

**La Gamificación aplicada a la lectoescritura en niños de 6 a 7 años de la institución
educativa Colegio Provincial San José de Pamplona Sede La Mistral**

Marly Yelineth Rincón García

Asesora

Karen Gisselle Mantilla Bermúdez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil LIPI

2025

Nombre Director de Trabajo de Grado

Jurado

Jurado

2025

Dedicatoria

Queridos lectores y amantes de la educación infantil:

Hoy, con una mezcla de emociones y alegría, culmina este importante capítulo en mi camino académico: mi proyecto aplicado en pedagogía infantil. Ha sido un viaje lleno de aprendizaje, desafíos y momentos inolvidables, y me complace compartir con ustedes los frutos de mi arduo trabajo.

En este momento, quiero dedicar unas palabras especiales a aquellos que han sido mi inspiración y apoyo inquebrantable a lo largo de esta travesía.

A mis queridos tutores y mentores, quienes han compartido conmigo su sabiduría y experiencia, les agradezco profundamente por su guía incondicional. Sus lecciones han sido esenciales para mi desarrollo personal y profesional, y siempre recordaré sus palabras de aliento y motivación.

A mi familia, mi mayor pilar, le dedico este trabajo. Gracias Por su afecto inquebrantable, por confiar siempre en mí por estar a mi lado en cada etapa de mi camino, brindándome su respaldo incondicional. Junto con su participación en los momentos difíciles me han brindado el impulso necesario con el fin de seguir adelante y alcanzar mis metas.

A los niños y niñas que han sido mis pequeños maestros, les dedico este trabajo con profundo respeto y gratitud. Ustedes han sido mi fuente de inspiración constante, recordándome la importancia de cultivar un entorno educativo lleno de amor, empatía y creatividad. Cada sonrisa, cada logro y cada desafío superado en su compañía ha sido un recordatorio de la trascendencia de mi labor como pedagoga infantil.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a cada uno de ustedes, queridos lectores. Su interés en mi trabajo y su compromiso con la educación infantil me motivan a seguir adelante en esta maravillosa profesión. Espero que este trabajo sea una fuente de inspiración y

conocimiento, y que contribuya al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras y centradas plenamente al cuidado y progreso de niños y niñas.

Con profunda gratitud y alegría, finalizo este proyecto aplicado en pedagogía infantil. Que nuestras voces se unan en la promoción de una educación inclusiva, participativa y llena de amor.

Con cariño,

Marly Yelineth Rincón García

Agradecimientos

Agradezco a Dios por la oportunidad, la sabiduría, la gracia que ha puesto en mí como futura profesional, agradezco a mis tutoras mis guías y mentores en este camino: a mí tutora, Karen Gisselle Mantilla Bermúdez, gracias a su conocimiento experiencia y apoyo; a mi madre a mis familiares por su respaldo; a mis hijos, Aryen Samuel Jáuregui Rincón y Stephany Nicoll Jáuregui Rincón, por ser mi fuente de inspiración y alegría; a mi esposo, mi soporte incondicional. A todos muchas gracias por cada palabra de aliento para poder seguir con este sueño.

Este trabajo es un homenaje a todos aquellos que me han apoyado y me han inspirado en este camino. Espero que sea de utilidad para todos aquellos que buscan mejorar el desarrollo de la educación inicial y la instrucción de los niños. ¡Espero que mi trabajo contribuya el mejoramiento constante de la educación infantil y a fomentar el crecimiento y el desarrollo de los niños!".

A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), gracias por brindarme la oportunidad en el marco de crecer y aprender en este espacio, por facilitarme los medios necesarios y la infraestructura indispensables para el logro de este propósito.

A mis colegas, por transmitir sus conocimientos y vivencias, además de crear un ambiente de aprendizaje y colaboración.

A las tutoras y expertos en Pedagogía Infantil que han contribuido a mi formación, por compartir por inspirarme a seguir adelante.

Resumen

Este estudio explora la Gamificación como estrategia principal para fomentar las competencias de lectura y escritura en niños de 6 a 7 años, con el objetivo de mejorar su proceso de lectoescritura mediante dinámicas lúdicas que promuevan su participación activa en el aprendizaje. El proyecto aplicado busca analizar cómo la Gamificación influye en las habilidades de lectura y escritura, abordando el problema de las dificultades que enfrentan muchos niños en su adquisición, lo que puede afectar negativamente su rendimiento académico y bienestar emocional. Se empleó un enfoque metodológico basado en el aprendizaje mediante juegos, integrando mecánicas como retos, premios y competencias en entornos educativos no lúdicos para motivar a los estudiantes. El marco teórico revisa el concepto de Gamificación, la historia del juego, las teorías de lectoescritura y estudios previos sobre técnicas basadas en juegos. Además, se diseñaron un folleto pedagógico y un blog como recursos complementarios. Los resultados muestran que la Gamificación, aplicada mediante actividades diseñadas específicamente, incrementa el interés y la efectividad en el aprendizaje de la lectoescritura, evidenciando mejoras significativas en las habilidades de los niños. Este trabajo contribuye a la educación infantil al demostrar el potencial de la Gamificación como herramienta innovadora, promoviendo su implementación en diversas áreas del aprendizaje para enriquecer los procesos educativos.

Palabras Claves: Gamificación, Lectura y escritura, Educación infantil

Abstract

This study explores gamification as the primary strategy to promote reading and writing skills in children aged 6 to 7, aiming to enhance their literacy process through playful dynamics that encourage active participation in learning. The applied project seeks to analyze how gamification influences reading and writing abilities, addressing the issue of difficulties many children face in acquiring these skills, which can negatively impact their academic performance and emotional well-being. A methodological approach based on game-based learning was employed, integrating mechanics such as challenges, rewards, and competitions into non-playful educational settings to motivate students. The theoretical framework reviews the concept of gamification, the history of games, literacy theories, and prior studies on game-based techniques. Additionally, a pedagogical booklet and a blog were designed as complementary resources. The results demonstrate that gamification, applied through specifically designed activities, increases interest and effectiveness in literacy learning, showing significant improvements in the children's skills. This work contributes to early childhood education by highlighting gamification's potential as an innovative tool, promoting its implementation across various learning areas to enrich educational processes.

Keywords: Gamification, Reading and Writing, Early Childhood Education

Tabla de Contenido

Introducción	14
Justificación.....	16
Objetivos	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	18
La Gamificación aplicada a la lectura y escritura en niños de 6 a 7 años de la institución educativa Colegio Provincial San José de Pamplona Sede La Mistral	19
Planteamiento del Problema.....	19
Pregunta Problema	20
Antecedentes	21
Marco Teórico	24
Marco Conceptual	28
Marco Metodológico - Diseño Pedagógico Y Didáctico	30
Aspectos Teóricos Relacionados Con El Programa De Pedagogía Infantil.....	30
Diseño De La Investigación	31
Población Y Muestra.....	34
Planificación Y Estrategia.....	35
Diseño Didáctico.....	36
Operacionalización De Las Categorías	37
Detección Del Problema.....	37
Diseño Metodológico	37
Elaboración De Técnicas De Aprendizaje.....	38

Puesta En Práctica De Estrategias Gamificadas	38
Explicación De Las Sesiones Gamificadas	39
Evaluación De La Aplicación De La Ejecución De La Gamificación Por La Docente En Formación.....	42
Cronograma para la implementación de actividades.....	43
Diseños De Instrumentos De Evaluación	46
Aplicación De Instrumentos De Evaluación	46
Identificación Del Problema.....	46
Elaboración De La Ruta Metodológica	46
Desarrollo De Estrategias De Aprendizaje Implementación De Técnicas Gamificadas De Enseñanza.....	47
Evaluación De La Intervención.....	48
Análisis De La Información	49
Informe De Los Resultados.....	50
Conclusiones	53
Recomendaciones	54
Referencias Bibliográficas.....	57
Apéndices	58

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Cronograma de actividades</i>	<i>43</i>
---	-----------

Lista de Figuras

Figura 1	<i>Folleto Sesiones Gamificadas</i>	40
Figura 2	<i>Folleto Lista de Dinámicas El cuadernoViajero</i>	41
Figura 3	<i>Folleto El cuaderno Viajero Diez dedos</i>	41
Figura 4	<i>Folleto Palabras Escondidas Los Anillos</i>	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Colegio Brighthon</i>	58
Apéndice B <i>Colegio Provincial</i>	59
Apéndice C <i>Anillos de lectoescritura</i>	60
Apéndice D <i>Anillos lectoescritura</i>	61
Apéndice E <i>Anillos lectoescritura</i>	62
Apéndice F <i>Anillos lectoescritura</i>	63
Apéndice G <i>Palabra escondida</i>	64
Apéndice H <i>Palabra escondida</i>	65
Apéndice I <i>Palabra escondida</i>	66
Apéndice J <i>Tinta Mágica</i>	67
Apéndice K <i>Tinta Mágica</i>	68
Apéndice L <i>Amigo Peludo</i>	69
Apéndice M <i>Actividad Motriz</i>	70
Apéndice N <i>Flor</i>	71
Apéndice O <i>Dado de las formas</i>	72
Apéndice P <i>Cuaderno Viajero</i>	73
Apéndice Q <i>Cuaderno viajero</i>	74
Apéndice R <i>Actividad motriz</i>	75
Apéndice S <i>Dictado divertido</i>	76
Apéndice T <i>Anillos de lectoescritura</i>	77
Apéndice U <i>10 dedos para crear</i>	78

Apéndice V <i>Compartiendo</i>	79
Apéndice W <i>Compartiendo</i>	80
Apéndice X <i>Evidencia primeras clases</i>	81
Apéndice Y <i>Lecto escritura en teatro</i>	82
Apéndice Z <i>Actividad motriz</i>	83

Introducción

La educación representa un fundamental para el crecimiento intelectual de los niños, la lectura y escritura, un elemento clave para la instrucción efectiva en la lengua y la comunicación. En el presente, se percibe una inclinación hacia la apatía y el aburrimiento dentro del proceso educativo., especialmente en niños de edades entre 6 y 7 años. Esto puede deberse a la falta de motivación y la percepción de que el aprendizaje es un proceso tedioso y no divertido.

En este sentido, La Gamificación ha emergido como un recurso eficaz para motivar y fomentar el aprendizaje en niños. La Gamificación consiste en incorporar aspectos lúdicos al entorno educativo, lo que puede potenciar el entusiasmo y el compromiso de los alumnos. Sin embargo, resulta crucial investigar de qué manera la Gamificación puede implementarse eficientemente en el contexto de la lectoescritura, la capacidad de comprensión lectora en los infantes de edades 6-7 años.

En este sentido, este proyecto aplicado tiene como objetivo investigar la eficacia de la Gamificación en el mejoramiento de la comprensión de las competencias de la lectoescritura en infantes en edades 6-7 años. Para lograr este objetivo, se diseñaron sesiones gamificadas que incluyeron actividades como la búsqueda de palabras escondidas, la creación de anillos de la lectura y escritura, el dictado divertido y la escritura con tinta mágica. Además, se utilizaron herramientas como la ruleta de la lectura y escritura y el cuaderno viajero con el propósito de estimular la creatividad y la interacción de los niños.

Este proyecto aplicado se basa en un enfoque cualitativo que integra teoría y práctica para examinar la eficacia de la aplicación de la Gamificación en el progreso de la comprensión lectora, la lectoescritura en niños de edades 6-7 años. Se anticipa que los hallazgos de esta investigación aporten al entendimiento de cómo la Gamificación puede ser utilizada de manera

efectiva para mejorar la lectoescritura en niños de edades 6-7 años, y a el diseño de enfoques estratégicos innovadores para fomentar el aprendizaje en este grupo de edad.

Justificación

La implementación de una metodología lúdica a través de la Gamificación puede ser una estrategia útil para incentivar el interés de los alumnos a aprender, así como optimizar su rendimiento académico. (Brito Molina et al. 2022) encontraron que la Gamificación promueve las competencias de lectoescritura al ofrecer un enfoque dinámico y atractivo para el aprendizaje. Este enfoque no únicamente potencia los resultados académicos, además que favorece el fortalecimiento de capacidades reflexivas y creativas, elementos indispensables en la formación completo y equilibrado en los alumnos.

Al utilizar el juego como método de enseñanza, se puede crear un entorno que promueva la participación activa y divertida en el cual los niños puedan aprender mientras se divierten. El juego puede incentivar a los niños a participar de manera activa en su aprendizaje.

Además, los niños a esta edad se distraen fácilmente y muestran apatía al abandonar la escritura y la lectura, por lo que la Gamificación puede ser convertida en una alternativa una herramienta eficaz para motivarlos y mejorar su rendimiento.

Calle Munzón y Castro Salazar (2022) resaltaron que la Gamificación, al integrarse en el currículo, permite crear un ambiente participativo donde los niños se involucran activamente en su aprendizaje. Estos autores resaltaron que el uso de juegos en la enseñanza favorece la motivación y el compromiso, especialmente en niños de 6 a 7 años, quienes tienden a distraerse con facilidad. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta clave para captar su atención además de incentivar su curiosidad hacia la lectoescritura, áreas que a menudo presentan desafíos para los educadores.

Además, la naturaleza lúdica del aprendizaje mediante Gamificación no únicamente desarrolla competencias académicas, sino además contribuye a propiciar el fortalecimiento y

evolución de competencias interpersonales y afectivas, García (2023), destaca los impactos positivos que genera la Gamificación en la motivación y el proceso de aprendizaje, lo que se traduce en un ambiente escolar más positivo y colaborativo. Por lo tanto, el uso de enfoques estratégicos pedagógicos centradas en dinámicas de juego se vuelve esencial para contrarrestar la apatía que a menudo muestran los estudiantes hacia la lectura y escritura.

El proyecto aplicado busca explorar la implementación de la Gamificación como herramienta pedagógica en infantes entre los 6 y 7 años, con el objetivo de mejorar su proceso dentro del ámbito de la lectoescritura, además, la comprensión y propiciar el desarrollo de sus capacidades sociales y emocionales. Por lo tanto, se trata de un proyecto relevante y necesario en el ámbito educativo, ya que se busca ofrecer nuevas alternativas pedagógicas para brindar una educación más efectiva y atrayente para los niños de estas edades.

Es fundamental reconocer que los niños aprenden en gran medida a través de la experiencia y el juego, lo que convierte el aprendizaje en un proceso que resulta algo más natural y atractivo. Puñales (2017) enfatiza la importancia de abordar las dificultades de aprendizaje en la educación primaria mediante métodos innovadores que capten el interés de los niños.

Las implementaciones de una metodología lúdica a través de las dinámicas de juego pueden actuar como una estrategia eficiente para incentivar a los alumnos a aprender y mejorar su rendimiento académico. Además, el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje promueve el fortalecimiento de las destrezas analíticas y creativas de los estudiantes, lo que puede tener efectos positivos en su vida escolar, académica y social.

Objetivos

Objetivo General

Implementar estrategias de Gamificación para fomentar el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de 6 a 7 años del Colegio Provincial San José de Pamplona, sede La Mistral, con el fin de promover un enfoque educativo que motive y fomente la participación activa.

Objetivos Específicos

Potenciar el desarrollo de la capacidad para identificar letras y practicar su escritura en niños de entre 6 y 7 años mediante dinámicas gamificadas.

Impulsar el crecimiento de las competencias de comprensión lectora en los niños mediante el uso de dinámicas de juego, buscando activar su participación y despertar su interés por la lectura.

Promover la evolución de la escritura y la capacidad expresiva en los niños mediante estrategias lúdicas que incentiven su participación y perfeccionen sus habilidades para expresar ideas por escrito.

La Gamificación aplicada a la lectura y escritura en niños de 6 a 7 años de la institución educativa Colegio Provincial San José de Pamplona Sede La Mistral

Planteamiento del Problema

Dentro de la institución Colegio Provincial San José situada dentro de Pamplona, Norte de Santander, se presenta actualmente una problemática que se manifiesta en la apatía y el aburrimiento que muestran los Niños y niñas entre 6 y 7 años que pertenecen al Colegio Provincial San José, Sede La Mistral, en Pamplona hacia la lectura y la escritura; esta problemática representa un desafío significativo para su desarrollo académico y personal. Estos comportamientos pueden obstaculizar el proceso educativo y limitar la obtención y mejora de destrezas fundamentales como camino hacia el logro futuro por parte del alumnado.

La Gamificación, entendida como la integración de componentes y diseños de juegos en contextos que no son propios del juego., surge como un enfoque metodológico prometedor para abordar esta problemática. Al integrar dinámicas lúdicas en las tareas relacionadas con la lectoescritura, se busca incentivar el interés, la motivación y la implicación de los estudiantes, transformando tareas tradicionalmente percibidas como aburridas o tediosas en experiencias emocionantes y estimulantes.

A través de la Gamificación, se espera que los infantes de entre 6 y 7 años potencien una mayor conexión y disfrute con la lectoescritura, los cuales a su vez podrían optimizar su rendimiento académico, su capacidad de expresión y comunicación, y su desarrollo integral.

En este contexto, se hace necesario explorar y analizar cómo la implementación de el uso de la aplicación de la Gamificación como recurso en tareas de lectoescritura puede impactar positivamente la conducta y rendimiento académico de los alumnos de entre 6 y 7 años del Colegio Provincial San José, Sede La Mistral.

Con la implementación de este proyecto aplicado se aplica una metodología lúdica, la creación de guías para desarrollar mediante la Gamificación estrategias didácticas y pedagógicas con los niños y las niñas para optimizar la lectura, escritura y la comprensión, surge de la necesidad observada en que los infantes manifiestan desinterés, aburrimiento y falta de compromiso tanto en las clases como en las casas, cuando se aplica el juego como método de instrucción y aprendizaje los infantes comienzan a investigar, a pensar, a crear procesos educativos a través de la experiencia del juego, el juego favorece el desarrollo de las capacidades reflexivas y creativas, lo que probablemente contribuya también en sus relaciones en su vida escolar, académica y social.

Pregunta Problema

¿Cómo incentivar mediante la Gamificación el proceso relacionado con las habilidades de lectoescritura en la infancia de entre 6 y 7 años del Colegio Provincial San José de Pamplona, sede La Mistral?

Antecedentes

La aplicación de la Gamificación como herramienta educativa en la lectura y escritura dirigida a estudiantes de primaria, esta metodología educativa es relativamente reciente, aunque ha incrementado su reconocimiento en años recientes por su eficacia al incrementar la motivación e interés en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, El método integra dinámicas lúdicas en las tareas educativas, con el objetivo de mejorar el nivel de compromiso y la consolidación de conocimientos mediante la intervención activa de los alumnos.

La Gamificación ha emergido como una innovadora estrategia pedagógica dentro del entorno escolar, transformando los métodos de enseñanza y aprendizaje empleados. Diversos estudios han evidenciado que la integración mediante recursos de carácter lúdico dentro del proceso educativo facilita un proceso de enseñanza que sea más activo y colaborativo, lo que resulta en una mayor retención de información y un desarrollo más significativo de competencias.

Investigaciones previas han señalado que los niños que participan en actividades que incorporan mecánicas de juego no solo se sienten más motivados, sino que también experimentan un aprendizaje más profundo y duradero. La Gamificación permite crear un entorno de aprendizaje atractivo, donde los estudiantes pueden explorar, experimentar y aprender a través de la interacción y la colaboración (Calle Munzón & Castro Salazar, 2022).

La lectoescritura constituye una serie de competencias esenciales para el desarrollo integral del individuo. Estas destrezas son significativas tanto para la obtención de datos y para establecer vínculos sociales, teniendo la familia como el primer contexto donde se realizan estas actividades (Avellaneda 2021, Mazo Cuero 2021 y Ojeda 2017; Plaza-Plaza, 2021). Sin embargo, el hábito de la lectura ha ido disminuyendo, lo que ha repercutido en la comprensión

lectora y ha presentado un desafío importante para los maestros en cuanto a los procesos de enseñanza y de la generación de interés hacia las lecturas como lo sugieren Mazo Cuero (2021), Ojeda (2017).

Autores como Barberá y Badia (2005) han sugerido el empleo de recursos tecnológicos en el aula para optimizar las estrategias pedagógicas actuales y disminuir la carga que recae sobre los educadores. A pesar de la falta de acceso y desarrollo en muchos planteles educativos de Latinoamérica, algunos han comenzado a implementar cambios en este sentido (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019).

La Gamificación ha tenido un impacto relevante en el ámbito pedagógico al posibilitar una amplia extensión en la transmisión del aprendizaje a través de los profesores, así como en la evolución de las destrezas educadores para transmitir y compartir saberes. Además, ha promovido una mejor integración de conocimientos, cooperación y crecimiento del pensamiento crítico en los estudiantes, como señalan Gil-Quintana y Prieto-Jurado (2019), así como Ortiz-Colón et al. (2018). Sin embargo, se ha identificado que muchos maestros no están adecuadamente capacitados para implementar la teoría de la aplicación de la Gamificación como herramienta para optimizar el aprendizaje de la lectoescritura en contextos prácticos (García, 2023).

En el ámbito educativo, los profesores emplean una variedad de estrategias con el fin de para incentivar y elevar el desempeño académico de los alumnos. La Gamificación se presenta como una herramienta destinada a fortalecer las capacidades cognitivas y facilitar la absorción de conocimientos, según Coello y Gavilanes (2019). La evolución tecnológica en el ámbito educativo ha impactado en la actualización de las metodologías docentes, especialmente en la aplicación de enfoques pedagógicos (Fernández et al., 2022).

La Gamificación implica la implicación activa de los alumnos, potenciando sus saberes previos mediante estrategias de autonomía y motivación. Herramientas como Quiz y Hot Potatoes han demostrado ser efectivas en la solución de problemas, evidenciando una conexión entre los elementos pedagógicos y los saberes, como afirman Santos et al. (2020). Una alternativa empleada es Kahoot, según Idris et al. (2020). De acuerdo con Villamor y Lapinid (2022), el interés en las tareas educativas ha incrementado el interés de los estudiantes por sus quehaceres escolares.

Las investigaciones también han tomado considerado la Teoría de la Autodeterminación y la del Flujo en el diseño de estrategias que desarrollen la motivación intrínseca como regulador del aprendizaje. Se ha determinado que los elementos de los juegos deben seleccionarse de manera que atiendan las necesidades psicológicas que potencian la motivación (Leonardou et al., 2022; Segura et al., 2020).

En el contexto cubano, la instrucción de la lectoescritura en la etapa primaria inicia en el primer grado, donde se realizan fases de aprendizaje y práctica. Este aprendizaje puede extenderse a lo largo del curso escolar, permitiendo flexibilidad para atender a las características de diferentes grupos de alumnos (Puñales, 2017). Se deben considerar las diferencias individuales, ya que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera. Brennan, citado por Navas y Castejón (2011) distingue entre "diferencias individuales en el aprendizaje" y "necesidades educativas especiales", sugiriendo que el enfoque educativo debe adaptarse a estas necesidades.

A nivel europeo, se estima que un 18,3% de los alumnos deja sus estudios en el nivel primario y esta cifra puede incrementarse hasta un 30% en niveles superiores (MEFP, 2018). En América Latina, el abandono académico es más frecuente en estudios primarios y secundarios,

con solo un 32% de los estudiantes completando su educación secundaria (Pérez & Aldás, 2020). García y Jiménez (2019), junto con Panadero (2019) destacan que la carencia de incentivos y de métodos pedagógicos efectivos son causas principales del fracaso educativo.

Dentro de las áreas más afectadas, la comprensión lectora es considerada una problemática crítica, ya que influye en la adquisición de conocimientos y en la habilidad para afrontar problemas mediante la lectoescritura, como destacan Tenesaca y Caguana (2020). En la actualidad, la Gamificación se presenta como una alternativa metodológica promisoriosa para los centros educativos primarios, utilizando juegos diseñados estratégicamente para evitar el ocio y aumentar el compromiso en el aprendizaje (Gallego & Ágredo, 2016).

Marco Teórico

García (2023) menciona que la influencia del uso de la implementación de la Gamificación como impulso en la motivación y el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes de nivel primaria es significativa. El estudio aborda de qué manera la inclusión de dinámicas lúdicas, tales como premios, retos y dinámicas competitivas, tiene el potencial de afectar el interés de los niños en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura y mejora su desempeño en estas competencias fundamentales. La Gamificación se define como la aplicación de componentes lúdicos en entornos educativos no tradicionales con el propósito de incentivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de proceso de aprendizaje. En el ámbito de la instrucción de la lectura y escritura, la Gamificación se perfila como un enfoque estratégico efectivo para involucrar a los estudiantes en actividades que fomenten su curiosidad e involucramiento hacia el aprendizaje.

Un análisis exhaustivo realizado en el artículo concluye que la Gamificación influye de manera notable en la motivación y el proceso de aprendizaje de los alumnos de nivel básico.

Entre los enfoques y contribuciones más relevantes se encuentran:

Uso de narrativas y personajes: Estos elementos permiten comprometer a los alumnos de forma más eficiente en su proceso de aprendizaje.

Aspectos relacionados con la competitividad y la cooperación: Fomentan la participación activa y la implicación activa de los alumnos.

Devolución de resultados inmediata y adaptada al estudiante: Facilita a los alumnos la comprensión de su avance y optimiza su rendimiento.

Con el objetivo de implementar estos descubrimientos en la instrucción de la lectoescritura en estudiantes de educación primaria, García (2023) sugiere crear actividades que incluyan dinámicas lúdicas, como desarrollar historias y personajes, así como la competitividad y cooperación entre los alumnos. Un ejemplo práctico podría ser el diseño de una actividad de escritura en la que los alumnos creen narrativas y personajes, compitiendo de manera colaborativa para determinar quién puede crear la narración más interesante.

Según Puñales (2017), se presentan tres aportes significativos que contribuyen a la comprensión y abordaje de los obstáculos en el desarrollo del proceso pedagógico de lectoescritura en la educación primaria. En primer lugar, el autor realiza un análisis detallado sobre los desafíos de aprendizaje que podrían manifestarse durante este contexto educativo. Analiza las limitaciones y desafíos que enfrentan los alumnos, proponiendo enfoques para resolver estos problemas. Este análisis es fundamental, ya que permite a los educadores reconocer las dificultades particulares que pueden aparecer durante el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura. Al reconocer estos desafíos, se puede ajustar el método didáctico y

desarrollar estrategias educativas más eficientes, orientadas a respaldar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

En segundo lugar, Puñales (2017) enfatiza la importancia de un enfoque centrado en las particularidades individuales de los alumnos. Propone la adaptación de los métodos pedagógicos para atender los retos específicos de cada estudiante, ofreciendo acompañamiento individualizado y empleando herramientas y materiales apropiados. Este enfoque resulta importante, ya que valora la heterogeneidad de los alumnos y resalta la importancia de ajustar las estrategias educativas para abordar sus requerimientos particulares. Mediante la adaptación personalizada de la instrucción en la lectura y escritura, los docentes tienen la capacidad de ofrecer un acompañamiento más eficiente, facilitando que cada alumno progrese a su ritmo individual y venza sus desafíos específicos.

Finalmente, el autor hace referencia a la integración de la Gamificación como un enfoque eficaz para incentivar a los alumnos dentro del aprendizaje de la lectura y escritura. Puñales (2017) destaca que la integración de dinámicas lúdicas y juegos tiene el potencial de incrementar la implicación y curiosidad de los alumnos, promoviendo el fortalecimiento de sus competencias en estas áreas. Este enfoque es relevante, pues destaca el valor de la Gamificación como instrumento motivacional en el ámbito educativo. Al incorporar elementos de dinámicas lúdicas en las prácticas de lectoescritura puede promover un mayor involucramiento y entusiasmo por parte de los estudiantes, lo cual, además, podría optimizar su desempeño y satisfacción en el proceso de aprendizaje.

Según Calle Munzon, A. T., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Presentan dos aportes fundamentales que destacan la aplicación de la Gamificación como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura. En primer lugar, se sugiere la aplicación

de la Gamificación como una estrategia eficaz con el fin de promover el progreso de estas habilidades en niños de segundo grado de educación primaria. Este enfoque implica la incorporación de estrategias lúdicas y premios en los procesos educativos, lo cual podría incrementar el entusiasmo y la participación de los estudiantes. Este método innovador transforma el progreso del aprendizaje en la lectura y escritura en una experiencia más atractiva y divertida para los niños, facilitando su involucramiento en el contenido educativo. En segundo lugar, las autoras enfatizan la relevancia de adoptar un método centrado en la implicación directa de los niños en su proceso educativo. A través de mediante la Gamificación, se fomenta una implicación activa, permitiendo que los niños asuman roles protagónicos y tomen toma de decisiones durante la ejecución de las tareas. Este enfoque no solo fomenta la autonomía de los estudiantes, sino que también fortalece su sentido de pertenencia, lo cual podría generar un efecto favorable en su entusiasmo y en el proceso de aprendizaje.

Según Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaíno, C. F., & Castro Salazar, A. Z. (2022). propone la Gamificación como una estrategia efectiva para incentivar el aprendizaje de la lectoescritura durante este nivel educativo. Se entiende la Gamificación como la integración de elementos propios del juego y sistemas de recompensas en actividades de aprendizaje, lo que tiene el potencial de incrementar el entusiasmo y la participación de los estudiantes. Este método novedoso transforma el desarrollo del aprendizaje en una experiencia más atractiva y lúdica, favoreciendo así la implicación activa de los niños en el fortalecimiento de estas competencias fundamentales. Al integrar elementos de juego, se busca no únicamente captar la atención de los estudiantes, sino además fomentar un ambiente donde el proceso educativo se perciba como una actividad placentera. Además, Brito Molina enfatiza la necesidad de centrar los esfuerzos en el desarrollo de competencias específicas de lectura y escritura. A través de la Gamificación, es

posible crear dinámicas y retos que fomenten la práctica y el desarrollo de estas competencias. Este método no solo permite a los niños adquirir confianza en sus capacidades lectoras y escritoras, sino que también puede influir positivamente en su desempeño académico general. En conclusión, la autora subraya que la aplicación de métodos novedosos, como la Gamificación es esencial para promover el fortalecimiento global de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de tercer nivel de primaria. Al hacer del proceso educativo de aprendizaje una vivencia motivadora y centrada en el fomento de competencias específicas, se diseña un entorno favorable para el aprendizaje significativo y el desarrollo educativo de los estudiantes.

Marco Conceptual

A partir de los aportes de Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaíno, C. F., y Castro Salazar, A. Z. (2022) sobre el desarrollo de la lectura y escritura con Gamificación en niños de grados de primaria, el esquema conceptual se plantea de la siguiente manera:

Estudios indican que la Gamificación constituye una estrategia educativa efectiva que emplea elementos de juego para potenciar la comprensión y la implicación de los estudiantes en distintas áreas temáticas. Busca estimular la concentración y el entusiasmo de los estudiantes hacia la lectoescritura mediante la integración de dinámicas y elementos propios de los juegos en el contexto educativo. Este método ha mostrado ser eficaz para atraer la atención y aumentar la motivación de los estudiantes en actividades relacionadas con la lectoescritura.

El esquema teórico podría contemplar los siguientes aspectos esenciales, fundamentados en las contribuciones de diversos autores:

Gamificación: Incorporación de aspectos lúdicos como desafíos, premios y competencias en el ámbito educativo para mejorar la experiencia de aprendizaje y estimular el entusiasmo estudiantil.

Desarrollo de la implementación de la lectoescritura: Proceso mediante el cual los niños adquieren y perfeccionan sus capacidades de lectura y escritura, involucrando habilidades cognitivas y lingüísticas.

Compromiso y motivación: Grado de participación, interés y entusiasmo manifestado por los estudiantes en actividades lectoescritoras, donde las estrategias de Gamificación pueden jugar un papel fundamental.

Resultados del aprendizaje: Logros previstos en el desarrollo de habilidades lectoescritoras, comprensión y desempeño académico como resultado de implementar metodologías basadas en Gamificación.

Estrategias pedagógicas: Métodos y enfoques aplicados por los docentes para promover el desarrollo de competencias lectoescritoras, incluyendo la incorporación de dinámicas gamificadas.

Con base en los hallazgos presentados en el artículo de investigación desarrollado por Huamaní Quispe y Vega Vilca (2022). El estudio aborda cómo la Gamificación influye en la motivación y el aprendizaje en el contexto de la educación básica. El esquema conceptual incorpora los siguientes puntos esenciales:

Gamificación: Uso de componentes lúdicos, como desafíos, incentivos y competencias, en actividades educativas para fomentar la implicación y la motivación.

Motivación: Conjunto de elementos internos y externos que impulsan, orientan y sostienen la conducta del estudiante hacia la consecución de objetivos educativos.

Aprendizaje: Proceso de obtención de saberes, habilidades y actitudes a través de experiencias y prácticas educativas.

Estrategias: Métodos, herramientas y acciones pedagógicas diseñadas para favorecer el aprendizaje y optimizar la motivación en ambientes gamificados.

Elementos de Gamificación: Componentes lúdicos concretos, tales como puntuaciones, recompensas visuales, rankings y narrativas, empleados en el uso educativo de la Gamificación.

Resultados estudiantiles: Impactos y logros derivados del uso de la Gamificación, como mayor implicación, mejor desempeño académico y enriquecimiento de la experiencia educativa.

Marco Metodológico - Diseño Pedagógico y Didáctico

Aspectos Teóricos Relacionados con el Programa de Pedagogía Infantil

El proyecto planteado, que utiliza la Gamificación como eje central para la enseñanza en niños de entre 6 y 7 años está vinculado con diversos fundamentos teóricos y pedagógicos pertinentes al programa de Educación Infantil. Algunos de estos fundamentos teóricos y pedagógicos pueden abarcar:

Modelos de aprendizaje: La propuesta se conecta con teorías tal como el constructivismo, el cual destaca la relevancia en la implicación proactiva de los alumnos en la elaboración de su conocimiento. La aplicación de la Gamificación facilita un ambiente dinámico y colaborativo que promueve la elaboración activa de conocimiento por parte de los estudiantes.

Desarrollo en niños y niñas: La propuesta considera el desarrollo cognitivo y lingüístico en estudiantes de entre 6 y 7 años. Al implementar actividades gamificadas ajustadas a su etapa de desarrollo, se potencia el aprendizaje de competencias lectoescritoras de forma adecuada y atractiva.

Pedagogía infantil: La propuesta se vincula con metodologías pedagógicas propias de la educación infantil, como el enfoque lúdico, que resalta la importancia del juego como recurso

educativo. La Gamificación coincide con este enfoque al integrar componentes lúdicos en las dinámicas de aprendizaje de lectura y escritura.

Evaluación y monitoreo: La iniciativa destaca la relevancia de la evaluación continua y el análisis del progreso de los niños en la adquisición de competencias de lectoescritura. La Gamificación ofrece instrumentos y métricas que permiten evaluar el desempeño de los alumnos constantemente y ofrecer retroalimentación personalizada.

Diseño de la Investigación

La metodología de este estudio es un estudio aplicado. Este enfoque busca resolver problemas prácticos a través de la investigación. El diseño empleado es el diseño cualitativo el cual permitirá examinar las particularidades de los niños participantes, así como el nivel de habilidades previo y posterior a aplicar la Gamificación, considerando elementos adicionales significativos.

Justificación para el Diseño Cualitativo en el Proyecto Aplicado

Comprensión Profunda del Contexto:

El diseño cualitativo permite explorar las experiencias de los niños y docentes en relación a la Gamificación, proporcionando un entendimiento más profundo de cómo estas estrategias afectan la lectoescritura.

Flexibilidad y Adaptación:

La investigación cualitativa Es adaptable, ajustándose a las particularidades del contexto educativo. Esto es crucial en un entorno donde las dinámicas pueden cambiar y donde se pueden necesitar ajustes en la intervención.

Enfoque en la Experiencia del Usuario:

Al centrarse en las percepciones y las vivencias de los participantes, el diseño cualitativo puede revelar aspectos que las mediciones cuantitativas no capturan, como la motivación y el compromiso, lo que es esencial para evaluar los impactos de la Gamificación en el desarrollo de competencias lectoescritoras.

Generación de Hipótesis: La investigación cualitativa puede ayudar a generar hipótesis y preguntas para investigaciones futuras, proporcionando una base sólida para estudios posteriores sobre la Gamificación y la lectoescritura.

Aplicar un diseño cualitativo a tu proyecto permitirá no solo evaluar el impacto de la aplicación de la Gamificación en la lectoescritura, sino también comprender el contexto, las vivencias y las opiniones de los participantes. Esto enriquecerá el trabajo y ofrecerá recomendaciones prácticas basadas en evidencia.

Algunos referentes bibliográficos para el estudio cualitativo son:

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Este libro ofrece una visión integral de los enfoques cualitativos, destacando su relevancia en la investigación aplicada y cómo pueden proporcionar comprensión profunda sobre experiencias y contextos.

Merriam, S. B. (2009). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. Este texto es fundamental para entender los principios y métodos de la investigación cualitativa, enfatizando su utilidad en estudios educativos y cómo se puede aplicar para explorar fenómenos complejos como la Gamificación.

Denzin y Lincoln (2011) en su obra *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Este manual abarca una amplia gama de métodos cualitativos y su aplicación en diferentes contextos, proporcionando herramientas y estrategias para llevar a cabo investigaciones significativas.

Este diseño investigativo facilita explorar la realidad educativa, fomentando reflexiones prácticas para optimizar tanto el estudio como los métodos pedagógicos utilizados en contextos de enseñanza tradicional y con la introducción de la docente, se implementa una metodología innovadora basada en Gamificación, permitiendo contrastar los resultados de aprendizaje con respecto a métodos tradicionales.

Relevancia del Estudio Aplicado: Resolución de Problemas Prácticos: El estudio aplicado se centra en abordar problemas concretos en un contexto real, como el fortalecimiento de las habilidades lectoescritoras mediante la Gamificación. Esto es esencial para generar soluciones que puedan ser implementadas directamente en el aula.

Impacto en la Educación: Este tipo de investigación busca no solo entender un fenómeno, sino también influir positivamente en la práctica educativa. Al aplicar la Gamificación, el estudio tiene el potencial de incrementar tanto la motivación como el aprendizaje de los niños.

Generación de Conocimiento Útil: El estudio aplicado contribuye a la generación de conocimiento que es relevante y útil para educadores, administradores y formuladores de políticas, facilitando sirve como base para orientar decisiones en el contexto educativo.

Enfoque en Contextos Específicos: Al ser un estudio aplicado, se enfoca en un contexto particular (el centro educativo Colegio Provincial San José de Pamplona, Sede La Mistral), lo que permite ajustar las intervenciones a las características y requerimientos de los estudiantes en su proceso de desarrollo lectoescritor.

Un estudio aplicado permite abordar problemas específicos en la práctica educativa, como la mejora de la lectoescritura mediante la Gamificación. Esto es crucial para ofrecer soluciones prácticas y efectivas que beneficien a los estudiantes.

Algunos referentes bibliográficos para el estudio aplicado son:

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Este texto ofrece un panorama de los diversos tipos de investigación, enfatizando la importancia de los estudios aplicados para resolver problemas prácticos en contextos educativos.

Robson, C. (2011). *Real World Research: A Resource for Users of Social Research Métodos en Contextos Aplicados*. Robson enfatiza la relevancia de la investigación aplicada en escenarios reales, ofreciendo ejemplos sobre cómo los resultados pueden ser utilizados para mejorar prácticas educativas.

Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2015). *Practical Research: Planning and Design*. Este texto aborda la investigación aplicada y su enfoque en la solución de problemas específicos, lo que es fundamental para proyectos que buscan implementar cambios en la práctica educativa.

El tipo de estudio aplicado, es fundamental ya que busca resolver un problema específico en un contexto educativo real. A través de esta investigación, se generará soluciones prácticas y efectivas que beneficiaran estrategias diseñadas para respaldar a los estudiantes en su aprendizaje lectoescritor.

Población y Muestra

El grupo de investigación está compuesto por estudiantes de primer grado de primaria de dos colegios diferentes, específicamente por niñas y niños de entre 6 y 7 años. En cada colegio, se busca entender cómo la Gamificación puede influir en el desarrollo de competencias de lectoescritura.

Características de la Población Edad: 6 a 7 años.

Género: Niños y Niñas

Nivel Educativo: Primer grado de primaria.

Contexto: Estudiantes de diferentes entornos educativos, lo que permite una variedad de experiencias y contextos de aprendizaje.

Muestra La muestra se compone de un total de 31 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera:

Colegio Bethlemitas Brighthon Pamplona: 31 estudiantes (18 niños y 13 niñas).

Colegio Provincial San José sede La Mistral: 31 estudiantes (17 niños y 14 niñas).

Criterios de Selección: Los grupos en ambas instituciones me fueron asignados por los directivos de cada sede, en ambos colegios se implementa el proyecto dando relevancia Durante el desarrollo de competencias lectoescritoras. Se optó por un muestreo no probabilístico, específicamente por conveniencia, dado que se trabajó con los grupos disponibles en el momento de la investigación.

La elección de estos colegios y grupos específicos permite obtener una visión comparativa sobre el impacto de la Gamificación en la lectura y escritura en diferentes contextos educativos. Al incluir tanto a niños como a niñas, se busca garantizar que los resultados sean representativos y reflejen las diversas experiencias de aprendizaje en el aula.

La población y muestra seleccionadas son adecuadas para el estudio, ya que permiten analizar de manera efectiva cómo la Gamificación puede influir en la lectoescritura de los estudiantes de primer grado en un entorno escolar real.

Planificación y Estrategia

Definición de objetivos de aprendizaje

Selección de las herramientas y recursos

Desarrollo y Planificación de las actividades

Evaluación del progreso del estudiante

Integrar las actividades de Gamificación de la lectura y escritura en el plan de estudios escolar

Aplicabilidad de la Gamificación en el entorno de trabajo.

Se contempla la aplicación integral de un programa de Gamificación que facilite un aprendizaje dinámico y entretenido para estudiantes de 6 a 7 años.

Diseño Didáctico

En la práctica pedagógica se estructuró a partir de fundamentos teóricos extraídos de la investigación-acción, entornos innovadores de aprendizaje, estrategias motivacionales y el uso de la Gamificación como técnica educativa.

La mediación pedagógica abordó la necesidad de estimular, reforzar y corregir la carencia de interés en el aprendizaje lectoescritor en estudiantes de primaria mediante la implementación de la Gamificación.

La secuencia de aprendizaje incluye los elementos siguientes:

Asunto principal: Empleo de la aplicación de la Gamificación como estrategia para la instrucción de la lectoescritura.

Objetivo: Impulsar el entusiasmo intrínseco de los alumnos durante su proceso educativo mediante la integración de técnicas gamificadas.

Contenidos abordados: Relevancia de la Gamificación en el aprendizaje y creación de actividades gamificadas orientadas al desarrollo de competencias de lectoescritura.

Estrategias pedagógicas incluyen juegos, aprendizaje colaborativo y herramientas tecnológicas, combinados con dinámicas gamificadas para fortalecer las competencias lectoescritoras.

Actividades implementadas: Incluyen juegos didácticos, trabajo colaborativo, dinámicas gamificadas diseñadas personalmente y materiales pedagógicos para aumentar la motivación de los estudiantes.

Recursos y herramientas: Juegos educativos, materiales impresos, aplicaciones tecnológicas y dinámicas gamificadas utilizadas para ejecutar las actividades propuestas.

Resultados observados: Hubo un incremento en el entusiasmo y la participación de los alumnos, reflejado en una mejora en los aprendizajes y una mayor motivación para seguir avanzando.

Esta propuesta educativa se desarrollará bajo la metodología de la investigación-acción pedagógica. En la fase inicial de identificación del problema, se evidenció un bajo nivel de interés por parte de los alumnos en las actividades de lectura y escritura. En la etapa de diseño metodológico, elaboré un plan de trabajo fundamentado en la revisión de teorías relevantes.

Operacionalización de las Categorías

Para llevar a cabo esta investigación, empleé instrumentos como encuestas, cuestionarios y técnicas de observación, siguiendo una ruta metodológica específica:

Detección del Problema

Durante esta etapa se implementó la observación activa en el aula para reconocer la escasa motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la lectoescritura. Se aplicaron técnicas de registro directo y se llevaron registros en un diario de campo como parte del proceso de recolección de datos.

Diseño Metodológico

En esta fase se estableció un enfoque basado en la investigación-acción educativa, integrando reflexión, planificación y evaluación de los desafíos presentes en el entorno escolar.

Se recurrió a la revisión bibliográfica para respaldar de manera teórica el enfoque metodológico adoptado.

Para ello se hizo uso de los siguientes autores:

Angélica Tatiana Calle Munzón, Ana Zulema Castro Salazar.

María del Carmen Huamaní Quispe, Carlos Sixto Vega Vilca

Puñales Ávila, Lucía; Fundora Martínez, Carlos Luis; Torres Estrada, Caridad Dariana.

Brito-Molina, Guevara-Vizcaíno y Castro-Salazar.

Elaboración de Técnicas de Aprendizaje

Se diseñaron guías didácticas basadas en Gamificación, incorporando enfoques pedagógicos creativos e innovadores para incentivar el aprendizaje lectoescritor en los estudiantes. Se han utilizado las técnicas de Gamificación implementadas en la enseñanza de la lectura y escritura, la revisión bibliográfica para desarrollar estrategias. Para ello se establecieron sesiones de trabajo que se desarrollaron de la siguiente manera:

Sesión de introducción a la Gamificación

Sesión de escritura

Sesión de lectura

Sesión de ortografía

Sesión de evaluación

En cada sesión era necesario aplicar diferentes dinámicas gamificadas para motivar a los niños y niñas en su proceso educativo de la lectura y escritura.

Puesta en Práctica de Estrategias Gamificadas

Durante esta fase se llevaron al aula las dinámicas gamificadas diseñadas previamente y se documentaron las competencias y destrezas de los alumnos a través de diarios de campo y

fotografías. Se emplearon técnicas de registro participativo y recopilación de evidencias para analizar la efectividad de las estrategias, incluyendo dinámicas gamificadas diseñadas con objetivos pedagógicos claros. Entre ellas se implementaron dinámicas gamificadas como:

El cuaderno viajero

Dictado divertido

Tingo tango de la producción textual

10 dedos para crear una historia

El dado de las formas

Tinta Mágica

Palabra escondida

La ruleta de la lectura y escritura

Entre muchas otras que se ejecutaron, ya que fueron dinámicas gamificadas muy atractivas y formativas.

Explicación de las Sesiones Gamificadas

Se puede encontrar en el apéndice.

Figura 1

Folleto Sesiones Gamificadas



Fuente. Autoría Propia Pantallazo del diseño en Canva.

Figura 2

Folleto Lista de Dinámicas El cuaderno Viajero

Lista de Dinámicas

- El cuaderno viajero
- Dictado divertido
- 10 dedos para crear una historia
- El dado de las formas
- Tinta Mágica
- Palabra escondida
- Los anillos de la lectoescritura

Entre muchas otras que he tenido la felicidad de poder llevar a cabo, ya que fueron dinámicas gamificadas muy bonitas y educativas.

El cuaderno viajero

La actividad tendrá un tiempo de 25 minutos

Se emplea un cuaderno, el cual se decora acorde a la edad de los niños y niñas, que sea llamativo, se marcara con el nombre de cuaderno viajero, una voz orientadora, tablero, marcadores, un salón para esta actividad, ventilado, iluminado. se les enseña, como se debe llevar, como se completarán las actividades con la participación de los niños y las niñas, así al niño o niña a quien le corresponda el llevarse el cuaderno se comprometerá a traerlo al otro día, dependiendo de la atención y dedicación a la lectura y la escritura de la clase se seleccionará a otro niño o niña para que se lleve al día siguiente el cuaderno.

Durante la ejecución de la actividad gamificada se les ira motivando a través de los diálogos a que participen de manera abierta e interesada, con escritos y con ideas de lo que están comprendiendo de la actividad.

Fuente. Autoría Propia Pantallazo del diseño en Canva.

Figura 3

Folleto El cuaderno Viajero Diez dedos

El cuaderno viajero

Diez dedos para crear una historia

La actividad tendrá un tiempo de 1 hora.

Se emplea un guante de latex, palabras, dibujos, canción, colores, una voz orientadora, tablero, marcadores, un salón para esta actividad, ventilado, iluminado.

se trabajó el tema de la producción textual.

al mostrarles un guante de laboratorio, en el cual se escribieron en cada dedo unas palabras, y en una parte del guante se hizo un dibujo de una cabaña y por el otro lado el dibujo de un anciano, con esto se irá realizando o creando una historia, la cual será hecha por cada niño cuando le corresponda el guante, para que al niño o niña le corresponda el guante, la docente ira cantando una canción la de choco la la, al finalizar la canción y terminar la última frase chola TE, el niño que tenga el guante en ese momento tendrá la oportunidad de aportar a la historia que se lleva escrita en el tablero, los niños y niñas irán transcribiendo en sus cuadernos

Fuente. Autoría Propia Pantallazo del diseño en Canva.

Figura 4*Folleto Palabras Escondidas Los Anillos*

Fuente. Autoría Propia Pantallazo del diseño en Canva.

Evaluación de la Aplicación de la Ejecución de la Gamificación por la Docente en

Formación. En este paso se evaluó la intervención de la docente en formación en la implementación de estrategias de Gamificación para mejorar la lectura y la escritura en los infantes, realizando reflexiones y evaluando las técnicas aplicadas de acuerdo al avance que se lograba con los niños. Se empleó la revisión de literatura teniendo en cuenta los autores citados para mejorar las sesiones que se iban desarrollando con los niños en las clases. En resumen, se utilizó métodos de observación activa, documentación de diarios de campo, análisis bibliográfico y recolección de datos para diseñar e implementar el programa de formación docente, valoraciones, entrevistas, juegos, dinámicas, canciones y actividades gamificadas alineadas con el contenido a instruir.

Cronograma para la implementación de actividades

Tabla 1

Cronograma de actividades

Ruta/Objetivos	Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1
													2
Identificación Del Problema	Sesión Inicial Sobre Gamificación:	X	X	X	X								
Crear talleres de trabajo vinculadas a la aplicación de la Gamificación para mejorar la lectura y escritura en los infantes.	comienza con una actividad de Gamificación para presentar conceptos tales como la motivación y la cooperación y la colaboración en equipo Sesión de escritura creativa: se planificarán actividades en las que los niños empleando su imaginación para crear, utilizando elementos de Gamificación como la ruleta de la lectura y escritura, adivina la palabra secreta, motricidad fina Sesión De Lectura En Grupo: se forma grupos de lectura en los que se les proporcionen los elementos y herramientas necesarias para leer sus textos de manera amena y entretenida, aplicando dinámicas de Gamificación Sesión De Ortografía: se lleva cabo actividades ortográficas que incorporen elementos de Gamificación, tales como la competencia entre equipos y dinámicas de juego como el juego de concentración y comprensión lectora, así como el bingo de la lectura y escritura												
Desarrollo De La Ruta Metodológica	Se establecen desafíos y tareas con metas claras y alcanzables para los			X	X	X	X						

Explicar los juegos de enseñanza utilizados mediante técnicas didácticas y pedagógicas en los procesos de aplicación de la Gamificación en el aula	infantes, que los incentivaron a aprender y a superarse. Utilizar relatos y personajes cautivadores que captan la atención de los infantes y despertar su interés, de tal manera que se sientan más entusiasmados a aprender se utiliza elementos visuales y auditivos atractivos que captaron la atención de los niños y se hace más agradable y divertida la experiencia de aprendizaje. Los anillos de la lectura y escritura, el bingo, la ruleta.						
Desarrollo De Estrategias De Aprendizaje. Implementación de técnicas gamificadas de enseñanza Motivar el proceso de instrucción-aprendizaje mediante la implementación de entornos de Gamificación en los infantes.	Se realiza actividades o dinámicas en las que los infantes adoptan roles específicos, se diseña actividades en las que los niños tenían la oportunidad de personalizar y llevar a cabo tareas con un enfoque personalizado, lo que les proporciona una mayor motivación y sentido de pertenencia. Algunas de las dinámicas que diseño e implemento tienen los siguientes nombres: El cuaderno viajero Dictado divertido Tingo tango de la producción textual 10 dedos para crear una historia El dado de las formas Tinta Mágica, entre muchas otras.	X	X	X	X	X	
Evaluación de la intervención	Sesión de evaluación: se lleva a cabo una actividad donde los infantes evalúen su propio progreso y el de sus compañeros utilizando elementos de Gamificación, como un sistema de				X	X	X

recompensas, dinámicas de

Gamificación como los anillos de la
lectura y escritura, adivina quién soy, El
cuaderno viajero

Dictado divertido

Tingo tango de la producción textual

10 dedos para crear una historia

El dado de las formas

Tinta Mágica

Palabra escondida

La ruleta de la lectura y escritura

Diseños de Instrumentos de Evaluación

Se elaboraron registros de campo, bitácoras de experiencias pedagógicas, evaluaciones y entrevistas. Se elaboró y se implementó guías gamificadas para la instrucción de la lectura y escritura para los infantes de entre 6 y 7 años de la institución educativa.

Aplicación de Instrumentos de Evaluación

Identificación del Problema

Desarrollar sesiones de trabajo relacionadas a la Gamificación para contribuir a la mejora de la lectura y escritura en los infantes.

En dicha descripción del entorno se desarrolló: Una actividad inicial sobre Gamificación: comienza con una metodología de aplicación de la Gamificación para presentar conceptos tales como la motivación y la colaboración en equipo, con el objetivo de lograr una mayor participación e interés, la aplicación de la Gamificación hace que el aprendizaje sea más atractivo y entretenido para los niños, lo que puede incrementar su participación e interés en las actividades educativas.

Elaboración de la Ruta Metodológica

Explicar los métodos juegos de enseñanza utilizados mediante técnicas didácticas y pedagógicas en los procesos de aplicación de la Gamificación en el aula, en dicha observación inmersiva se aplicó: Actividad de escritura creativa: se diseñaron actividades donde los infantes desarrollaran su creatividad para desarrollar.

Actividad de lectura colectiva: integrando grupos de lectura a los que se les brindaron las herramientas y recursos necesarios para leer sus escritos de forma entretenida y entretenida, utilizando dinámicas de Gamificación.

Sesión de ortografía: Se realizan actividades ortográficas que incorporan elementos de Gamificación, como la competencia entre equipos y actividades de Gamificación.

Incorporando elementos de Gamificación, tales como la competencia entre equipos y dinámicas de juego como por ejemplo algunas como las tituladas: actividades de arte, el juego de la concentración, la comprensión lectora, el bingo de la lectoescritura, tingo tango de la lectura y motricidad fina.

De lo cual se espera lograr al emplear elementos lúdicos y recompensas durante el proceso educativo, es que la Gamificación ayuda para promover el entusiasmo intrínseco en los infantes. Esto implica que los infantes se sentirán sientan motivación por el acto de aprender en sí y no únicamente por recompensas externas. La Gamificación tiene el potencial de promover la cooperación y el trabajo en equipo entre los infantes. Al planificar actividades que requieran la cooperación y la interacción entre los alumnos, se fomenta el desarrollo de competencias sociales y la capacidad de trabajar en equipo.

Desarrollo de Estrategias de Aprendizaje Implementación de Técnicas Gamificadas de Enseñanza

Incentivar el proceso de instrucción-aprendizaje a través de la aplicación de entornos de Gamificación en los infantes. En este proyecto aplicado se establecieron desafíos y tareas con metas claras y accesibles para los infantes, que los incentivaron a aprender y a mejorar.

Se emplearon relatos y personajes cautivadores que atraparon a los infantes y despertaron su entusiasmo, motivándolos a aprender más entusiasmados a aprender canciones y enseñanza de valores. Se empleó la creatividad en artes visuales, dibujo y manejo de textos para motivar su aprendizaje.

Se utilizaron recursos visuales y auditivos cautivadores que captaron la atención de los infantes e hicieron la experiencia de aprendizaje más amena y divertida. Los anillos de la lectura y escritura, el bingo, la ruleta.

Al implementar estrategias de Gamificación, tales como retos, niveles y recompensas, los infantes mostraron mayor motivación para aprender y retener lo aprendido. Esto resulta en una mejor retención a largo plazo de los conocimientos y competencias impartidos.

La Gamificación ofrece a los infantes oportunidades para afrontar desafíos y resolver problemas. Al sortear obstáculos y finalizar tareas en un ambiente de juego, los infantes desarrollan competencias en resolución de problemas.

Evaluación de la Intervención

En esta sección, mediante observaciones, evaluaciones periódicas, retroalimentación y comparaciones, se evidenció el notable progreso logrado durante el tiempo en que se implementaron las dinámicas gamificadas en los infantes, particularmente en su escritura, lectura, comprensión, participación, interés y motivación, antes y después de esta intervención.

Algunas de las actividades gamificadas incluyeron:

El tingo tango de la producción textual (el avión).

Actividades de motricidad fina de rasgados y rollitos, origami. (Ranita, títere).

Juguete con material reciclable. (Sapito, coca). Un amigo peludo. El Dado de las formas.

El dictado divertido de la lectura y escritura, (frases).

Comprensión lectora, los diez dedos para crear una historia, Encuentra las palabras combinadas. Dictados de lecturas cortas. Encontremos las palabras perdidas (Tinta mágica).

La actividad de mejoramiento de lectura y escritura el cuaderno viajero.

Análisis de la Información

Se diseñó y se aplicó guías gamificadas

La Gamificación proporciona a los niños oportunidades para enfrentar desafíos y dar respuestas a problemas.

Se observó un notable progreso en la escritura, lectura, comprensión, participación, entusiasmo e interés y motivación de los niños antes y después de aplicar las actividades de Gamificación.

Se elaboraron registros de campo, bitácoras pedagógicas, instrumentos de evaluación y entrevistas.

El uso de la Gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia más amena y entretenida, promoviendo una mayor participación e interés en las tareas escolares.

La implementación de Gamificación potencia la motivación interna de los estudiantes, impulsándolos a disfrutar del aprendizaje en sí mismo, más allá de las recompensas externas.

Aplicar la Gamificación incentiva la cooperación y el trabajo grupal en los estudiantes, mediante actividades diseñadas para fomentar la interacción y desarrollar sus competencias sociales.

Informe de los Resultados

Los resultados obtenidos fueron validados a través de registros de campo, métodos pedagógicos, material audiovisual, entrevistas y guías gamificadas aplicadas.

Generó resultados cualitativos significativos que impactaron tanto en la motivación de los estudiantes como en su desarrollo académico.

Resultados Cualitativos: Incremento significativo en la motivación y Participación: La Gamificación transformó el ambiente de aprendizaje, convirtiendo las actividades en experiencias divertidas y atractivas. Las niñas y los niños evidenciaron un notable crecimiento notable en su interés y motivación para participar en las dinámicas, lo cual resultó en un mayor compromiso con la lectura y la escritura. Las dinámicas de juego promovieron un sentido de competencia sana y colaboración, lo que estimuló a las niñas y los niños a involucrarse más activamente.

Mejora en el Reconocimiento de Letras y Escritura: A través de juegos diseñados específicamente para el reconocimiento de letras, las niñas y los niños no solo mejoraron su habilidad para identificar letras, sino que también desarrollaron confianza al escribir. Las actividades lúdicas, como juegos de mesa y aplicaciones interactivas, permitieron a los niños practicar la escritura en un entorno menos amenazante, fomentando la experimentación y el aprendizaje autónomo.

Desarrollo de la Comprensión Lectora: La implementación de narrativas y cuentos interactivos, donde las niñas y los niños podían tomar decisiones o influir en la historia, resultó en una notable mejora en las habilidades de comprensión lectora. Las niñas y los niños alumnos se mostraron más inclinados a discutir los textos leídos, expresar sus opiniones y realizar

inferencias. Este enfoque les ayudó a conectar la lectura con sus propias experiencias, incrementando su interés por los libros.

Estimulación de la Expresión Escrita: Las estrategias de Gamificación también proporcionaron un entorno seguro para que los infantes expresaran sus ideas. Al integrar actividades creativas, como la creación de historias y la elaboración de cómics, las niñas y los niños comenzaron a ver la redacción como un modo de comunicación personal y no solo como una tarea escolar. Esto fomentó su capacidad para articular pensamientos y emociones de manera escrita.

Impacto Teórico, Analítico y Crítico: Desde una perspectiva teórica, el proyecto se alineó con las premisas del Constructivismo, que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y social. Al utilizar la gamificación, se promovió un entorno donde las niñas y los niños construyeron su aprendizaje mediante la interacción y la experiencia directa. Esto confirma la importancia de enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, que priorizan la motivación y el compromiso.

Analíticamente, el impacto del proyecto se puede observar en los cambios significativos en el comportamiento y comportamientos de los menores hacia la lectura y escritura. Las observaciones y entrevistas realizadas a lo largo del proyecto revelaron que las niñas y los niños no solo mejoraron en habilidades técnicas, sino que también desarrollaron una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Este cambio de actitud es fundamental, ya que un estudiante motivado es más propenso a persistir y enfrentar desafíos académicos.

Desde una mirada crítica, es importante considerar la sostenibilidad de estos resultados a largo plazo. Si bien la Gamificación mostró ser efectiva, el reto radica en mantener la curiosidad y el entusiasmo de las niñas y los pequeños una vez que las actividades lúdicas concluyan. Se

sugiere que la escuela integre elementos de Gamificación en el currículo de manera continua, para asegurar que los beneficios aprendidos se mantengan y se profundicen.

El desarrollo del proyecto no solo logró los objetivos planteados, sino que también ofreció valiosas lecciones sobre la importancia de crear un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo. La implementación de técnicas de Gamificación probó ser una herramienta poderosa con el fin de promover el aprendizaje significativo en niños, impactando positivamente en su desarrollo educativo y personal.

Cada vez que se aplican las guías, se evalúa el progreso en el desarrollo de lectura y escritura. Estos avances se verificaron mediante el uso de evaluaciones diagnósticas, donde se realizó pruebas iniciales para establecer un punto de partida, se verificó la fluidez lectora, la comprensión de textos, las habilidades de escritura; se realizó a través de la observación anotaciones en los cambios como la participación, el interés, la mejora del proceso; se empleó un feedback que permitió la reflexión sobre el trabajo realizado y las áreas de mejora, este se llevó a cabo mediante las retroalimentaciones con la docente a cargo, también se aplicaron evaluaciones y los registros en los diarios de campo.

Evidencia guías de Gamificación que se crearon durante el proceso de aplicación para motivar a los niños y niñas. Se encuentran referenciadas en los apéndices.

Conclusiones

La Gamificación durante el desarrollo de instrucción de lectoescritura y redacción para infantes de primaria es considerada una metodología educativa innovadora que ha ganado importancia en los últimos tiempos. Su creciente popularidad se debe a los significativos beneficios que ofrece para potenciar el entusiasmo y la curiosidad de los alumnos hacia el aprendizaje de estas habilidades fundamentales. Al integrar elementos lúdicos en las actividades educativas, la Gamificación no solo fomenta un mayor compromiso, además, potencia la capacidad de retener información mediante la participación activa y entusiasta de los alumnos.

La Gamificación se erige como una estrategia didáctica efectiva que utiliza componentes de las dinámicas de juego aplicadas a contextos formativos para incentivar y enriquecer el proceso de aprendizaje. Su aplicación abarca múltiples sectores, incluyendo la educación, el ámbito empresarial y la salud. Al aprovechar principios psicológicos y dinámicos de elementos del juego, tales como la competitividad, los sistemas de incentivos y los desafíos y los objetivos a cumplir, la Gamificación estimula el interés, la dedicación y la perseverancia, transformando así el proceso de obtención de conocimientos en un experiencia más dinámica y atractiva.

Se logró tener la evidencia física de los seguimientos con los diarios de campo, el folleto con la explicación de cada una de las sesiones gamificadas aplicadas, la página web con información referente a la Gamificación para optimizar la habilidad de redacción en estudiantes de enseñanza primaria

Recomendaciones

Emplear las técnicas de Gamificación permite la captura del enfoque de los niños y niñas hacen hacer del aprendizaje una experiencia amena y estimulante, al incorporar elementos lúdicos se estimula la inclinación hacia la lectura y la redacción, lo cual podría derivar en un progreso notable en estas habilidades.

Emplear la Gamificación para desarrollar la lectura y la escritura permite la colaboración entre compañeros; no solo mejora las habilidades de comunicación, sino que también facilita que los alumnos se instruyan entre sí. Este enfoque fomenta un ambiente de apoyo y camaradería, lo que puede aumentar el entusiasmo y el compromiso con el desarrollo de adquirir habilidades en lectura y redacción.

Recomendaciones desde lo sucedido en la población intervenida

Evaluación Continua: Implementar evaluaciones regulares para evaluar progreso de los alumnos en lectoescritura. Esto permitirá ajustar las estrategias de Gamificación según los requerimientos particulares de los menores.

Personalización del Aprendizaje: Adaptar las actividades de Gamificación a los intereses y niveles de habilidad de cada niño y niña, asegurando que todos se sientan incluidos y motivados.

Fomentar la Creatividad: Animar a los estudiantes a crear sus propios juegos o tareas relacionadas con la lectoescritura, lo que puede aumentar aún más su interés y compromiso.

Crear un Espacio de Juego: Establecer un ambiente de aula que promueva la interacción y el juego, utilizando materiales que faciliten la Gamificación y el aprendizaje colaborativo.

Recomendaciones a la Institución Educativa

Capacitación Docente: Proporcionar formación continua a los maestros sobre técnicas de técnicas gamificadas y su implementación en la instrucción relacionadas con la lectoescritura y la redacción, asegurando que estén equipados con las herramientas necesarias.

Inversión en Recursos: Invertir en materiales didácticos y tecnológicos que soporten la Gamificación, como aplicaciones educativas, juegos de mesa y recursos visuales que estimulen el aprendizaje.

Evaluación Institucional: Establecer un sistema de evaluación institucional que considere la influencia de la Gamificación sobre el desempeño escolar y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Promoción de la Colaboración Familiar: Involucrar a las familias en el proceso educativo, ofreciendo talleres sobre cómo pueden apoyar la Gamificación en casa y fomentar la lectura y escritura.

Recomendaciones a futuros maestros que quieran implementar el uso de la Gamificación con la finalidad de favorecer procesos en competencias de lectoescritura en las infancias

Conocer a los Estudiantes: Tomarse el tiempo para conocer las preferencias., preferencias y las maneras en que los alumnos adquieren conocimientos con el objetivo de diseñar actividades de Gamificación que sean relevantes y atractivas.

Flexibilidad en el Enfoque: Ser flexible y estar dispuesto a modificar las actividades de Gamificación según las reacciones y la dedicación de los estudiantes.

Integrar Tecnología: Explorar aplicaciones y plataformas digitales que ofrezcan experiencias de Gamificación, como juegos interactivos que promuevan la lectura y escritura.

Crear Comunidad de Aprendizaje: Fomentar un ambiente en el que los estudiantes se sientan a gusto al expresar sus pensamientos y colaborando entre sí, promoviendo un sentido de pertenencia y apoyo mutuo.

Reflexión y Retroalimentación: Incentivar la evaluación personal y el análisis del aprendizaje, permitiendo que los alumnos compartan y reciban comentarios acerca de sus progresos en lectura y escritura.

Referencias Bibliográficas

Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaíno, C. F., & Castro Salazar, A. Z. (2022).

Gamificación para fomentar la lectura y escritura en niños de tercer año de básica. *Alfa*

Publicaciones, 4(4), 6–28. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>

Calle Munzon, A. T., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Desarrollo de la lectura y escritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116-136.

<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>

García, M. (2023). Efectos de la Gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7, 1399 - 1410.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>

Puñales, A. (2017). La enseñanza de la lectura y escritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas*, 1(37),

<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/478055147009.pdf>

Apéndices

Colegio Bethlemitas Brighthon Pamplona Norte de Santander, curso Primero Primaria.

Apéndice A

Colegio Brighthon



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Colegio Provincial San José de Pamplona, sede La Mistral.

Apéndice B

Colegio Provincial



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Aplicación de las técnicas de Gamificación para mejorar la lectura y la escritura.

Apéndice C

Anillos de lectoescritura



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica los anillos de la lectoescritura

Apéndice D

Anillos lectoescritura



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Apéndice E

Anillos lectoescritura



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Apéndice F

Anillos lectoescritura



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Apéndice H

Palabra escondida



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica la ruleta de la lectura y la escritura

Apéndice I

Palabra escondida

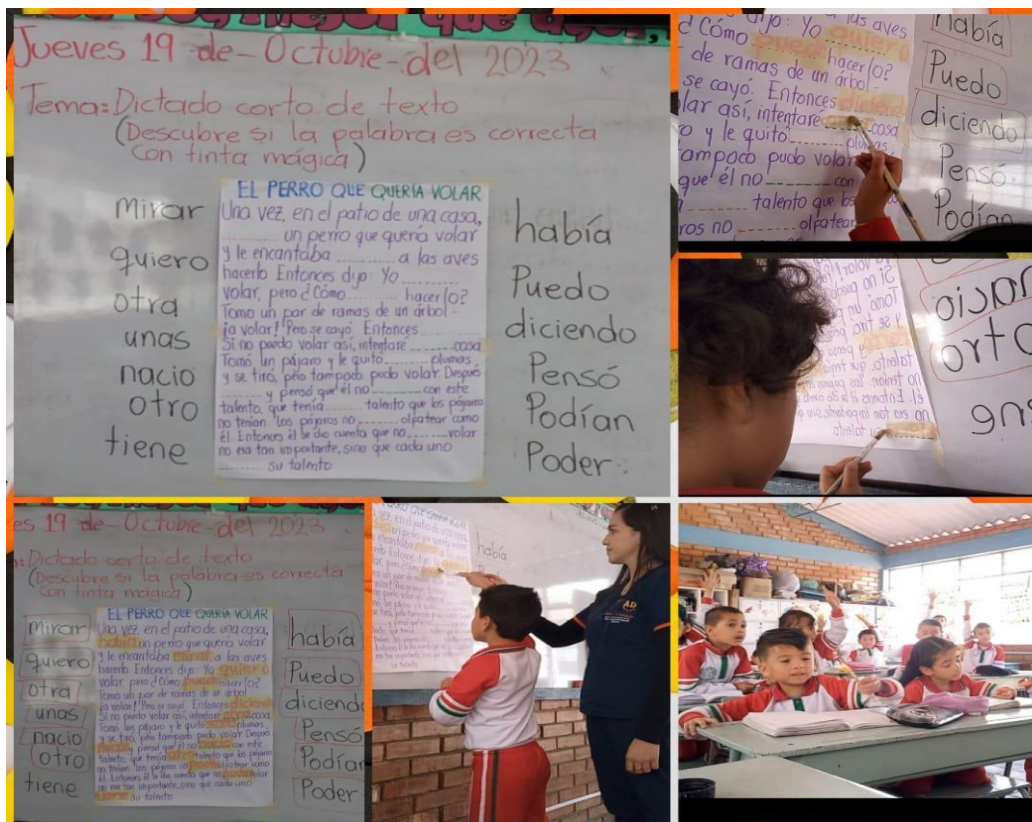


Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica Descubre la palabra faltante con tinta mágica

Apéndice J

Tinta Mágica



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica la tinta mágica

Apéndice K

Tinta Mágica



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica amigo peludo

Apéndice L

Amigo Peludo



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica actividad motriz

Apéndice M

Actividad Motriz



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Compartiendo con los niños

Apéndice N

Flor



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica el dado de las formas

Apéndice O

Dado de las formas



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica el cuaderno viajero

Apéndice P

Cuaderno Viajero

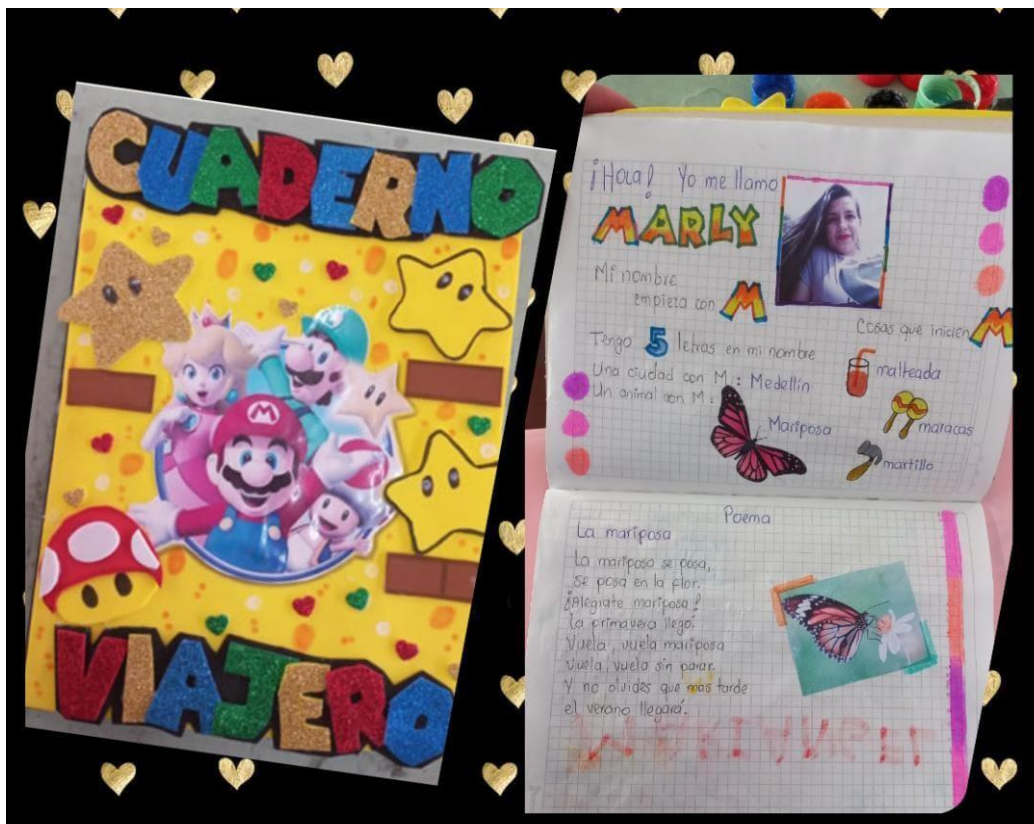


Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica el cuaderno viajero

Apéndice Q

Cuaderno viajero



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Actividad motriz

Apéndice R

Actividad motriz



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica Dictado divertido

Apéndice S

Dictado divertido



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica los anillos de la lectoescritura

Apéndice T

Anillos de lectoescritura



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica 10 dedos para crear una historia

Apéndice U

10 dedos para crear



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Compartiendo con los niños

Apéndice V

Compartiendo



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Apéndice W

Compartiendo



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Evidencia primeras impresiones de las clases

Apéndice X

Evidencia primeras clases



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Técnica lectura en el teatro

Apéndice Y

Lecto escritura en teatro



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Actividad Motriz

Apéndice Z

Actividad motriz



Nota: Imagen tomada del archivo personal de la autora.

Evidencias Sesiones de Gamificación Folleto.

Rincón, M. (2024). *Folleto de actividades gamificadas: Sesiones de gamificación [Diseño en Canva]*. Canva. <https://www.canva.com/design/DAGCmNPJmn4/bAE->

[0cq6JJMBNjlo3cTHzw/edit?utm_content=DAGCmNPJmn4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGCmNPJmn4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Evidencias Guías de Gamificación.

Rincón, M. (2024). Folleto de actividades gamificadas: Sesiones de Gamificación. [Folleto].

Canva. https://www.canva.com/design/DAGCmNPJmn4/bAE-0cq6JJMBNjlo3cTHzw/edit?utm_content=DAGCmNPJmn4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Evidencia seguimiento al proceso diarios de campo trabajados.

Rincón, M. (2024). Experiencias Pedagógicas: Diarios de campo [Campus Unad Virtual]. Unad.

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/myrincong_unadvirtual_edu_co/Eu6BusSCg7VCjVjHOA4rSvUBz-MRaQ8qOypvU7IoMGLHDO?e=dqUop2

Evidencia página web con información sobre la Gamificación.

Rincón, M. (2024). Folleto de actividades gamificadas: Portafolio de Gamificación [Diseño en

Wix]. Wix. <https://etikaworkz2020.wixsite.com/portafoliomarlyr>