
GAMIFICACIÓN Y LAS TIC PARA MEJORAR LAS HABILIDADES DE LECTURA DE NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR: MEZCLA A TRAVÉS DEL JUEGO DE ROMPECABEZAS

Ana Derly Medina Cabrera
ademeca3567@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-3516-0870>

Recibido: 11/03/2025

Aprobado: 24/04/2024

RESUMEN

La gamificación es una metodología de aprendizaje activo que fomenta el protagonismo del alumno y juega un papel activo en su aprendizaje. Los escolares dejan la postura pasiva del modelo clásico de enseñanza y se convierten en agentes de producción de su propio conocimiento. En ese sentido, el presente artículo busca analizar la literatura existente sobre la aplicación de la gamificación y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para mejorar las habilidades de lectura en niños de edad preescolar, con un enfoque específico en el uso de juegos de rompecabezas como herramienta educativa interactiva y lúdica. Este artículo a partir del análisis busco comprender cómo la integración de la gamificación y las TIC en actividades de lectura puede contribuir al desarrollo de habilidades lectoras en esta etapa temprana del aprendizaje. Además, proporciona un resumen de la literatura existente sobre el tema y es esencial para conocer el estado actual del conocimiento y las tendencias y líneas de investigación en el área. Utilizando bases de datos de revistas como Scopus, Redalyc, Scielo, Ebsco, Google Scholar y ERIC, se examinaron un total de 12 estudios publicados desde 2017 hasta 2023 relacionados con la Gamificación y las TIC para mejorar las habilidades de lectura. Los resultados de la revisión indican que través de la gamificación y de elementos del juego se puede mejorar las habilidades de lectura, ante todo motivar y comprometer a los escolares en su proceso de aprendizaje. Asimismo, muestra beneficios de aprendizaje más significativos y es eficaz en la preparación y aplicación de materiales y actividades innovadoras. Pero, queda en evidencia que no se trabaja la gamificación mediante las TIC.

Palabras clave: Estrategias didácticas, gamificación, innovación, habilidades lectoras, juego, TIC.

GAMIFICATION AND ICT TO IMPROVE READING SKILLS OF PRESCHOOL CHILDREN: MIXING THROUGH PUZZLE PLAY

ABSTRACT

Gamification is an active learning methodology that encourages student protagonist and plays an active role in their learning. Schoolchildren leave the passive posture of the classical teaching model and become agents of production of their own knowledge. In this sense, this article seeks to analyze the existing literature on the application of gamification and Information and Communication Technologies (ICT) to improve reading skills in preschool children, with a specific focus on the use of games. of puzzles as an interactive and playful educational tool. This article, based on the analysis, seeks to understand how the integration of gamification and ICT in reading activities can contribute to the development of reading skills in this early stage of learning. In addition, it provides a summary of the existing literature on the topic and is essential to know the current state of knowledge and the trends and lines of research in the area. Using databases from journals such as Scopus, Redalyc, Scielo, Ebsco, Google Scholar and ERIC, a total of 12 studies published from 2018 to 2023 related to Gamification and ICT to improve reading skills were examined. The results of the review indicate that through gamification and game elements reading skills can be improved, above all by motivating and engaging schoolchildren in their learning process. Likewise, it shows more significant learning benefits and is effective in the preparation and application of innovative materials and activities. But, it is evident that gamification is not being worked on through ICT.

Keywords: Teaching strategies, gamification, innovation, reading skills, game, ICT.

INTRODUCCIÓN

La lectura es una habilidad esencial para el aprendizaje en todas las materias. Desarrollar habilidades lectoras en la etapa preescolar prepara a los niños para la lectura y el estudio más avanzado en los años escolares posteriores (Barletta, et al, 2013). La exposición temprana a la lectura ayuda a los niños a ampliar su vocabulario y a mejorar sus habilidades lingüísticas, incluyendo la comprensión y la expresión verbal. Por consiguiente, las habilidades de lectura son importantes para las personas ya que fomentan la comprensión de la lectura. Si los estudiantes no tienen conocimientos de lectura, no se puede esperar que sean lectores exitosos. Por lo tanto, no pueden alcanzar el nivel de comprensión necesarios para identificar la intención comunicativa de un texto o las ideas principales, esto no permite tampoco realizar una lectura crítica a partir de la cual le lector puedan proponer nuevas ideas a partir de lo leído.

Acorde a la importancia de la lectura autores como Figueroa (2015), Weissheimer & Souza (2019) proponen que la gamificación es una estrategia prometedora para mejorar las habilidades lectoras, ya que no solo aumenta la motivación y el compromiso, sino que también apoya el desarrollo cognitivo y la comprensión lectora de manera integral y personalizada. La gamificación introduce elementos de juego como puntos, niveles y recompensas, que pueden aumentar significativamente el interés y la participación de los estudiantes en las actividades de lectura. Esto es crucial, ya que la motivación juega un papel fundamental en el aprendizaje y la retención de la lectura. De manera que, la gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar las habilidades de lectura, ya que puede hacer que estas actividades sean más atractivas, divertidas y gratificantes.

Otro aspecto importante es la mejora en la comprensión lectora. Kapp (2013) argumenta que los juegos pueden proporcionar contextos ricos y variados, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de comprensión más profundas. Los juegos narrativos, por ejemplo, requieren que los estudiantes sigan tramas complejas y comprendan las motivaciones de los personajes, lo que refuerza su habilidad para comprender textos escritos. Además, la gamificación fomenta un aprendizaje más activo y centrado en el estudiante.

Según Kuswandi & Fadhl (2022) los elementos de juego en la educación permiten a los estudiantes tomar un papel más activo en su proceso de aprendizaje, lo que puede conducir a una mejor comprensión y retención de las habilidades lectoras.

En ese orden de ideas, el presente artículo de revisión es importante porque permiten a investigadores como lectores familiarizarse con el conocimiento actual en el campo elegido, en este caso el uso de la gamificación para mejorar las habilidades de lectura, así como las limitaciones de ese campo. Las revisiones de la literatura también lo ayudan a comprender las teorías que impulsan el campo, y brindan la oportunidad de ver e incluso evaluar métodos de evaluación e investigación exitosos y no exitosos en su campo.

Por tanto, para orientar la búsqueda y los resultados, además del objetivo se planteó las siguientes ¿Cuáles fueron las herramientas tecnológicas educativas utilizadas por los docentes para mejorar las habilidades de lectura de los escolares a través de la gamificación? ¿De qué manera la gamificación mejora las habilidades de lectura de los escolares mediante la aplicación de Recursos Digitales? ¿Cuáles son las innovaciones en las prácticas educativas de los docentes al usa la gamificación y las TIC?

FUNDAMENTO TEÓRICO

Las habilidades lectoras en niños de edad preescolar son reconocidas por la investigación educativa como fundamentales para el desarrollo integral y el éxito académico futuro. Según Niemi & Nurmi (2017) la alfabetización temprana no solo prepara a los niños para el aprendizaje futuro, sino que también establece una base sólida para la adquisición de conocimientos en todas las áreas académicas. Esta etapa es crucial para el desarrollo del lenguaje y el vocabulario, con la exposición a la lectura jugando un papel vital en la expansión del vocabulario y la mejora de las habilidades lingüísticas, tal como destacan Hoyos & Gallego (2017)

Para Mwoma (2017) desde una perspectiva cognitiva, la lectura en la primera infancia estimula el desarrollo del cerebro y mejora la concentración, la memoria y las habilidades de pensamiento crítico. Sudharshan (2018) enfatizan que el desarrollo temprano de habilidades lectoras es esencial para la comprensión y el pensamiento crítico, habilidades que son fundamentales para el éxito académico.

Además, la lectura temprana no solo fomenta la imaginación y la creatividad, sino que también es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Según Riccardi, et al (2019), a través de la lectura, los niños aprenden sobre emociones, relaciones y cultura, lo que les ayuda a desarrollar empatía y habilidades sociales. Además, los autores destacan que la lectura temprana contribuye a la confianza y la autonomía de los niños, fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje y un sentido de logro.

Sudharshan (2018) y Mwoma (2017) señalan que la importancia de las habilidades lectoras en la etapa preescolar también se refleja en su papel como indicador del rendimiento escolar futuro. A lo dicho por Sudharshan (2018); Riccardi, et al (2019) señalan que los niños que desarrollan habilidades de lectura antes de comenzar la escuela generalmente tienen un mejor desempeño académico a lo largo de su vida escolar.

Por último, la lectura en familia no solo fortalece los vínculos, sino que también proporciona una oportunidad valiosa para el tiempo compartido y la interacción social, como afirman Hoyos & Gallego (2017). Los beneficios a largo plazo de la lectura temprana, como sugiere Acuña & Briceño (2021) incluyen mayores niveles de educación, mejor empleabilidad y habilidades de vida más sólidas en la adultez.

Acorde a lo dicho por los autores sobre lo relevante de las habilidades lectoras, uno de los desafíos más significativos que enfrentan los educadores es cómo estimular de la mejor manera a sus estudiantes. Cuando un estudiante descubre lo placentero que puede ser aprender la lectura, los docentes a menudo pueden contribuir al desarrollo de sus habilidades; sin embargo, hasta llegar a ese punto, lograr que los estudiantes se interesen en un nuevo tema puede ser un reto.

La influencia de la gamificación en las habilidades de lectura en escolares de preescolar es un tema que ha sido objeto de interés en la investigación educativa (Costa, et al, 2019). La gamificación en el aprendizaje ha ganado considerable atención en la literatura educativa, destacándose como una estrategia innovadora y eficaz para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Foiatto (2018) la gamificación, definida como la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, puede aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta afirmación es respaldada por la teoría de la motivación intrínseca, que sugiere que los elementos lúdicos promueven un aprendizaje más profundo y significativo y ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar diversas habilidades, incluida la lectura.

El estudio de Costa, et al, (2019) encontró que la gamificación mejora tanto la calidad del aprendizaje como la motivación de los estudiantes. Los elementos típicos de la gamificación, como los puntos, las insignias y las tablas de clasificación, pueden crear un entorno de aprendizaje más atractivo y estimulante. Estos elementos pueden fomentar una competencia sana y proporcionar retroalimentación inmediata, lo cual es crucial para el aprendizaje.

González (2017) argumenta que la gamificación también puede promover el desarrollo de habilidades importantes, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. Al enfrentar desafíos dentro de un contexto de juego, los estudiantes pueden aplicar y practicar estas habilidades de manera divertida y atractiva. Además, la gamificación permite una personalización del aprendizaje, adaptándose a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Según Sanchez & Langer (2019) los juegos educativos pueden ser diseñados para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo diferentes niveles de dificultad y tipos de actividades que se ajustan a sus preferencias de aprendizaje.

Lo expuesto hasta aquí permite aseverar que la gamificación tiene el potencial de mejorar la retención del conocimiento. La gamificación en el aprendizaje ofrece numerosas ventajas, incluyendo un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes, el

desarrollo de habilidades clave, la personalización del aprendizaje y la mejora en la retención del conocimiento. Estas ventajas hacen que la gamificación sea una herramienta valiosa y efectiva en el campo de la educación

Por otra parte, sobre el uso de las TIC las investigaciones en este campo han demostrado que han revolucionado el campo de la educación, ofreciendo aportes significativos en el aprendizaje de la lectura. Según diversos estudios, las TIC proporcionan herramientas y recursos que pueden enriquecer y facilitar este proceso (Amutha, 2020). Las TIC al igual que la gamificación según Ghavifekr (2017) pueden aumentar la motivación y el interés en la lectura. Las herramientas digitales, como libros electrónicos y aplicaciones interactivas de lectura, ofrecen experiencias más atractivas y dinámicas que los textos impresos tradicionales. Esta interactividad y el uso de elementos multimedia pueden hacer que la lectura sea más atractiva para los estudiantes, especialmente para aquellos que pueden tener dificultades con los métodos de enseñanza más convencionales.

Fox (2017) sugiere que las TIC también permiten un acceso más amplio a una variedad de textos y materiales de lectura. Internet y las bibliotecas digitales ponen a disposición de los estudiantes una cantidad casi ilimitada de libros, artículos y otros materiales, lo que amplía enormemente sus oportunidades de lectura y aprendizaje. Chaudhary (2018) señala que las TIC no solo mejoran el acceso al material de lectura, sino que también desarrollan habilidades de lectura crítica y de navegación en línea. En la era digital, la alfabetización no solo implica la capacidad de leer textos impresos, sino también la habilidad para buscar, evaluar y sintetizar información de fuentes digitales.

En términos de personalización del aprendizaje, las TIC ofrecen oportunidades únicas. Según Earman & Tejero (2017) las tecnologías digitales permiten adaptar las experiencias de lectura a las necesidades individuales de los estudiantes. Por ejemplo, los programas de lectura pueden ajustarse al nivel de habilidad de cada estudiante, proporcionando un apoyo más individualizado y permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo.

Por lo tanto, las TIC y la gamificación pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido para los estudiantes, lo que les motiva a participar de manera activa en las actividades de lectura. Al usar las TIC y la gamificación permiten al docente la adaptación de los contenidos y actividades de lectura de acuerdo con el nivel de competencia de cada estudiante, lo que facilita la personalización del aprendizaje (Romero & Espinosa, 2019).

En ese sentido las investigaciones seleccionadas como la de Ungau, et al (2023) señala la eficacia de los juegos de rompecabezas para mejorar el aprendizaje de las habilidades de lectura en los niños en edad preescolar. Los autores hallaron a través de juegos de rompecabezas, se mejora en los escolares la lectura fortaleciendo la fonética, que involucra las habilidades de reconocimiento de letras y segmentación fonémica. Además, los niños en edad preescolar mostraron más interés en participar en el proceso de aprendizaje de los juegos de rompecabezas.

Los juegos de rompecabezas han demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de habilidades de lectura, particularmente en niños. Estos juegos, que requieren que los jugadores combinen piezas para formar una imagen o resolver un problema, ofrecen una forma única y atractiva de desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas esenciales para la lectura (Amalia & Patiung, 2021). Un aspecto clave de los juegos de rompecabezas es su capacidad para mejorar la concentración y la atención. Según Wati (2019) la atención sostenida es fundamental para la lectura efectiva. Al enfocarse en completar un rompecabezas, los niños practican la concentración, una habilidad que luego aplican al leer.

Irwansyah & Khairuddin (2022) destacan que los rompecabezas fomentan el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. Estas habilidades son esenciales para la comprensión lectora, ya que permiten a los niños analizar y comprender el contenido de lo que leen. Para estos autores, son relevantes los juegos que desafían a los niños a pensar de manera crítica y creativa pueden tener un impacto directo en su capacidad para entender y procesar información escrita.

Respecto a la ventaja de los rompecabezas, Amalia & Patiung (2021) señalan que este tipo de juegos también pueden mejorar las habilidades de reconocimiento de patrones y secuenciación. Estas habilidades son fundamentales en la lectura, donde los niños deben reconocer patrones en el lenguaje y entender la secuencia de las historias. Según los autores la capacidad de identificar patrones ayuda a los niños a predecir y comprender el lenguaje escrito.

En consonancia con lo anterior, Zahara & Valencia (2023) expresan que el juego con rompecabezas puede ser una actividad social, proporcionando oportunidades para el desarrollo del lenguaje. Los autores sugieren que los juegos sociales, como trabajar en un rompecabezas con otros, pueden promover habilidades lingüísticas a través de la interacción y discusión, lo que a su vez beneficia la comprensión lectora.

Por otro lado, Sánchez & Langer (2019) manifiesta que, la gamificación es cada vez más popular en la educación primaria debido al uso generalizado de la tecnología digital. Sin embargo, la lectura gamificada es nueva y hay poca evidencia empírica sobre su eficacia. La sostenibilidad de los efectos de la pedagogía de la gamificación también está en duda, ya que algunos académicos piensan que dichos efectos son a corto plazo y no sostenibles.

Sin embargo, el estudio de Li & Kai (2020), concuerda con el de Ungau, et al (2023) según sus conclusiones la gamificación facilita la motivación y la competencia lectora de los estudiantes de primaria. Los autores aseguran que los docentes se benefician en cuanto a interés, motivación, hábitos y habilidades de lectura. Los efectos de la pedagogía de la gamificación pueden ser sostenibles cuando se despierta la motivación intrínseca de aprendizaje de los usuarios.

Estos resultados positivos que dejan evidencia que usar la gamificación en el campo educativo para mejorar las habilidades de lectura es adecuado, los replico el estudio de Kuswandi & Fadhl (2022) quienes encontraron que el método de gamificación y los estudiantes con un estilo cognitivo de independencia de campo tienen superioridad para mejorar la capacidad de lectura temprana. Para estos autores, la educación divertida y

omnipresente en la vida diaria de los estudiantes es una parte importante del desarrollo de los niños. Los métodos de aprendizaje y los estilos cognitivos son uno de los aspectos importantes de la dinámica del aprendizaje.

Lo expuesto hasta aquí, demuestra que la gamificación o actividades gamificadas en la educación ha ganado protagonismo en el entorno escolar. Colabora con el desarrollo, la participación y aumenta la motivación de los estudiantes. Además, Torres, et al, (2023) sostienen que la necesidad de interacción en un enfoque gamificado de la educación alienta a los estudiantes a desempeñar un papel activo en el proceso de aprendizaje. Por eso se requiere de la gamificación en la planificación pedagógica y metodológica para que su uso redunde en ganancias de aprendizaje tanto para escolares como docentes.

Por su parte, la investigación de Foiatto (2018) y de Costa, et al, (2019) concuerdan en que la gamificación tiene un gran potencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivando e involucrando a los estudiantes en el aprendizaje. Ambos estudios concuerdan que la gamificación, así como otras metodologías de aprendizaje activo, surgen como alternativas para promover el aprendizaje mediante prácticas pedagógicas más interactivas, lúdicas y que tienen resultados visibles, especialmente en términos de atención de los estudiantes

Por su parte Zhang & Chayanuvat (2022) afirman que la gamificación no solo es una metodología óptima para generar motivación en los escolares, sino que, usando métodos de lectura gamificada se logra un efecto positivo en la capacidad de lectura de los niños pequeños, puesto que, aumenta la velocidad de lectura, amplía el vocabulario y desarrolla habilidades de aprendizaje y resolución de problemas.

Llegados a este punto, los estudios resaltan que la gamificación aparece como una propuesta para resignificar el aprendizaje tradicional, transformándolo en un aprendizaje horizontal, donde el estudiante sea protagonista en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Es posible decir que la gamificación en la enseñanza es una práctica estimulante y motivadora,

que puede adaptarse perfectamente al intelecto de cada alumno, trabajando sus dificultades y explorando su potencial.

Avanzando en el análisis de las investigaciones la de Vergara, et al (2021) presento conclusiones similares a la de Zhang & Chayanuvat (2022) y Ungau, et al (2023), pues los escolares mejoraron su desempeño académico con relación a la expresión oral, en términos de gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario. Esto sugiere que, mediante el uso de recursos educativos basados en juegos mediante la gamificación, se puede potenciar la competencia oral en niños en edad temprana.

Los resultados de las investigaciones han coincidido que, si bien el uso de la gamificación requiere conocimiento y apropiación de los elementos de juego utilizados para gamificar, lo cual resulta desafiante para muchos docentes, aplicar esta metodología en las actividades de lectura o de aprendizaje en la escuela promueve la motivación, la interacción y el compromiso. Lo anterior está en consonancia con el estudio de Romero & Espinosa (2019) quienes hallaron que, los niños a través de las gamificación o actividades gamificadas pueden aprender a afrontar el error y gradualmente superar el temor a cometer errores, esto les brinda una oportunidad de fortalecer su autoconfianza a través de la integración de una práctica educativa innovadora.

Por consiguiente, la gamificación surge como una nueva forma de pensar el aprendizaje. Utilizando tecnologías, juegos y un replanteamiento estructural del aprendizaje, pueden motivar e involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Y el docente ya no es poseedor del conocimiento, sino guía e instigador del proceso de aprendizaje, teniendo la tarea de problematizar, desafiar e incitar la curiosidad por el aprendizaje en sus estudiantes, llevándolos a la autonomía en la adquisición de nuevos conocimientos.

Por su parte, Ofori (2018) y Kovac & Mangen (2022) coinciden en que el problema actual que enfrenta el maestro de la clase con respecto a la lectura es que los niños no pueden combinar correctamente las sílabas en palabras. La lectura es una de las habilidades más importantes que los alumnos deben dominar para poder ponerse al día con el programa de

estudios de la escuela primaria. Por lo tanto, necesitan dominar las habilidades de lectura antes de pasar al primer año. Una de las razones por las que no pueden combinar el sonido en sílabas o palabras es porque no pueden memorizar los sonidos de las letras.

De manera que, al utilizar la gamificación que consiste en aplicar elementos de los juegos en un contexto no lúdico, como la educación, en crear diversión y pasión en las tareas (Weissheimer & Souza, 2019). Por tanto, los juegos pueden incluir historias o narrativas que requieren que los niños comprendan la trama y tomen decisiones basadas en la lectura, lo que puede contribuir a la comprensión lectora Zhang & Chayanuvat (2022). Este artículo de revisión ayuda a mejorar el conocimiento de los profesores sobre cómo los sistemas de entornos gamificados afectan a los usuarios en función de sus atributos.

METODOLOGÍA

Esquirol y Sánchez (2017) afirman que la revisión de literatura o bibliográfica se caracteriza por ser una metodología específica que identifica estudios previos, selecciona y evalúa las contribuciones, analiza y sintetiza datos, y presenta los hallazgos de manera que permite obtener conclusiones razonablemente claras sobre lo que se conoce y lo que aún se desconoce. Dado el objetivo establecido, se llevó a cabo una revisión bibliográfica de investigaciones relacionadas con la temática central, la gamificación y las TIC para mejorar las habilidades de lectura en escolares de preescolar.

La búsqueda y selección de los artículos se realizó en los repositorios de Dialnet, Scielo, Scopus, Redalyc, ERIC, EBSCO y Researchgate. El objetivo fue determinar los principales aspectos del tema y analizar las TIC empleadas por los docentes, los cambios en sus métodos de enseñanza y el impacto de las TIC y la gamificación en la mejora de las habilidades de lectura. Esto permitió obtener una comprensión integral del estado actual del conocimiento sobre el tema central de este artículo. Se revisaron un total de doce (16) estudios en los repositorios mencionados, que resultaron pertinentes para observar la viabilidad y los resultados obtenidos en las investigaciones realizadas.

Para llevar a cabo una revisión efectiva en los repositorios mencionados, se definieron los descriptores o palabras clave, como gamificación, habilidades de lectura, TIC, innovación y prácticas educativas y TIC. Se utilizaron operadores booleanos como AND y OR para refinar la búsqueda. Además, se establecieron los siguientes criterios para la revisión bibliográfica y la identificación de estudios relacionados con el tema tratado en los últimos 6 años (2017 - 2023):

- Definición del Tema y Objetivos: se identificó claramente el tema de la revisión.
- Búsqueda de Literatura: se realizó una búsqueda exhaustiva de literatura relevante en bases de datos académicas, revistas, libros y otras fuentes.
- Utilizar palabras clave y criterios de inclusión/exclusión definidos para asegurar que la búsqueda sea relevante y completa.
- Selección de Fuentes: Estudios realizados en el ámbito de la educación preescolar y primaria que abordaran el uso de la gamificación y las TIC en la enseñanza de la lectura.
- Investigaciones centradas en la innovación de las prácticas educativas a través de la gamificación y las TIC con el objetivo de mejorar las habilidades de lectura.
- Artículos disponibles en los idiomas inglés, portugués y español.
- Seleccionar estudios que cumplan con los criterios establecidos para la revisión.
- Análisis y Síntesis de la Información.
- Estructurar el artículo de revisión de manera lógica, agrupando temas y hallazgos relacionados.
- Redacción del Artículo.

Estos criterios permitieron seleccionar y analizar los estudios pertinentes que se ajustaran a los objetivos de la revisión.

CONCLUSIONES

La capacidad de leer es fundamental para la primera infancia; viendo las demandas actuales de las escuelas primarias, los estudiantes que ingresarán al nivel de primaria deben tener la capacidad de leer, por lo que es urgente que los educadores de la primera infancia presten atención a medios que les permita mejorar la enseñanza del proceso lector. Por lo tanto, los juegos de rompecabezas de letras son un medio alternativo que el maestro puede utilizar para mejorar el interés por la lectura en la primera infancia. También ayuda a los profesores a minimizar el tiempo y crea un proceso de aprendizaje divertido para los niños.

El lenguaje se adquiere a través de la escucha y su desarrollo está influenciado por la capacidad del niño para leer, aumentando así su vocabulario. Para poder perfeccionar las habilidades lectoras, el entorno o el profesor deben despertar el interés de los niños por la lectura, sin el interés de los niños, será un desafío aprender a reconocer las vocales, deletrearlas e incluso leerlas en una buena oración.

Este artículo de revisión ha dejado en evidencia que los docentes si han utilizado la gamificación como metodología y estrategia para mejorar el proceso lector. Pero también demuestran que los docentes no trabajan la gamificación apoyada en las TIC. Por tanto, las mejoras futuras podrían centrarse en la gamificación digitalizada que puede proporcionar una jugabilidad más emocionante e interactiva, siendo un factor motivacional y de gran relevancia para esta generación tecnológica. Las tecnologías permiten diferentes formas de interacción con el conocimiento. Estas tecnologías tienen la capacidad de mejorar la memoria, el almacenamiento, el procesamiento de la información, el conocimiento y las habilidades de comunicación.

Los hallazgos de los estudios concuerdan que la gamificación o las actividades gamificadas generan motivación en los escolares e interacción, esto es resultado de integrar elementos del juego en las actividades. También quedo demostrado el impacto positivo en el proceso de aprendizaje, los escolares aprenden de forma fácil y divertida, es decir, les favorece la asimilación de conocimiento. De esta manera, este estudio identificó diversas

configuraciones de aprendizaje gamificado, que pueden aportar: autonomía y protagonismo al estudiante; favorecer los aspectos motivacionales; mayor trabajo colaborativo; resolver situaciones problemáticas; y entornos de aprendizaje interactivos y activos.

Los desafíos para la implementación y ampliación de la gamificación son complejos, pero en prerrogativa de la innovación didáctica pedagógica, se entiende que es necesario superar las barreras de la enseñanza tradicional, centrada únicamente en el docente, desarrollando estrategias para el desarrollo de habilidades.

Es importante señalar que la efectividad de las herramientas usadas en la gamificación para mejorar las habilidades lectoras depende de cómo se integren en el proceso de enseñanza. La gamificación exitosa en la educación requiere un diseño cuidadoso que equilibre los elementos lúdicos con los objetivos educativos.

La integración de la gamificación y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las prácticas educativas ha llevado a una serie de innovaciones en la enseñanza. Estas innovaciones reflejan cambios significativos en la forma en que los docentes imparten la educación y en cómo los estudiantes aprenden.

La implementación de juegos educativos en el aula para enseñar y reforzar conceptos hace que el aprendizaje sea más atractivo y memorable. Además, permite un cambio hacia un enfoque más centrado en el estudiante, donde el aprendizaje se adapta a sus intereses, estilos y ritmos de aprendizaje. Estas innovaciones representan un cambio significativo en la pedagogía tradicional, aprovechando las capacidades de las TIC y la gamificación para crear un entorno de aprendizaje más interactivo, personalizado y motivador para los estudiantes.

Los resultados permiten concluir que la gamificación tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los niños. Sin embargo, el uso de la gamificación requiere cautela y una buena estructuración para no caer en un modelo conductista estímulo-respuesta, que ofrece recompensas por la acción esperada, que es el principal objetivo de las críticas al uso de la gamificación, que la desviaría de su uso, que es ser un motivador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS

- Acuña, M., & Briceño, L. (2021). Habilidades científicas como estrategia para promover lectura y escritura en los estudiantes del grado séptimo del Colegio Pozo Cuatro de Sabana de Torres. *Scielo*, 110-121. Obtenido de <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/2706?show=full>
- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53–65.
- Amutha, D. (2020). The Role and Impact of ICT in Improving the Quality of Education. *Elsevier*, 6(2), 35-43. Obtenido de https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3585228
- Barletta, N., Toloza, H., & Rodriguez, A. (2013). Enseñanza y aprendizaje de la lectura. *Revista Scielo*, 41(1), 133-168. Recuperado el 2019, de <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v41n1/v41n1a07.pdf>
- Chaudhary, B. (2018). The Role of ICT in promoting constructivism. *International Journal of Technical Research & Science*, 3(1), 1-12. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/323659678_The_Role_of_ICT_in_Promoting_Constructivism
- Costa, c., Spode, E., & Steffenello, T. (2019). Gamificação: uma prática da educação 3.0. *Redalyc*, 8(4), 1-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5606/560662195009/560662195009.pdf>
- Earman, M., & Tejero, M. (2017). Using WebQuests to Promote Reading Comprehension for Students. *Eric*, 32(3), 608-619. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1184126.pdf>
- Esquirol, J., & Sánchez, J. (2017). La revisión bibliográfica, base de la investigación. *Reserchgate*(13), 34-43. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/319260924_La_revision_bibliografica_base_de_la_investigacion
- Figuroa, J. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review* (27), 32-55. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
- Foiatto, J. (2018). Impacto da Gamificação na aprendizagem infantil. *Reserchgate*, 12(3), 1-14. Obtenido de https://www.academia.edu/40987994/Impacto_da_Gamifica%C3%A7ao_na_aprendizagem_infantil

- Fox, L. (2017). Effects of Technology on Literacy Skills and Motivation to Read and Write. *Education and Human Development Master's Theses*, 44. Obtenido de https://digitalcommons.brockport.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1535&context=hd_theses
- Ghavifekr, S. (2017). Teaching and Learning with ICT Tools: Issues and Challenges from Teachers' Perceptions. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 4(2), 37-58. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1096028.pdf>
- González, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. *Tesis*, 59. España: Universidad de Burgos. Obtenido de <https://riubu.ubu.es/handle/10259/4674>
- Hoyos, A., & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica. *Dialnet*, 3(2), 23-45. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194252398003.pdf>
- Irwansyah, R., & Khairuddin, L. (2022). Enhancing Interest in Reading Through Letter Puzzle Media in Early Childhood. *EBSCO*, 7(3), 1-10. Obtenido de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:FmDQDW3OAE4J:https://ojs.unm.ac.id/tematik/article/download/38643/22140&hl=es-419&gl=co>
- Kapp, K. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice* (First ed.). New York: Fieldbook.
- Kovac, M., & Mangen, A. (2022). Why higher-level reading is important. *Researchgate*, 7(1), 1-25. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/363288116_Why_higher-level_reading_is_important
- Kuswandi, D., & Fadhl, M. (2022). The effects of gamification method and cognitive style on children's early reading ability. *Scielo*, 9, 1-14. Obtenido de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2331186X.2022.2145809>
- Li, X., & Kai, W. (2020). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 78-86. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/347843202_Exploring_the_effects_of_gamification_pedagogy_on_children%27s_reading_A_mixed-method_study_on_academic_performance_reading-related_mentality_and_behaviors_and_sustainability
- Mwoma, T. (2017). Children's reading ability in early primary schooling: Challenges for a Kenyan rural community. *Issues in Educational Research*, 27(2), 347-365. Obtenido de <https://www.iier.org.au/iier27/mwoma.pdf>

- Niemi, P., & Nurmi, J.-E. (2017). Desarrollo de habilidades lectoras en alumnos de preescolar y primaria. *Reserchgate*, 39(1), 72-93.
- Ofori, A. (2018). Predominant factors contributing to low reading abilities of pupils. *African Educational Research Journal*, 6(4), 273-278. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1208309.pdf>
- Riccardi, c., Almeida, A., & Lira, S. (2019). Consciência fonológica e habilidades iniciais de leitura e escrita na educação infantil: dados normativos preliminares. *Revista CEFAC*, 21(2). Obtenido de <https://www.scielo.br/j/rcefac/a/rWD9Gwm3wcQhYqHprHgwMHQ/?format=pdf&lang=pt>
- Romero, A., & Espinosa, J. (2019). Gamificación En El Aula De Educación Infantil:Un Proyecto Para Aumentar La Seguridad En Elalumnado A Través De La Superación De Retos. *Scielo*, 12(3), 61-82. Obtenido de https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:-PUS1dx2H_YJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7518831.pdf&hl=es-419&gl=co
- Sanchez, D., & Langer, M. (2019). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Scielo*, 7(4), 433-445. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/335160699_Gamification_in_the_classroom_Examining_the_impact_of_gamified_quizzes_on_student_learning
- Sudharshan, M. (2018). Factors influencing Early Reading Skills among Pre-School Children in Malaysia. *Reserchgate*, 18(11), 140-152. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/329466408_Factors_influencing_Early_Reading_Skills_among_Pre-School_Children_in_Malaysia
- Torres, L., Oliveira, C., & Carvalho, L. (2023). Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. *Reserchagate*, 10(22), 313-328. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/368010768_Gamificacao_como_ferramenta_para_o_processo_de_ensino_e_aprendizagem_uma_revisao_integrativa
- Ungau, S., Nasip, F., & Linyaw, K. (2023). Gamification in Improving Reading Skills of Preschool Children: Blending Through Puzzle Game. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 9(1), 193-220. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/369722468_Gamification_in_Improving_Reading_Skills_of_Preschool_Children_Blending_Through_Puzzle_Game
- Vergara, C., Nielsen, J., & Niño, A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Scielo*, 11(3), 569-578. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-83062021000200569

- Wati, F. (2019). Improving students' Reading Comprehension skill through puzzle games technique. *Reserchgate*, 12(3), 23-35.
- Weissheimer, J., & Souza, N. (2019). Gamification and L2 vocabulary learning: The Vocabox Experience in the Languages without Borders Program. *Revista Linguagem & Ensino*, 22(4), 137-148. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/338463493_Gamification_and_L2_vocabulary_learning_The_Vocabox_Experience_in_the_Languages_without_Borders_Program
- Zahara, P., & Valencia, A. (2023). Developing Aplication-based Puzzle Learning Media on Increasing Child's Ability to Recognize Letters. *International Journal of Ethnoscience, Bio-Informatic, Innovation, Inventionand Techno-Science*, 2(1), 44-49. Obtenido de <https://journals.insparagonsociety.org/index.php/IJEBIIITS/article/view/192/105>