

La Gamificación como Estrategia para Favorecer la Escritura: Análisis de una Experiencia

Gamification as a Strategy to Promote Writing: Analysis of an Experience

Leidy Estefanía Villamizar Ramón ¹

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 15 de mayo de 2025.

Fecha de aceptación: 15 de julio de 2025.

¹Magister en Educación. Universidad de Pamplona, Pamplona - Colombia.

E-mail: jecalera@hotmail.com

Código ORCID:

<http://orcid.org/0009-0008-5531-568X>

CITACIÓN: Villamizar - Ramón, L. (2025). La Gamificación como Estrategia para Favorecer la Escritura: Análisis de una Experiencia. Revista Conocimiento, Investigación y Educación. CIE. Vol. 2. (21), 22-32.

Resumen

El objeto de este documento es reconocer el impacto que la gamificación presenta en los estudiantes para la adquisición de la escritura, asimismo, de reconocer que, las habilidades en la escritura se desarrollan de manera simultánea con el proceso lector y que, por ende, una incide en la otra, es decir, todas las estrategias que se apliquen para favorecer la lectura o la escritura van a impactar de igual manera en la otra habilidad. El análisis se realizó a través de la contrastación teórica y la experiencia obtenida en procesos educativos en el ejercicio docente en diferentes escenarios educativos en donde se ha tenido la experiencia laboral. Como consideraciones finales, es imperativo, reconocer la gamificación como estrategia que, aunada a las tecnologías, aumentando así la capacidad de expresar ideas y pensamientos de manera efectiva a través del lenguaje escrito.

Palabras Clave: *Gamificación, innovación educativa, estrategia, mediación tecnológica.*

Abstract

The purpose of this document is to recognize the impact that gamification has on students' writing acquisition, as well as to acknowledge that writing skills develop simultaneously with the reading process and that, therefore, one affects the other. That is, all strategies applied to promote reading or writing will equally impact the other skill. The analysis was carried out through theoretical contrast and the experience gained in educational processes during teaching in different educational settings where work experience has been gained. As final considerations, it is imperative to recognize gamification as a strategy that, combined with technologies, thus increasing the ability to express ideas and thoughts effectively through written language.

Keywords: *Gamification, educational innovation, strategy, technological mediation.*

Introducción

Hablar de gamificación en la academia como un factor importante para desarrollar investigaciones e impactos de esta en la sociedad, es un hecho frecuente que se está desarrollando como interés de los campos pedagógico en sus diferentes áreas de conocimiento y es que, a medida que la tecnología avanza y se expande en diferentes espacios sociales, permite la integración no sólo de entretenimiento, también de conocimiento, diversión y sobre todo motivación.

Este término tiene una connotación desde hace varios años y ha avanzado a medida que la tecnología lo hace. Su uso ha permitido desarrollar sin fin de actividades, sin embargo, en los escenarios educativos está tomando fuerza su uso por el impacto positivo que está ocasionando y más que se relaciona con las nuevas tendencias en la formación. La gamificación en los procesos de enseñanza y utilizado de manera correcta permitirán y favorecerán los procesos de aprendizaje, esto ha marcado gran relevancia en diferentes estudios que se han desarrollado en los últimos años.

Deterding (2011), menciona al respecto que, la gamificación es una potente táctica para impulsar y potenciar la enseñanza y el aprendizaje en los alumnos, en la que la actividad lúdica se presenta como una estrategia metodológica que posibilita a los profesores incentivar a los alumnos a desarrollar diversas habilidades comunicativas. Estas tácticas producen actitudes motivadoras y robustecen eficazmente la relación entre el profesor y el estudiante, ajustándose a los desafíos académicos y tecnológicos emergentes. Así mismo, Bermudez et al (2021) mencionan que, en la actualidad la tecnología ha

demostrado ser una herramienta útil y necesaria para garantizar procesos significativos en los estudiantes.

Visto desde los avances enormes que ha dado la tecnología es importante concebir que, la educación no puede existir sin los procesos tecnológicos que se desarrollan y transforman en la sociedad a la que busca servir y educar, así como tampoco puede pasar por alto el crucial rol que juega la tecnología en la vida de las personas y en la educación de los estudiantes.

Uno de los atributos y metas fundamentales de la gamificación es vincular y mantener a los participantes en un ambiente atractivo, transformándolos en una experiencia entretenida. No obstante, va más allá del simple juego y disfrute, también posee un objetivo, aunque la diversión es un componente esencial para alcanzarlo. Así pues, incorpora metas, normas, premios y atributos del juego (Bores, 2022).

Es importante considerar que, en muchos espacios escolares los estudiantes tienen más conocimiento en herramientas de las TIC que los docentes y es preciso por este punto y la ausencia de la tecnología en los espacios educativos que no es frecuente que se utilice la gamificación como herramienta o medio para la promoción de nuevos aprendizajes. Sabemos que las carencias de infraestructura tecnológica afectan a las instituciones, pero en los sectores educativos urbanos, es frecuente el uso de celulares y el uso de estos están siendo prohibidos.

Considerando que, si se realiza un uso funcional de los equipos celulares, los estudiantes podrían vincular de una mejor manera el uso del equipo telefónico en su

proceso de aprendizaje. Y es que no es sólo en la gamificación, poner a los estudiantes a investigar temas, por ejemplo, la técnica de la mesa redonda que se presenta un texto simple de un tema y entre los participantes deben profundizar la información. En esta técnica el docente entra a mediar la información y los espacios virtuales utilizados para la búsqueda de esta.

Sin embargo, Bermudez et al (2021), expresan que los docentes tienen una misión específica de formarse y obtener las habilidades requeridas para colaborar con las nuevas herramientas tecnológicas y los progresos obtenidos; asumir que estos favorecerán su labor pedagógica y optimizarán su estructura metodológica, generando nuevas tácticas que potencian la enseñanza y, en realidad, la obtención del aprendizaje.

La realidad de muchas instituciones educativas mencionada, difiere de lo presentado por Chávez (2021), en su investigación subraya la relevancia de la gamificación en los ámbitos educativos, ya que esta posee la finalidad que los estudiantes se motiven y adquieran conocimiento y demostrando que, en su mayoría los estudiantes que usaban

la gamificación como mediación pedagógica poseen un nivel de comprensión lectora tanto inferencial como literal, lo que facilita un aprendizaje significativo. Es importante reconocer que las habilidades lectoras y en la escritura se desarrollan de manera simultánea y que, por ende, una incide en la otra de manera, es decir, todas las estrategias que se apliquen para favorecer la lectura o la escritura va a impactar de igual manera en la otra habilidad.

Desarrollo

El juego en la Educación

Desde hace muchas décadas, se ha conversado y planteado teorías de la importancia del juego como estrategia en los estudiantes, pero con más énfasis en la población de la primera infancia para promover su aprendizaje, a través de experiencias enriquecedoras, motivadoras y significativas. Al respecto Guerrero et al (2024) menciona que, “el juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social” y esto se contrasta con lo propuesto por John Dewey y María Montessori.

Para Ruiz (2013), Dewey sostenía que, al no tener valores o metas absolutas, el trabajo surge del juego como una actividad con mayor continuidad y que conlleva significados personales y sociales. Resaltaba la relevancia del componente activo e impulso del niño durante el proceso educativo. Sin embargo, subrayaba la importancia de tener fusionar el enfoque activo enfocado en las habilidades de los niños con el enfoque enfocado en las habilidades de los adultos social en el proceso de enseñanza. Por ello, se direcciona el proceso del juego como estrategia para promover la motivación y el aprendizaje en los procesos formativos especialmente en los niños.

Por su parte, Romero (2012), describe la población con la que María Montessori realizó su estudio, y menciona que fueron aquellos que se distinguían por sus niños robustos, capaces de vencer las barreras, rebeldes, posesivos, susceptibles a la furia, destructivos, descuidados, descontrolados,

que gritan, provocan a los demás y molestan a los animales. Además, los niños vulnerables que decaen ante los obstáculos les asustan lo incierto, se apegan a los adultos, son pasivos, desnutridos, lloran por pequeños y esperan que los demás los ayuden, buscan que los distraigan constantemente y se aburran con facilidad; falsean y hurtan, como estrategias para protegerse.

Considerando las características de los estudiantes propone la importancia de los aprendizajes a través del juego, permitiendo a los niños ser niños un fundamento firme para el progreso de capacidades cognitivas, emocionales y motoras.

Con relación a la implementación de la metodología propuesta por Montessori, Pabón (2022) refiere que los beneficios de su impacto en los estudiantes es que “el desarrollo de las actividades o estrategias didácticas puedan los estudiantes participar con interés, mostrarse seguro – confiado, una total atención desde lo que hace, trabajo en equipo, autónomo, desarrollo de sus propias habilidades, propiciar la creatividad, imaginación y sobre todo la producción textual” (p.45).

Asimismo, Constatini (2024) quien expresó en su tesis doctoral que la pedagogía Montessori tiene un profundo interés por la forma en que los niños adquieren conocimientos, manifestando que en un "entorno preparado y libre" los niños aprenden a su propio ritmo, el profesor o adulto guía de forma individual o en grupos reducidos, táctica que también se utiliza en la educación especial de los niños con Discapacidad Intelectual. Montessori defendía los ambientes organizados y regulados que brindan la posibilidad al niño de progresar.

Considerando todo lo expuesto, se confirma lo presentado por Morales y Escalona (2023) quienes refieren que “a través de las actividades lúdicas se desarrollan en los estudiantes de transición mejores aprendizajes” y esto se puede demostrar en todos los niveles educativos, pues, hasta en los espacios universitarios los estudiantes muestran más interés para este tipo de aprendizaje.

Por ello se concluye utilizando lo mencionado por Guerrero et al (2024) Para lograr que el juego sea efectivo en el aprendizaje de los niños es importante utilizar estrategias (p.6) y ellas deben ser asertivas y congruentes con el proceso que se desea realizar, los aprendizajes a promover, la cantidad del grupo de participantes, los recursos materiales y el tiempo para el desarrollo.

Importancia de la Escritura en la Formación de los Estudiantes

Por su parte, el proceso de adquisición de la escritura es parte importante para poder participar en la formación y construcción de nuevos conocimientos, ya que, esta habilidad, vinculada con la habilidad de leer de manera intrínseca favorecen la participación y la integración de las estrategias que se deseen realizar en los diferentes grupos en donde se participe. Como refiere Basto et al (2021) “La escritura es una de las habilidades básicas para el desarrollo cognitivo del niño, por ello se debe estimular y cultivar a través de diferentes actividades”.

Así como Basto y sus colaboradores, muchos autores refieren estudios y postulados relacionados con la importancia del proceso de adquisición de la escritura, relacionándolo con la necesidad de algún

contexto. En todos los textos se va a evidenciar la importancia de considerar la importancia de la adquisición de la escritura de manera asertiva en el proceso formativo de los niños en la primera y segunda infancia. En tal sentido, se menciona a Gutierrez y Diez (2018) en su investigación concluyen que “la edad de 5 años el momento más importante de este periodo puesto que es cuando se produce una mayor relación entre las distintas habilidades que favorecen la conciencia fonológica y el proceso de adquisición de la escritura”.

Muchos estudiantes muestran poco interés al proceso escritor y otros problemas en el proceso de aprendizaje, este puede pasar por diferentes factores: pocas estrategias de los docentes, maltrato emocional al momento de iniciarse en la habilidad escritoras, pocos recursos didácticos que no permiten la motivación para el aprendizaje de la escritura. Cuando estos factores se cruzan en la vida de los estudiantes, la vida académica se torna más complejas, tediosas y en muchas ocasiones termina en bajo rendimiento escolar y hasta en la deserción escolar.

La escritura se ha transformado en un medio de comunicación esencial y en muchas estructuras formativas la principal forma de evaluación, por ello se hace imperioso que los estudiantes aprendan a escribir, presentar sus ideas, estructurar textos y a través de ellos crear informes, ensayos y demás producciones que permitan el alcance masivo. Para poder llegar a estas producciones, es necesario que los estudiantes reconozcan los aspectos formales y convencionales de la escritura, y lo maravilloso que es entrar en el mundo de la escritura.

Impacto la escritura desde los Estándares Básicos de Competencias y los Derechos Básicos de Aprendizajes

Para la estructura y organización de los procesos de aprendizajes en cada uno de los niveles y grados del sistema educativo, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia establece los Estándares Básicos de Competencias en el año 2003 dando respuestas a las exigencias internacionales de la UNESCO del 2000 en el Foro Mundial Educación para Todos desarrollado en Dakar, en donde se propuso favorecer la calidad educativa. Y para seguir favoreciendo la estructura curricular completó en el 2015 el currículo educativo con los Derechos Básicos de Aprendizajes, con esto los docentes deben orientarse para las planeaciones de sus actividades, esto respetando los procesos y necesidades de sus estudiantes.

Desde la atención a la diversidad que refiere el respeto de la atención educativa de la particularidad de los estudiantes de cada grupo, Guerrero et al (2022) alude que, “esa diversidad a la que debe apuntar el profesor se expresa en la forma de aprender de sus estudiantes y cómo las aborda a través de actividades”. Partiendo de esta concepción, en la experiencia docente que he tenido se ha evidenciado que, las docentes buscan desarrollar diferentes estrategias lúdicas, incorporando el juego o recursos didácticos en sus planeaciones y actividades, sin embargo, en pocos escenarios incorporan las plataformas virtuales, sólo quedando para desarrollarlas en las clases de informática.

Se podría mencionar que la ausencia de los medios tecnológicos y la prohibición de otros en los ambientes escolares afectan poder utilizar esta mediación educativa,

también se puede considerar que, los estudiantes conocen y están más relacionados con los recursos tecnológicos que los docentes y es donde la reocupación con la Inteligencia Artificial entra a ser parte de todo este proceso.

Hoy los estudiantes tienen su interés en la innovación pedagógica, en lo que es nuevo para ello o lo que se presenta diferente, a esto se refiere Rodríguez (2019) cuando enfatiza que, “los contenidos que transpone el docente hacen referencia a la disposición que le permite al sujeto asumir posiciones favorables o desfavorables frente a un elemento, así como ante los demás sujetos que le rodean”. Es por ello que la importancia del uso de la tecnología como mediación pedagógica hoy es de gran interés y necesidad en muchos escenarios.

En el impacto obtenido utilizando diferentes aplicaciones para el desarrollo de los encuentros con los estudiantes, ha permitido que los estudiantes generen expectativas, interés y motivación por las áreas de aprendizajes que han estado a mi cargo, la interacción con videos y juegos en clases les permite la mejor comprensión, asimilación de la información y la consolidación del aprendizaje. Aplicar el juego en los procesos formativos permite a los estudiantes la cooperación, la promoción de habilidades blandas porque en el juego las responsabilidades y los roles cambian en función a lo que se proponga.

Es por esto la importancia de la innovación pedagógica, en donde se busque mostrar los contenidos curriculares de una manera atractiva para la exploración de los estudiantes, por ello, Escalona et al (2025), menciona sobre la innovación educativa que es a un proceso que capacite y potencie los procesos de formación institucional,

orientados a la misma demanda educativa y dirigidos por docentes innovadores, quienes tienen el deber de promover cambios en el modelo educativo tradicional que incluye varios elementos esenciales para la educación.

Desde la Experiencia Docente

Todo docente se preocupa por impactar en sus estudiantes de una manera favorable promoviendo al máximo la mayoría de los aprendizajes que establece el currículo educativo. Con este interés desarrolla todos los parámetros de lo que se deben hacer en las planeaciones educativas en cada una de las áreas. En estos procesos se presentan muchas debilidades y retos para los docentes, pues el quehacer docente está teniendo retos incrementan a medida que la tecnología avanza, pues ya la escritura está pasando a ser una responsabilidad de app que se responsabilizan de la redacción o presentación de información.

Pero el problema no termina allí, se complementa con las escasas habilidades tecnológicas que muchos docentes poseen para poder lograr un proceso formativo con la mediación usando las TIC, como plantea en las conclusiones de su investigación Macías et al (2021), respecto de las habilidades de los docentes en la tecnología “Aunque el aprendizaje en línea se ha promovido ampliamente para reemplazar la educación tradicional durante la pandemia, los hallazgos de este estudio indican que los docentes no estaban capacitados, ni listos, para hacerlo”. De la misma manera concluyen refiriéndose a los directivos de las instituciones educativas que “las autoridades educativas deben hacer más por preparar a los docentes para la educación multimodal” (pág. 119).

Ahora bien, en el plano de los procesos formativos que he desarrollado en diferentes espacios escolares liderando las principales cuatro áreas de aprendizaje en primaria, pude reconocer el impacto que la gamificación ocasiona en los estudiantes.

En los inicios del quehacer docente, desarrollaba las planeaciones y ajustes didácticos considerando tres contextos: la metodología como se desarrolló mi proceso de aprendizaje, los procesos aprendidos en la formación docente y lo planteado en la institución como organización educativa, todo resumía a la planeación educativa tradicional, estructurada desde la participación del estudiante con producción netamente escrita.

Sin embargo, la participación en eventos educativos científicos y reflexionar sobre los problemas que se estaban presentando en clase con los estudiantes y las propuestas presentadas en esos eventos que daban respuestas positivas a los procesos formativos de los estudiantes, se presentó la necesidad de renovar los métodos educativos que se empleaban, involucrando nuevos materiales didácticos y juegos virtuales, desde ese momento todos los postulados teóricos empezaron a cobrar vida.

Como refieren Sáenz y Durán (2019) Las tecnologías, que abarcan desde la educación básica hasta la universidad, deben transformarse en herramientas educativas que apoyen los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto se debe a que, mediante la demostración y la práctica, se busca desarrollar la capacidad de entender los diferentes elementos, conocimientos y saberes que son importantes en los aspectos conceptual, procedimental y actitudinal, los cuales son

fundamentales para la formación adecuada de los estudiantes.

A pesar de que, en las planeaciones de los docentes en las instituciones educativas se siguen evidenciando con estrategias tradicionales, pese que, vinculan el juego, este no es utilizado como mediación pedagógica, sino como espacio para pausas activas, de integración o simple espacio para interacción, delimitando la esencia de lo que puede hacer el juego bien estructurado como parte de las acciones pedagógicas en los procesos de aprendizaje.

Al respecto Bracho et al (2021) mencionan en su investigación con relación a la postura del docente frente a los procesos educativos que imparten, que: “reflejan la existencia de un excelente rendimiento académico, pero los datos reflejados por los representantes arrojaron un regular rendimiento académico”. Y esto es parte de la resistencia que se produce para evitar la innovación educativa.

De la misma manera, se puede evidenciar el uso limitado que está teniendo la tecnología en las aulas, notándose en las habilidades tecnológicas que los estudiantes poseen al dominar los hardware e impresionándose con algunas plataformas que les permite la interacción con el tema o conocimientos propuesto sea por el docente o que corresponda según lo dispuesto por el currículo educativo.

Esto lo menciona García, Mora y Torres (2020) en su investigación al mencionar que, dentro de las prácticas, se notó que la enseñanza en las ciencias naturales no se imparte de manera enriquecedora; por lo tanto, la demanda de los contenidos se desvanece debido a la ausencia de más estrategias pedagógicas en las que el

alumno se sienta motivado y pueda asimilar conocimientos de manera sencilla. Así, muchas otras investigaciones reseñan la necesidad de implementar nuevas tendencias tecnológica en los procesos formativos, basados en el juego, la interacción virtual con los compañeros y orientado por el docente como mediador del conocimiento con el que, el grupo de participantes interactuaría.

Este proceso permite el desarrollo de las habilidades cognitivas, donde la concentración empieza a ser parte importante para el aprendizaje, al respecto Pérez (2022), refiere que “es de vital importancia reconocer que la concentración forma parte indispensable para el correcto funcionamiento de las capacidades cognitivas de los estudiantes en sus bases de la educación”; es por ello, que se debe considerar dentro de las habilidades blandas a desarrollar en los estudiantes, considerar la concentración como uno de los aspectos cognitivos a estimular para el desarrollo de habilidades cognitivas.

Es importante reconocer el impacto que los escenarios virtuales tienen en los estudiantes para la interacción de los temas o contenidos a desarrollar, la motivación, el interés, la participación y el desarrollo de un aprendizaje significativo es parte del proceso para propiciar encuentros mediados por la tecnología y favoreciendo la innovación pedagógica. Lo importante del uso de la tecnología es que se pueden ajustar a todos los contenidos que se pueden brindar y utilizar desde cualquier dispositivo que utilice internet.

Muchos estudiantes antes de interactuar con la gamificación muestran desinterés por el aprendizaje o con algunas materias en específico, como mencionan Bracho et al

(2019), “los estudiantes demuestran deficiencias en la autoestima pierde el respeto y por ende la responsabilidad de ellos mismos y de su entorno”. Es por esta razón es imperioso que se desarrollen nuevas estrategias de aprendizaje y se vincule la tecnología en esa mediación educativa. Esto coincide con lo mencionado por Pineda et al (2020) al referir que “los ambientes educativos permiten al estudiante un aprendizaje verdaderamente significativo a través de herramientas innovadoras que ayudan a adquirir habilidades y destrezas sobre el manejo de estas y del contenido en temas específicos para lo cual fueron desarrolladas”.

Consideraciones Finales

Considerando los diferentes escenarios educativos en los que se ha participado, se puede concluir que: La gamificación incide de manera positiva en los procesos de aprendizaje y adquisición de la lengua escrita en los estudiantes de los primeros grados, en donde, según los Estándares Básicos de Aprendizajes establecidos por el Ministerio de Educación Nacional Colombiano se encuentran en el proceso de iniciación de las habilidades escolares.

Las experiencias de los estudiantes con la tecnología como mediación para el aprendizaje les permite aumentar el tiempo de uso de las habilidades blandas y cognitivas en especial la concentración.

Con los avances de la tecnología y los recursos digitales, es urgente que los docentes se formen en los procesos tecnológicos y su uso en las planeaciones de aula, indiferentemente el área de aprendizaje que aborde, porque está demostrado que la gamificación se ajusta a todas ellas.

Por su parte es imperativo, que las instituciones abran sus puertas a la era de la tecnología de una manera funcional y académica, aumentando así las habilidades investigativas, el tiempo de uso de equipos tecnológicos de manera favorable para el aprendizaje y utilizar la tecnología como mediación pedagógica.

Referencias Bibliográficas

- Bermúdez Jerez, B. N.; González Gelvez, A. L.; García Chona, P. L.; Vera Florez, C. J. (2021). Análisis de la mediación pedagógica a través del uso de las TIC estudio de caso: Cambridge School (Pamplona) grados transición, tercero, cuarto y quinto [Trabajo de Grado Especialización, Universidad de Pamplona].
- Basto, I.; Barrón, J. y Garro, L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. RELIGACION Revista de Ciencias Sociales y Humanidades. Vol. 6 No. 30. Quito – Ecuador.
- Bracho, K., Castillo, O. y Jaramillo, O. (2019). Efecto de un programa de valores sobre la autoestima en estudiantes de educación primaria. Revista de la facultad de Ciencias Básicas, 7(2), 112-125.
- Bracho, L. Acurero, I. y Castillo O. (2021). Integración familiar y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de educación primaria. Revista Infometric@ - Serie Ciencias Sociales y Humanas. Vol. 4 No.2. Colombia.
- Chávez, M. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José. Recuperado el 2023, de <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2340/1/LA%20GAMIFICACION%20COMO%20ESTRATEGIA%20METODOL%20GIC%20PARA%20FORTALECER%20LAS%20DESTREZAS%20DE%20COMPRENSION%20LECTORA%20EN%20LOS%20ESTUDIANTES.pdf>
- Constantini, D. (2024). Pedagogía Diferencial en el abordaje educativo de la discapacidad intelectual. Tesis doctoral. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela. Recuperado de: <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/1899/1788>
- Deterding, S. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness. doi:<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2181037.2181040>
- Escalona-Linares, J.; Ramírez-Arellano, J. y Ortiz-Ojeda, L. (2025). Dimensión Comunicativa en la Formación de Estudiantes de Primera Infancia a través de Proyectos Educativos Innovadores: Revisión Documental. Revista Conocimiento, Investigación y Educación. CIE. Vol. 1. (20), 114-148.
- García Rojas, A. M; Mora Cruz, L.K; Torres Rico, K.D (2020). La gamificación para el fortalecimiento

- de los procesos de aprendizaje de las ciencias naturales en quinto grado de primaria de la Institución Educativa Ortún Velasco del municipio de Cácuta, Departamento Norte de Santander.
<http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6253>
- Guerrero Guerrero, A. M., Gómez García, J. D., & Escalona Linares, J. L. (2025). El juego como estrategia lúdico- pedagógica para fortalecer la convivencia en instituciones educativas de básica primaria. *Avances En Educación Y Humanidades*, 4(1).
<https://doi.org/10.21897/25394185.3828>
- Guerrero, D., Rojas, D., & Escalona, J. (2022). Las prácticas pedagógicas y la educación inclusiva: Un escenario de reflexión. *Conocimiento, Investigación y Educación CIE*, 1(14), 114-124.
- Gutiérrez Fresneda, R. y Díez Mediavilla, A. (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación XX1*, 21(1), 395-416, doi: 10.5944/educXX1.13256.
- Macías, F. Ron, M. & Olivo, D. (2021). Los docentes y la recursividad en la educación multimodal. *REVISTA CIENTÍFICA. UISRAEL – Vol. 8 Núm. 1 Especial*. Ecuador.
- Morales, C. y Escalona, J (2023), *Actividades Lúdicas para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura a través del Método Silábico*. Revista Infométric@. Serie Ciencias Sociales y Humanas. Vol. 6. Núm. 1. Pág. 1 –31. Colombia.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2000). “Foro Mundial Sobre la Educación”. Conferencia Internacional de Educación. Dakar.
- Pabón Rodríguez, D. C. (2022). El método Montessori como una estrategia de aprendizaje para fortalecer el componente de producción textual en los estudiantes de básica secundaria [Trabajo de Grado Pregrado, Universidad de Pamplona]. Repositorio
- Pérez Gelvez, M. A. (2022). La narrativa infantil y juvenil: QUIZZZ como estrategia didáctica para fortalecer la concentración y la habilidad cognitiva en las estudiantes del grado once de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora [Trabajo de Grado Pregrado, Universidad de Pamplona]. Repositorio
- Pineda, W., Casanova, M. & Bracho, K., (2020). Objeto virtual de aprendizaje en la Cátedra de Paz para estudiantes de educación básica primaria. *Hamut’ay* 7(1), 9-18.
<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v7i1.1894>
- Rodríguez Cortés, A. P. (2019). Propuesta de pedagogía del lenguaje desde los estándares básicos de competencias y los derechos básicos de aprendizaje para la educación media vocacional

de la Institución Educativa Liceo Nacional.

Romero, O. D. J. M. (2012). La pedagogía científica en María Montessori. Revista Hojas y Hablas, (9), 59-67.

Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. Foro de educación, 11(15), 103-124.

Sáenz, D. & Durán, E. (2019). El blog educativo como herramienta didáctica para la enseñanza universitaria. Revista: Textos para la Difusión. Núm. 1. Vol.15. Venezuela.