con el manejo de instrumentos tecnológicos.

La formación previa en manejo de TIC al curso pedagógico, permite minimizar el estrés en las personas involucradas, siendo necesario que las instituciones en paralelo al proceso educativo basado en la planificación formal, ofrezcan formación permanente tanto a docentes como estudiantes, podría indicarse que los familiares deben entrar en este proceso, sobre todo cuando se trata de estudiantes de menor edad que requieren el acompañamiento de los padres o representantes para generar su aprendizaje. (García y Sánchez, 2022)

Aprendizaje basado en Estrategias

A través del fenómeno de la globalización, la transformación científica y tecnológica y las redes comunicacionales, hoy en día, son partes de las nuevas estrategias de aprendizaje; lo cual ha eliminado de manera paulatina tanto los límites geográficos como culturales, promoviendo, de esta forma, cambios substanciales en la interacción y comunicación en los contextos laborales, sociales, económicos, académicos y otros, en los que se desenvuelven las personas. Por lo que la educación actual, tiene una nueva visión de enseñar, puesta en función de las necesidades presentes y futuras de la sociedad.

Algunas de las habilidades que se sugiere desarrollar son de pensamiento de orden superior, de aprendizaje y de comunicación y específicamente habilidades de lenguaje y lectura de comprensión, matemáticas, ciencias, humanidades y artes, historia y geografía. Entre todas estas, las habilidades relacionadas con las ciencias y su enseñanza se sitúan importantes, debido a la necesidad de disminuir el gran distanciamiento que existe entre los avances científicos y tecnológicos actuales y lo que se enseña y se aprende en las escuelas, que es de poca o nula aplicación en el entorno cercano de los alumnos. (Zárate-Moedano et al., 2022)

Por cuanto, se propone la realización de una plataforma educativa virtual focalizada con un nuevo manual de convivencia institucional basado en juegos, en donde todos los miembros de la comunidad educativa interactúen, en especial, los estudiantes. Esta debe ser una herramienta donde se ponga en práctica técnicas de gamificación en la que, algunas actividades que se consideren aburridas se conviertan en interesantes para todos los participantes (Domingo-Coscollola et al., 2020)

La Gamificación en educación

El concepto de gamificar “nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, en los procesos educativos de un modo u otro, estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, de diversión por aprendizaje, de manera práctica, funcional y transversal a los aprendizajes tradicional” (Mieles-Pico y Moya-Martínez, 2021).



La gamificación corresponde al uso de juegos en el ámbito educativo, utilizando estrategias que permiten mejorar el aprendizaje en los alumnos; así lo manifiestan Charlier et al., (2012) "una manera eficaz para motivar al alumno y para que el estudiante participe en experiencias de aprendizaje activo" (p. 70). La gamificación como estrategia didáctica potencia aprendizaje en el estudiante, de acuerdo a lo expuesto por Deterding et al., 2011 "La consecución de metas a través del juego está presente desde la antigüedad; si bien no fue hasta el siglo XXI cuando la gamificación empezó a tener sentido con la incorporación de elementos de diseño con juegos" (pp.63-65). Sin embargo, el éxito de este aprendizaje radica en la metodología que el docente use para formar y fortalecer de forma eficiente y segura las herramientas Tics, Oliver, (2016) determina que:

La concepción que tenemos sobre la tecnología es determinante a la hora de entender qué hacemos y cómo lo hacemos en sí, la tecnología se considera de manera instrumental, el trabajo se orienta hacia cuestiones de eficiencia utilizando un modelo simple y causal; si se considera en términos de las prácticas o la cultura, las cuestiones de significado, experiencia y valor afloran (p. 243).

La tecnología corresponde a la implementación adecuada de los centros educativos focalizando el área geográfica para su adecuada aplicación, no obstante, estamos sujetos a una serie de cambios determinados por factores sujetos a las disposiciones gubernamentales. Contextualizando lo anterior Cranmer, (2020) señala que:

Algunas de las barreras para la plena adquisición y desarrollo de estas competencias están ligadas a la falta de recursos, sin embargo, se detecta como prioritario desarrollar proyectos de formación que favorezcan la integración de estrategias y herramientas impactando en las actitudes del profesorado. (p. 163)

En este sentido, García y Sánchez, (2022) señalan que: Los ambientes educativos actuales, debe afrontar los desafíos que plantea la sociedad globalizada; lo cual implica apostar por un proceso de enseñanza modernizado y dinámico, que ofrezca herramientas de aprendizaje y capacite tanto a profesores como a los estudiantes, hacia el logro de las metas cónsonas con el resto que significa vivir en una sociedad altamente cambiante y tecnificada.

En ese aspecto, García y Sánchez, (2022b), visibilizan que los ambientes educativos actuales, deben afrontar los desafíos que se plantean en la actualidad, lo que lleva a que los ambientes educativos sean modernizados tanto estructuralmente como físicamente, y a su vez que sean dinámicos.

El fenómeno de la globalización, la transformación científica y tecnológica y las redes comunicacionales, hoy en día, han ido eliminado de manera paulatina tanto los límites geográficos como culturales, promoviendo, de esta forma, cambios substanciales en la interacción y comunicación en los contextos laborales, sociales, económicos, académicos y otros, en los que se desenvuelven las personas. Por lo que la educación actual, tiene una nueva visión de enseñar, puesta en función de las necesidades presentes y futuras de la sociedad.

Material y métodos

La realización de estudio implicó en la aplicación de un enfoque cualitativo mismo que, Garzón et al., (2016) manifiestan “es cualitativo por el carácter reflexivo del análisis documental. Es así que el énfasis está puesto en la interpretación y comprensión de un fenómeno social y el significado que tiene para los actores, situándolos en un contexto y espacio determinados” (p.14). se aplicó la técnica de análisis documental en la cual Fíges y Made (2007) manifiestan que “intenta obtener, analizar, interpretar y comparar información sobre un objeto de estudio a partir de un cúmulo de fuentes documentales” (párr., 1) para lo cual, bajo el paradigma de revisión sistemática se empleó el uso de variables, en la que Moreno et al., (2018) señalan que “son resúmenes claros y estructurados de la información disponible orientada a responder una pregunta clínica específica” (p. 184).

Para procesar esta investigación se utilizó las bases de datos de google scholar, Elsevier, Dialnet y Latindex 2.0 con los criterios de búsqueda: educación, gamificación en los procesos educativos, gamificación como estrategia didáctica, el juego en el proceso educativo, y metodologías del aprendizaje basada en juegos, consultando en los idiomas, español, inglés y portugués. Por cuanto, se realizó varias categorías de análisis que surgió de la recolección de la información seleccionada, en la cual se consideró como criterios de inclusión, 30 artículos de corte cualitativo, se utilizó palabras claves en idiomas inglés: education, gamification in educational processes, gamification as a didactic strategy, the game in the educational process, and game-based learning methodologies. Mientras que para buscar en portugués se utilizaron términos como: educação, gamificação nos processos educativos, gamificação como estratégia didáctica, o jogo no processo educativo, e metodologias de aprendizagem baseadas no jogo.

Una vez realizada la búsqueda se efectuó el análisis de pertinencia para ser incluidos en este estudio, para lo cual se elaboró una matriz que recopila cada investigación en donde se incluyen características en relación con país, años de publicación de los artículos, autor, y los hallazgos encontrados.

Resultados

Tabla 1. Artículos relacionados con educación

País	Autor/Año	Título	Aporte/Hallazgo
Ecuador	(Pacheco, 2023)	Posibilidades y dificultades que encontramos en el E-Learning desde nuestro contexto	Se propone como solución una práctica que mantenga una coherencia con los Entornos Virtuales de Aprendizaje, con un uso pedagógico de las herramientas de comunicación, un contacto continuo y directo con el docente
Ecuador	(Castillo et al., 2023)	Aprendizaje basado en retos como metodología para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media	El aprendizaje basado en retos tiene elementos que deben contextualizarse acorde a la realidad de los estudiantes y el contexto de la unidad educativa, el planteamiento del reto debe ajustarse a los horarios y actividades de la institución, el estudiante no debe sentir que los trabajos finales es una carga a su labor estudiantil,
México	(Juárez Núñez et al., 2017)	De la educación especial a la educación inclusiva	La formación docente, abordada ya en los nuevos planes y programas de estudios de maestros de educación básica, debe insistir no sólo en las teorías educativas, sino en prácticas en las existentes escuelas especiales y en los pocos centros escolares de integración
Chile	(Gallego et al., 2019)	La comprensión lectora de escolares de educación básica	Conocer cuáles son las dificultades específicas para la

			lectura de los estudiantes de un establecimiento educativo concreto es un excelente punto de partida para diseñar estrategias de intervención in situ que puedan paliar esos problemas.
España	(Fernández y Aranda, 2008)	La Inteligencia emocional en la Educación	La enseñanza de estas habilidades depende de forma prioritaria de la práctica, el entrenamiento y su perfeccionamiento, y no tanto de la instrucción verbal.
Brasil	(Dionizio et al., 2023)	Actividades de enriquecimiento experimentadas por estudiantes con altas habilidades/superdotación	Se encontró que ninguna de estas actividades propuestas fueron organizadas de acuerdo al interés y habilidades de los estudiantes,
Perú	(Aguirre-Canales et al., 2021)	La formación continua de los docentes de educación básica infantil en américa latina: una revisión sistemática	se demostró que las aplicaciones de los programas de formación continua tuvieron efectos positivos en la modificación de su trabajo diario como docente y la mejora como profesional
México	(Navarrete et al., 1970)	Políticas implementadas por el gobierno mexicano frente al Covid-19. El caso de la educación básica	Implementar un sistema a distancia o mixto puede ser la puerta que dé un nuevo aire al sistema educativo, permitiendo el nacimiento de una nueva escuela en la que los límites no sean marcados por espacios físicos, una escuela en la que la creatividad no se vea ahogada por el sistema, en la que alumnos y docentes puedan ser proactivos, dar solución a los problemas que enfrentan en el día a día
Costa Rica	(Tolentino, 2020)	Habilidades sociales y estrategias	La sociedad, frente a los cambios que sufre en el ámbito científico,

		didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica	tecnológico, cultural y sobre todo político, requiere de líderes bien formados y comprometidos con el bienestar de la población. Pero, tal formación no debe empezar en la edad adulta cuando se tiene la intención de (o se va a) ocupar algún cargo, sino que debe ser un aprendizaje y una preparación constante, que debe empezar en la escuela, desde la educación básica
Colombia	(Carbonell et al., 2020)	Cobertura de las TIC en la educación básica rural y urbana en Colombia 1-2018	Los principales hallazgos de la investigación demuestran las brechas significativas de su implementación en la educación, diferencias que deben ser contrarrestadas a partir de la formulación y ejecución de políticas educativas que favorezcan el acceso a estas herramientas, principalmente en el sector rural, con el propósito de contrarrestar las diferencias en términos de calidad y desempeño educativo en Colombia

Tabla 2. Artículos relacionados con Gamificación

País	Autor/Año	Título	Aporte/Hallazgo
Brasil	(Neidenbach et al., 2020)	La gamificación en las organizaciones: procesos de aprendizaje y creación de significado	se observaron mejoras en el clima organizacional, la comunicación y el trabajo colaborativo. En la dimensión individual, hubo desarrollo del trabajador, autonomía, autoestima y mayor transparencia en la relación entre

			líderes y seguidores, así como empoderamiento.
España	(Díaz y Troyano ,2013)	El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo	lo que busca la gamificación es lograr un cambio en la actitud del usuario sin la necesidad de usar la coerción o el engaño, utilizando para ello elementos de juego que llamen la atención al usuario
España	(Llorens-Largo et al., 2016)	Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas	La diversión es una consecuencia de la adaptación del cerebro al reconocimiento de patrones, es decir, al aprendizaje
Colombia	(Londoño Vásquez et al., 2020)	De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado	Los juegos serios y la gamificación son herramientas que permiten a los participantes <i>aprender haciendo</i> , mediante el uso de tecnologías y elementos que logran ambientes de aprendizaje amigables y motivantes, que incluso pueden trascender la educación e impactar áreas organizacionales y sociales.
Chile	(Ordiz, 2017)	Gamificación: La vuelta al mundo en 80 días	se diseñó la actividad: “La vuelta al mundo en 80 días”; un juego de retos con una duración de 80 días escolares y en la que los alumnos fueron visitando los diferentes continentes
Colombia	(Durango et al., 2019)	Gamificación como estrategia pedagógica medida por tic en educación básica primaria	Los recursos y las herramientas TIC sean utilizadas de forma adecuada y asertiva, los resultados pedagógicos serán suficientemente satisfactorios y positivos para el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula de clases

Venezuela	(Medina-Marín, 2022)	La gamificación como metodología didáctica para la enseñanza de las ciencias y las tecnologías en la educación básica venezolana	Se puede utilizar en las clases de educación básica la gamificación como una estrategia didáctica para promover la ciencia y la tecnología en el contexto educativo venezolano
México	(Gurieva et al., 2019)	Gamificación en educación básica: la enseñanza de la historia de México	Se espera que se logre unir la agilidad tecnológica que los niños en la actualidad han desarrollado y la adquisición de conocimiento tradicional, formando una herramienta atractiva para las necesidades actuales.
Cuba	(Gurumendi-Alvarado et al., 2022)	Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura	Se comprobó mejoría a través de un proceso de capacitación la evaluación formativa desde los contenidos de lengua y literatura.
Colombia	(Sousa-Ferreira et al., 2021)	La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional	Estos hallazgos muestran contribuciones viables de la realidad virtual que se pueden contemplar y discutir tanto para la educación básica como principalmente para la educación profesional.

Conclusiones

La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación general básica, no solo consiste en crear un juego con utilidad educativa, sino aprovechar los sistemas de recompensas o puntuación para producir dicha ventaja en el contexto educativo, pues el fin de este método es beneficiar la motivación del usuario en la búsqueda de objetivos, por cuanto esta debe ser controlada por un docente que según el propósito que desea alcanzar, emplea estos procedimientos importantes para lograr la planificación curricular con el alumno.

Es importante comprender entonces que gamificación es acción, disposición e implementación productiva en beneficio de un conjunto de estudiantes para alcanzar un propósito, y que la interacción debe responder a las necesidades que se pretendan lograr con esta acción las cuales se orientan con la interacción, empleando habilidades y destrezas necesarias para comprender los procesos didácticos que esta metodología implica.

Referencias bibliográficas

- Aguilera Meza, C. K., Santos Loor, C. P., Pinargote Párraga, B. A., y Erazo Delgado, J. R. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 5(2), 51. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>
- Aguirre-Canales, V. I., Gamarra-Vásquez, J. A., Lira-Seguín, N. A., y Carcausto, W. (2021). La formación continua de los docentes de educación básica infantil en américa latina: Una revisión sistemática. *Investigación Valdizana*, 15(2), Art. 2. <https://doi.org/10.33554/riv.15.2.890>
- Carbonell, V. C.-, Arias, Á. F. H.-, & Arias, A. C. S.-. (2020). Cobertura de las TIC en la educación básica rural y urbana en Colombia. *Revista Científica Profundidad Construyendo Futuro*, 13(13), Art. 13. <https://doi.org/10.22463/24221783.2578>
- Castillo Córdova, G. E., Chalacán Mayón, J. B., Jiménez Guerrero, S. V., & Villalta Vivanco, J. T. (2023). Aprendizaje basado en retos como metodología para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media. *Revista Social Fronteriza*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7552760>
- Constitucion de la república del Ecuador. (2008). *Constitucion de la república del Ecuador*. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

- Díaz Cruzado, J., y Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Dionizio Mendonça, L., Fialho Capellini, V. L. M., y Piazzentin Rolim Rodrigues, O. M. (2023). Atividades de enriquecimento vivenciadas por estudantes com altas habilidades/superdotação. *Revista Brasileira de Educação*, 27. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782022270127>
- Durango Llorente, L., Gómez, E. A. V., y Villamizar, S. C. (2019). Gamificación como estrategia pedagógica medida por tic en educacion básica primaria. *Revista colombiana de tecnologías de avanzada (RCTA)*, 2(34), Art. 34. <https://doi.org/10.24054/16927257.v34.n34.2019.71>
- Fernández-Berrocal, P., y Aranda, D. R. (2008). La Inteligencia emocional en la Educación. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 6(15), Art. 15. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v6i15.1289>
- Gallego Ortega, J. L., Figueroa Sepúlveda, S., y Rodríguez Fuentes, A. (2019). La comprensión lectora de escolares de educación básica. *Literatura y Lingüística*, 40, 187-208. <https://doi.org/10.29344/0717621X.40.2066>
- Garzón López, G. L., Gómez Gómez, E., Gualteros Páez, F. Á., Jiménez Domínguez, G. M., Moreno Moreno, B. E., y Jiménez Hurtado, J. L. (2016). Investigación documental sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica. *CITAS*, 2(1), 99-114. <https://doi.org/10.15332/24224529.5184>
- Gurieva, D. N., Rojas, J. S. R., Araiza, M. I. I., López, A. Á., y Salazar, H. A. E. (2019). Gamificación en educación básica: La enseñanza de la historia de México. *JÓVENES EN LA CIENCIA*, 5(1), Art. 1. <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3073>
- Gurumendi-Alvarado, F. A., Laz-Carreño, M. Y., y Sabando-Rodriguez, J. J. (2022). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura: Gamification of the formative evaluation process of students in the area of language and literature. *Maestro y Sociedad*, 19(4), Art. 4.

- Juárez Núñez, J. M., Comboni Salinas, S., y Garnique Castro, F. (2017). *De la educación especial a la educación inclusiva*. 41-83.
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre-Cuerda, R., y Molina-Carmona, R. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. 4.
- Londoño Vásquez, L. M., Rojas López, M. D., Londoño Vásquez, L. M., y Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: Propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Medina-Marín, A. J. (2022). La gamificación como metodología didáctica para la enseñanza de las ciencias y las tecnologías en la educación básica venezolana. *Educación y sociedad*, 20(3), Art. 3.
- Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar, J., Domancic, S., y Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: Definición y nociones básicas. *Revista clínica de periodoncia, implantología y rehabilitación oral*, 11(3), 184-186. <https://doi.org/10.4067/S0719-01072018000300184>
- Navarrete Cazales, Z., Manzanilla Granados, H. M., y Ocaña Pérez, L. (1970). Políticas implementadas por el gobierno mexicano frente al COVID-19. El caso de la educación básica. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(ESPECIAL), 143-172. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.100>
- Neidenbach, S. F., Cepellos, V. M., y Pereira, J. J. (2020). Gamificação nas organizações: Processos de aprendizado e construção de sentido. *Cadernos EBAPE.BR*, 18, 729-741. <https://doi.org/10.1590/1679-395120190137>
- Ordiz Carpintero, T. (2017). Gamificación: La vuelta al mundo en 80 días. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 397. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.755>
- Pacheco Castro, J. L. (2023). Posibilidades y dificultades que encontramos en el E-Learning desde nuestro contexto. *REINCISOL*, 2(3), Art. 3. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7516659>
- Sousa-Ferreira, R., Campanari-Xavier, R. A., y Rodrigues-Ancioto, A. S. (2021). La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional. *Revista*

Tolentino Quiñones, H. (2020). Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica. *Revista Educación*.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40270>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior, proyecto, etc.