Brazilian Journal of Education, Technology and Society (BRAJETS)
http://dx.doi.org/10.14571/brajets.v16.n4.2023

EL JUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE PARA TRABAJAR LA LECTOESCRITURA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

PLAY AS A LEARNING RESOURCE FOR LITERACY SKILLS: A SYSTEMATIC REVIEW

Hajar Ait Abdellah
Universidad de Jaén, UJA
Jaén, España
has00005@red.ujaen.es

Ana Manzano León
Universidad de Almería
Almería, España
aml570@ual.es

Javier Rodríguez Moreno
Universidad de Jaén, UJA
Jaén, España
jrmoreno@ujaen.es

José Manuel Aguilar Parra
Universidad de Almería
Almería, España
jmaguilar@ual.es

Resumo. El objetivo principal de esta investigación es analizar el impacto del aprendizaje basado en juego en la lectoescritura. Para ello, se ha realizado una revisión sistemática en las bases de datos Scopus, ScienceDirect, Researchgate y Web of Science con restricción de fecha (2013/2023), siguiendo criterios de inclusión y exclusión. Un total de 10 artículos cumplió los criterios de inclusión. Los resultados muestran la eficacia del juego, mostrando beneficios en la adquisición y desarrollo de la lectoescritura, así como otros beneficios como una mayor motivación y emociones positivas en la escuela. En último lugar, cabe destacar que aún queda mucho por investigar sobre dicha estrategia para poder aprovechar todos los beneficios que genera.

Palavras-chave: Lectoescritura; juego; aprendizaje basado en juego; revisión sistemática

Abstract. The main objective of this research is to analyze the impact of game-based learning on literacy. For this, following inclusion and exclusion criteria, a systematic review has been carried out in the Scopus, ScienceDirect, Researchgate and Web of Science databases with date restriction (2013/2023). A total of 10 articles met the inclusion criteria. The results show the game's effectiveness, showing benefits in the acquisition and development of literacy, as well as other benefits such as greater motivation and positive emotions at school. Lastly, it should be noted that there is still much to be researched on this strategy to take advantage of all the benefits it generates.

Keywords: Literacy; game; game-based learning; systematic review

INTRODUCCIÓN

La educación tiene como objetivo ser creativa e innovadora, eso hace que numerosos investigadores de la rama educativa investiguen más acerca de las nuevas metodologías que puedan lograr el objetivo de la educación. Anteriormente, el juego era solo un elemento de diversión y pérdida de tiempo, pero con el paso de los años numerosos investigadores educativos se han interesado en investigar de forma profunda acerca de este término (Qil & Prieto, 2019).

Eso ha hecho que el juego se convierta en una metodología innovadora y se empezó su implantación en diferentes centros educativos, ya que numerosos investigadores demostraron su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ortiz, 2021). Este autor define al juego como "aprender jugando" que ayuda a los niños/as al desarrollo de habilidades y a la adquisición del conocimiento de forma motivadora.

En la actualidad, el juego tiene un papel fundamental en el aprendizaje ya que motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo de forma divertida y sobre todo muestra efectos positivos en el aprendizaje. En consonancia con lo explicado anteriormente, se puede considerar que el juego es una herramienta fundamental que ayuda a inculcar diversos valores y contenidos curriculares (González, 2015).

El aprendizaje basado en juego ofrece entornos divertidos y seguros en los cuales los niños/as pueden experimentar y cometer errores, lo cual es fundamental para el aprendizaje de los menores. Durante el juego los jóvenes no solo practican las formas que ya han aprendido anteriormente, sino que experimentan nuevas estructuras (Meyer, 2013). Martín y Pastor (2020) afirman que el aprendizaje basado en juego crea una continuidad en el aprendizaje, fomenta la motivación y convierte a los niños/as en los/as principales protagonistas de su propio aprendizaje.

Así mismo, el aprendizaje digital basado en juego ofrece numerosos beneficios relacionados con el aprendizaje ya que este motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo. Este está cada vez más usado en los centros educativos para poder mejorar las habilidades de lectoescritura (Chang et al., 2016). Por lo tanto, la

utilización del juego en el ambiente educativo favorece la adquisición de un aprendizaje más significativo (González, 2015).

El juego como estrategia lúdica para trabajar la lectoescritura

En numerosas escuelas, la literatura se orienta como un discurso al servicio del comentario lingüístico y de la enseñanza de la lengua (Munita y Colomer, 2013), y su tratamiento utilitario no está encaminado hacia el desarrollo del pensamiento simbólico y de la creatividad verbal, poniendo en riesgo el enorme potencial imaginativo de los niños (Alzate, 2000; Dueñas y Tabernero, 2013).

La lectoescritura es uno de los procesos más complejos en la vida del ser humano, considerándose como un factor esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por consiguiente, la tarea principal tarea del docente es ayudar a sus alumnos/as a aprender la lectura y escritura (Cuasapud Morocho y Maiguashca Quintana, 2023). Autores como Agustin y Somantri (2017) y Mendieta et al. (2018) proponen la utilización del juego como herramienta de aprendizaje para trabajar la lectoescritura. El juego es una actividad que se realiza entre uno o más participantes para entretenerse o divertirse, el cual es una de las necesidades emocionales más importantes para los niños/as, ya que facilita su desarrollo integral (Gil y Prieto, 2019). Los juegos se pueden dividir en dos términos, los cuales son; los juegos físicos y digitales. Los juegos físicos son actividades o juegos que estimulan las habilidades motrices, creatividad, imaginación, etc, mientras que los juegos digitales en el campo de la educación utilizan las TIC para combinar los juegos serios con el aprendizaje (Samur, 2018).

Actualmente, el juego es utilizado también en las aulas como herramienta educativa puesto que numerosos autores recomiendan su utilización en el campo educativo (Tekman y Yeniasir, 2023).

Investigaciones recientes han evaluado el impacto del juego en la enseñanza de la lectoescritura, afirmando que el juego tiene un papel fundamental en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en concreto para trabajar la escritura y la lectura, ya que despierta el interés del alumnado (Amorim et al., 2022).

La incorporación de los juegos al aprendizaje puede ser atractivo y motivador para los estudiantes. Es por ello por lo que algunos docentes se están interesando cada vez más en el uso del juego como estrategia lúdica para trabajar o repasar algunos contenidos curriculares en el aula ya que piensan que de esta forma podrán impulsar el proceso de aprendizaje de sus alumnos/as (Fernandes et al., 2020; Mera et al., 2022). Las estrategias lúdicas son actividades que potencian el aprendizaje y facilitan la enseñanza, estas incluyen el aprendizaje basado en juego, gamificación, etc. (Cuasapud Morocho y Maiguashca Quintana, 2023). La mayoría de las personas usan de forma conjunta los términos mencionados anteriormente, pero estos no significan lo mismo puesto que se diferencian en algunos aspectos (González, 2015). Las dos estrategias son metodologías lúdicas que usan de forma conjunta las dinámicas de juego, pero se diferencian en que el GBL utiliza los juegos para fines educativos con el objetivo de trabajar contenidos curriculares mientras que la gamificación utiliza elementos del juego para conseguir una serie de objetivos (Gil y Prieto, 2019).

La alfabetización lingüística es un aspecto fundamental del desarrollo infantil. La alfabetización lingüística en los primeros años de la escolarización se centra en la introducción de la lectura y la escritura, y se van mejorando durante la secundaria (Al-Razgan, 2017). Pero algunos alumnos no mejoran y eso hace que aparezcan problemas de aprendizaje relacionados con la lectoescritura, por lo cual Rocha et al. (2019) recomienda el uso del juego como herramienta de aprendizaje lúdico para ayudar a la infancia. El juego es una herramienta adecuada y eficaz ya que motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura y también fomenta las relaciones personales e interpersonales. Sin olvidar, que esta metodología permite aprender de forma más amena y por lo tanto genera aprendizajes significativos (Castillo Calderón y Chillogallo Ordóñez, 2022).

Hoy en día, se pueden encontrar muchos juegos basados en aprendizaje en aplicaciones, plataformas, etc. Estos se pueden encontrar de forma gratuita y sin conexión en distintos dispositivos electrónicos (teléfonos, portátiles, etc.) por lo cual se debe de aprovechar este aprendizaje lúdico ya que los niños/as de hoy en día les llama más la atención los juegos que se encuentran disponibles en los diferentes dispositivos electrónicos (Ying et al., 2021).

Ojanen et al., (2015) evalúa la eficacia de un juego basado en aprendizaje mediante *GraphoGame*. Este juego se trata de una intervención basada en tecnología para ayudar a los niños/as con dificultad en la lectoescritura. En resumen, tanto estudios antiguos como recientes de la pedagogía y de la psicología afirman la eficacia del aprendizaje basado en juego ya que es factor clave para el fomento de la motivación, atención e interés durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Qian y Clark, 2016). Estudios recientes (Plass et al., 2015) muestran la efectividad del juego en el tratamiento de la diversidad ya que ayuda a todos los niños/as a alcanzar unos resultados positivos en el aprendizaje.

Del mismo modo, el estudio realizado por Manzano-León et al. (2021) concluyó que el aprendizaje basado en juego puede ser una metodología efectiva para atender a la diversidad ya que todo el alumnado participante, con y sin dificultades de aprendizaje, mejoraron sus procesos lectores tras la aplicación de un programa gamificado con aprendizaje basado en juego. Autores como Rodríguez-Ferrer et al., (2023) reafirman de nuevo la utilización de esta estrategia lúdica ya que tiene un impacto positivo en el rendimiento académico, independientemente del curso educativo en la cual se encuentra matriculado el alumnado. La revisión sistemática realizada por Infante-Villagrán et al., (2022) sostiene que el juego genera resultados positivos en el ámbito educativo ya que motiva a los alumnos/as a participar en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

El propósito de este estudio es analizar diversos estudios que miden en profundidad el uso del juego como herramienta de aprendizaje para trabajar la lectoescritura con el objetivo de facilitar al lector una comprensión profunda acerca del tema seleccionado. Para ello, es necesario esclarecer los diferentes resultados obtenidos tras el empleo de esta metodología lúdica, lo cual podría ser una ayuda a la mejora de la calidad educativa. Así mismo, se podrá enriquecer la literatura científica reciente puesto que los estudios analizados demuestran la eficacia del juego como herramienta de aprendizaje. No cabe olvidar, que esta estrategia debe de usarse de forma correcta si queremos alcanzar buenos resultados.

Objetivo y preguntas de investigación

El principal objetivo de este presente trabajo es realizar una revisión sistemática de los estudios publicados en los últimos diez años sobre el impacto de intervenciones de juego en la lectoescritura. En consecuencia, se propusieron las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuál es el diseño de investigación más empleado en investigaciones sobre juego y lectoescritura?

¿Qué variables fueron más investigadas en los artículos seleccionados?

¿Cuáles son los resultados que se han obtenido tras la utilización del juego?

¿Qué país investiga más sobre dicha metodología?

¿Cuál ha sido la muestra y duración de las intervenciones empleadas en los artículos seleccionados?

MÉTODO

En este artículo se ha realizado una revisión sistemática, siguiendo las pautas establecidas para revisiones sistemáticas y metaanálisis de la declaración PRISMA con el objetivo de facilitar al lector una comprensión profunda sobre el juego para trabajar la lectoescritura (Liberati et al., 2009).

Las revisiones sistemáticas son diseños de investigación para estructurar la información disponible acerca de un tema en concreto. Estas revisiones están compuestas por diversos artículos y fuentes de información y figuran en el más alto nivel de la evidencia. Es decir, resume toda la evidencia disponible acerca de la efectividad de un tema en concreto (Moreno et al., 2018).

En cuanto a la tarea de lectura se ha realizado entre dos investigadores de forma independiente, con el principal objetivo de fomentar la fiabilidad de los resultados obtenidos. En este estudio ha habido discrepancias entre los dos investigadores, las cuales fueron resueltas mediante discusión, y cuando fue necesario se consultó a un tercer investigador, el cual se ha encargado de tomar la decisión de incluir o no un estudio.

Para la recopilación de la información que se ha mencionado en este presente trabajo se han consultado tres bases de datos, las cuales son las principales bases de datos científicas que engloban el programa Indaga de la universidad de Almería.

Realizamos una búsqueda en las diversas bases de datos científicas para recopilar los estudios analizados de forma precisa en la revisión sistemática: Researchgate, Web of Science y Scopus. Esta búsqueda se realizó entre enero y marzo de 2023, donde se recogieron solamente los artículos publicados en los últimos diez años (2013/2023), en los idiomas español, árabe e inglés, teniendo en cuenta la temática de nuestra revisión.

Los descriptores hacen referencia a las palabras claves que se han utilizado durante la búsqueda de información. En esta revisión se han empleado descriptores en las diferentes bases de datos científicas que se han nombrado anteriormente. Todos los descriptores que se han empleado han sido en inglés y fueron los siguientes: *"Game based learning", "Writing"* y *"Reading",* los cuales han facilitado la localización de los artículos relacionados con la temática de nuestro artículo.

Para poder relacionar los descriptores mencionados anteriormente se han utilizado los operadores booleanos AND y OR. En cuanto a la cadena de búsqueda utilizada fue la siguiente: (Game based learning) AND (Writing) AND (Reading) AND ("Students" OR "Children").

Para la realización del procedimiento de análisis de información, en primer lugar, se ha comenzado con la selección de aquella información relacionada con la temática de este trabajo. La selección de los artículos dependerá de los descriptores nombrados anteriormente y de los objetivos marcados para obtener toda aquella información de interés. Posteriormente, se tuvieron en cuenta los criterios de inclusión y exclusión para la selección de documentos. En total se han seleccionado 14 de 361 artículos puesto que cumplen con los criterios y trabajan el objetivo principal de este artículo. Los criterios de inclusión fueron los siguientes:

- Idioma: Solo se incluyeron artículos en español, inglés y árabe. Se excluyeron los estudios que no estuvieran escritos en estos idiomas.
- Tipo de publicación: Solo se aceptaron artículos científicos y se excluyeron el resto de estudios, como congresos, tesis doctorales, etc.
- Fecha: Se realizó una restricción de fecha de 2013 a 2023. Se excluyeron todos los estudios publicados con fecha anterior a 2013.
- Metodología: Se incluyeron solo artículos científicos que emplearon a los juegos para fomentar la lectura y/o escritura, excluyéndose otras estrategias como la gamificación o salas de escape.

En último lugar, los artículos se exportaron a Rayyan, la cual es un softaware en línea que identifica de forma automática todos los duplicados. La revisión ha seguido el procedimiento mostrado en el diagrama de flujo de la figura 1.

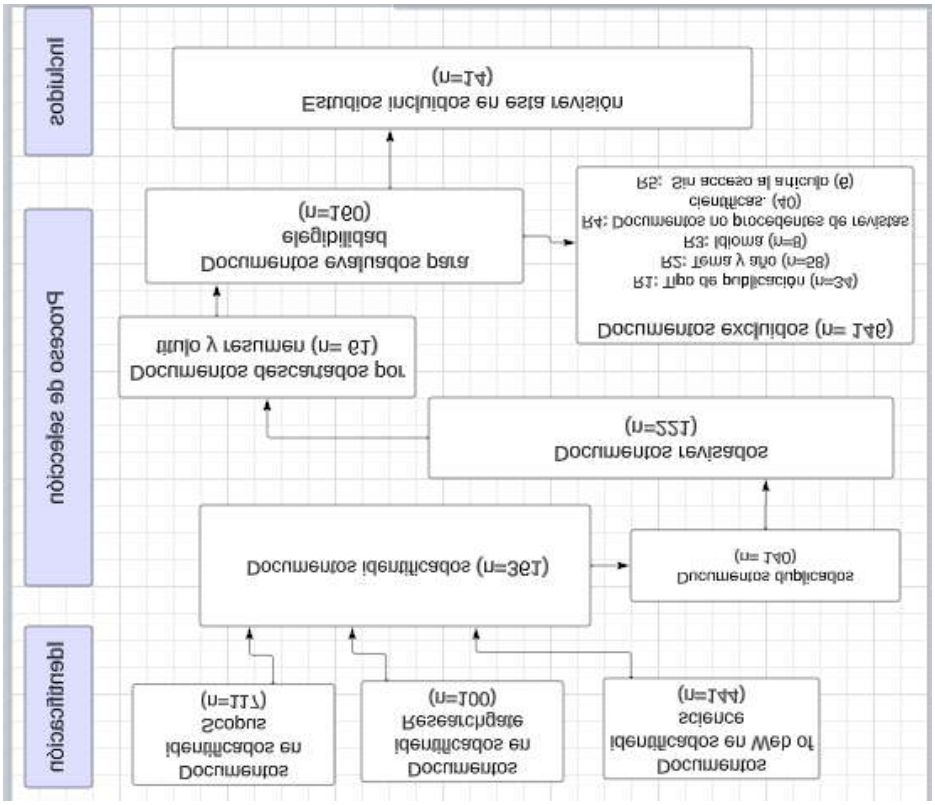

Figura 1. Diagrama de flujo de la revisión sistemática. Fuente: Elaboración propia.

RESULTADOS

Resultados cuantitativos

Tras la búsqueda empleada en las bases de datos cienticas Scopus, Researchgate y Web of Science, teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión mencionados en el apartado anterior, la muestra total es de 14 artículos para analizar en la presente revisión sistemática. Los resultados obtenidos por cada una de las bases nombradas anteriormente son: Scopus: 7 artículos; Researchgate: 3 artículos: y Web of Science: 4 artículos.

Tabla 1. Resultados obtenidos por bases de datos cientificas

RESULTADOS	ENCONTRADOS POR	BASES DE DATOS

Base de datos	Resultados	Porcentaje
WEB Of science	4	28,57%
Researchgate	3	21,43%
Scopus	7	50,00%
TOTAL	14	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Según Wohlin et al. (2012), la validación de un estudio muestra la fiabilidad de los resultados indicados, con el objetivo de garantizar que la información interpretada es verdadera y no sesgada. Las amenazas a la validez identificadas en el estudio están relacionadas con la fiabilidad, puesto que la extración de los resultados depende de la identificación por parte de los investigadores del estudio. En cuanto a las acciones de mitigación empleadas para reducirlas son:

- La lectura de articulos fue realizada por dos investigadores y se sumo un tercer autor para resolver el conflicto.
- Para la extracción de datos, se ha tenido en cuenta los objetivos establecidos.

A continuación, se muestra la información obtenida tras la búsqueda, así como la explicación breve de los datos tratados en cada uno de los artículos.

Tabla 2. Resultados de investigación

Autoría	Objetivos	Muestra y país	Variables	Diseño	Resultados
1.(Chang et al., 2019)	Reducir las dificultades de escritura. Mejorar las habilidades de escritura.	113 estudiantes de tercer grado entre 7-11 años en Taiwán.	Habilidades lectoescritoras Aprendizaje	Diseño cuasi-experimental basado en el juego para trabajar la escritura. Duración: 2 semestres. 80 minutos por semana durante 16 semanas.	Se confirma la reducción de dificultades en la escritura. Los estudiantes se mostraron motivados y dispuestos a realizar más juegos de escritura. Se generan emociones positivas, así como la motivación.
2.(Amorimet al., 2022).	Reducir el fracaso en la lectoescritura Comprobar la eficacia del juego Escribo	Muestra: 351 estudiantes de 12 escuelas públicas. País: Brasil	Habilidades de lectura y escritura Juego Aprendizaje	Intervención basada en juego "Escribo play"	Mejoras en la competencia lecto-escritora, pero se podrían producir grandes mejoras en el aprendizaje si los estudiantes juegan al Escribo Play más tiempo.
3.(Marques y Souza, 2013)	Reducir las dificultades de lectura. Comprobar la efectividad del aprendizaje basado en juego.	Muestra:15 estudiantes "9 niños y 6 niñas" con dificultades en el aprendizaje de la lectura. Edad: Entre 7 y 9 años. País: Brasil.	Alfabetización Aprendizaje basado en juego Motivación Juegos educativos	Intervención donde se les presentó a los participantes tres procedimientos: estándar, aprendizaje basado en juego y el indefinido. Duración: 9 sesiones entre 30 y 40 minutos.	Los estudiantes mostraron resultados positivos en el aprendizaje basado en juego para trabajar la lectura. La mayoría de los estudiantes se mostraron motivados con la utilización del juego para la enseñanza de la lectura. Mejor desempeño en las tareas relacionadas con la lectura. La mayoría de los participantes prefirieron el juego en la mayoría de las sesiones.
4.(Niemelä et al., 2020).	Comprobar la efectividad del juego como herramienta de aprendizaje	Muestra: 1632 jugadores de primer grado con dificultades en la lectura. País: Finlandia.	Aprendizaje Juego Habilidades de lectura	Sesiones cortas con un tiempo estimado de 10 minutos y varias sesiones por día en días consecutivos Investigación a cargo de los docentes y progenitores ya que los investigadores recogían los datos de la base de datos del juego GraphoLearn. Duración: 5 meses	Se ha verificado la utilidad del juego para la identificación de los niños/as con dificultades lectoras. La efectividad de GraphoLearn para la adquisición de la lectura.
5.(Serret et al., 2017)	Mejorar las habilidades de lectoescritura	Muestra:25 niños/as con TEA. País: Francía.	Aprendizaje Juego Alfabetización Lectura Escritura	Intervención basada en juego (SEMA-TIC) para mejorar la lectoescritura de los niños/as con TEA. Duración: 23 semanas	Grandes mejoras en las habilidades de alfabetización. Fomento de la motivación. Los niños/as que han participado en la intervención tuvieron mejores resultados en

				(4 horas a la semana, 2,5 h y 1,5 h en casa).	lectoescritura que los niños/as que no han participado o recibido dicha intervención. Mejoras en el rendimiento académico
6.(Al-Razgan, (2017)	Evaluar la efectividad del juego para la mejora de la lectoescritura Mejorar la ortografía Mejorar el aspecto pedagógico de la educación	Muestra: 14 participante Edad: 12 a 18 años. País:Arabia Saudita	Juego Ortografía Lectoescritura	Estudio de caso basado en juego "Afaneen" Duración: seis meses en un año escolar de noviembre a mayo.	Se ha afirmado la efectividad del juego "Afaneen" para la enseñanza de lectoescritura. Se han generado emociones positivas durante el aprendizaje. Grandes mejoras en la lectoescritura La metodología tradicional no puede mejorar la lectoescritura.
7.(Da silva et al., 2022)	Evaluar la efectividad de una intervención basada en juego para estudiantes de infantil. Demostrar el progreso en lectoescritura desde infantil.	Muestra: 749 estudiantes de preescolar. Edad: 4 Años País: Brasil	Juego Aprendizaje Escritura Lectura	Intervención de lectura y escritura basada en juego "Escribo Play" Duración: 20 sesiones durante 10 semanas con una duración de 45 minutos.	La mayoría de los participantes se beneficiaron de la intervención. Los participantes que estaban en el grupo 3 y 4 no mostraron buenos resultados por lo cual se deduce que aún no están preparados para la intervención. Ampliar la intervención para ayudar a los niños/ a desarrollar habilidades; reconocimiento de letras, vocabulario, a discriminación fonológica, etc.
8.(Samur, 2018)	Evaluar la efectividad del juego "Kes Sesi" Aprender las letras.	Muestra: 87 niños Edad: 4-5 años. País: Turquía.	Lectoescritura Juego Aprendizaje	Estudio cuasiexperimental (dos grupos de tratamiento y un grupo de control). Duración: 10 min cada semana durante 12 semanas.	Actitudes positivas hacia la lectoescritura. Los niños/as querían seguir aprendiendo las letras mediante el juego en el colegio. El juego facilitó el reconocimiento de las letras.
9.(Roche et al., 2019).	Proporcionar ayuda a los niños/as en la lectoescritura de forma motivada. Evaluar los juegos utilizados durante el aprendizaje.	Muestra: 11 niños/as con problemas de aprendizaje Edad: 7-8 años País: Portugal	Aprendizaje Juego Motivación	Estudio piloto	Fomento de emociones positivas "motivación" durante el aprendizaje. Fomento en la autonomía Se observaron grandes mejoras en la lectoescritura. El juego se evaluó de forma positiva
10.(Manzano-León, et al., 2022)	Estudiar tanto la gamificación como el ABJ para trabajar la competencia lectora. Comprobar si la eficacia de dichas metodologías	Muestra: 271 estudiantes de educación secundaria. País: España	Aprendizaje Juego Competencia lectora	Programa de intervención "Las leyendas de Elendor" con diseño cuasiexperimental de comparación entre grupos con medidas pretest y posttest	Los participantes del grupo experimental mejoraron sus procesos lectores. Tanto la gamificación como el ABJ pueden mejorar la competencia lectora.

	depende del número de sesiones.			Duración: 7 o 15 sesiones de una hora.	El programa ha obtenido buenos resultados, pero los beneficios son mayores a las 15 sesiones.
11.(Tekman et Yeniasir, 2023)	Potencias las habilidades lectoescritoras de los participantes. Comprobar la efectividad del aprendizaje sadoen juego.	Muestra: 20 estudiantes de tercer grado de educación primaria. País: norte de Chipre.	Aprendizaje basado en juego Lectura Escritura.	Programa de intervención con un grupo de control (10 participantes) y grupo experimental (10 participantes). Duración: 7 semanas	Los participantes del grupo experimental mostraron grandes mejoras en la lectura y en la escritura, mientras que los demás estudiantes del grupo control que recibieron sesiones de educación tradicional no mostraron ningunos avances positivos.
12.(Amorím, et al., 2022).	Identificar las potencialidades del Game based learning en escuelas públicas de bajo ingreso.	Muestra: 351 estudiantes de educación infantil. Edad: 5 años País: norte de Brasíl.	Aprendizaje basado en juego Metodología innovadora Edad temprana Habilidades de lectoescritura.	Programa de intervención basado en aprendizaje basado en juego con grupo de control (152) y grupo experimental (199).	Se observó una gran disminución de la ansiedad. Fomento de la motivación durante las sesiones. Efectividad del aprendizaje basado en juego como herramienta de aprendizaje. Grandes avances en el rendimiento de los estudiantes. El ABJ es una herramienta de aprendizaje eficaz y sobre todo económica.
13.(Vasalou, et al., 2017).	Mejorar la calidad de la enseñanza. Fomentar la motivación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Muestra: 8 estudiantes diagnosticados con dislexia (4 niños y 4 niñas). Edad: 11-12 años. País: Norte de Londres.	Alfabetización Juego Aprendizaje Enseñanza Dislexia	Programa de intervención basado en juego formado por dos grupos separados (control y experimental) Duración: 30 minutos semanalmente durante un periodo de 7 semanas.	Los niños/as se mostraron contentos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje sin tener miedo al fracaso. Fomento de la motivación. Grandes avances en la alfabetización.
14.(Zare, Amani et Sadoughi, 2019).	Mejorar la lectoescritura de los niños/as con dislexia. Aprender de forma motivada y innovadora.	Muestra: 30 estudiantes con dislexia de educación primaria. Edad: 7-11 años.	Aprendizaje basado en juego Ortografía Escritura Lectura Dislexia	Estudio cuasi-experimental con pretst y postest formado por un grupo control y experimental. Duración: 11 sesiones de 40 minutos.	Grandes mejoras en la ortografía de los participantes del grupo experimental. La mayoría de los participantes querían aprender de forma motivada. Fomento de las emociones positivas, por ejemplo, alegría, autonomía, etc.

Fuente: Elaboración propia.

A continuación se muestra un mapa conceptual de los resultados obtenidos categorizados por año de publicación (consulte la tabla 2 para asociar el número del articulo con su nombre y más datos de interés).

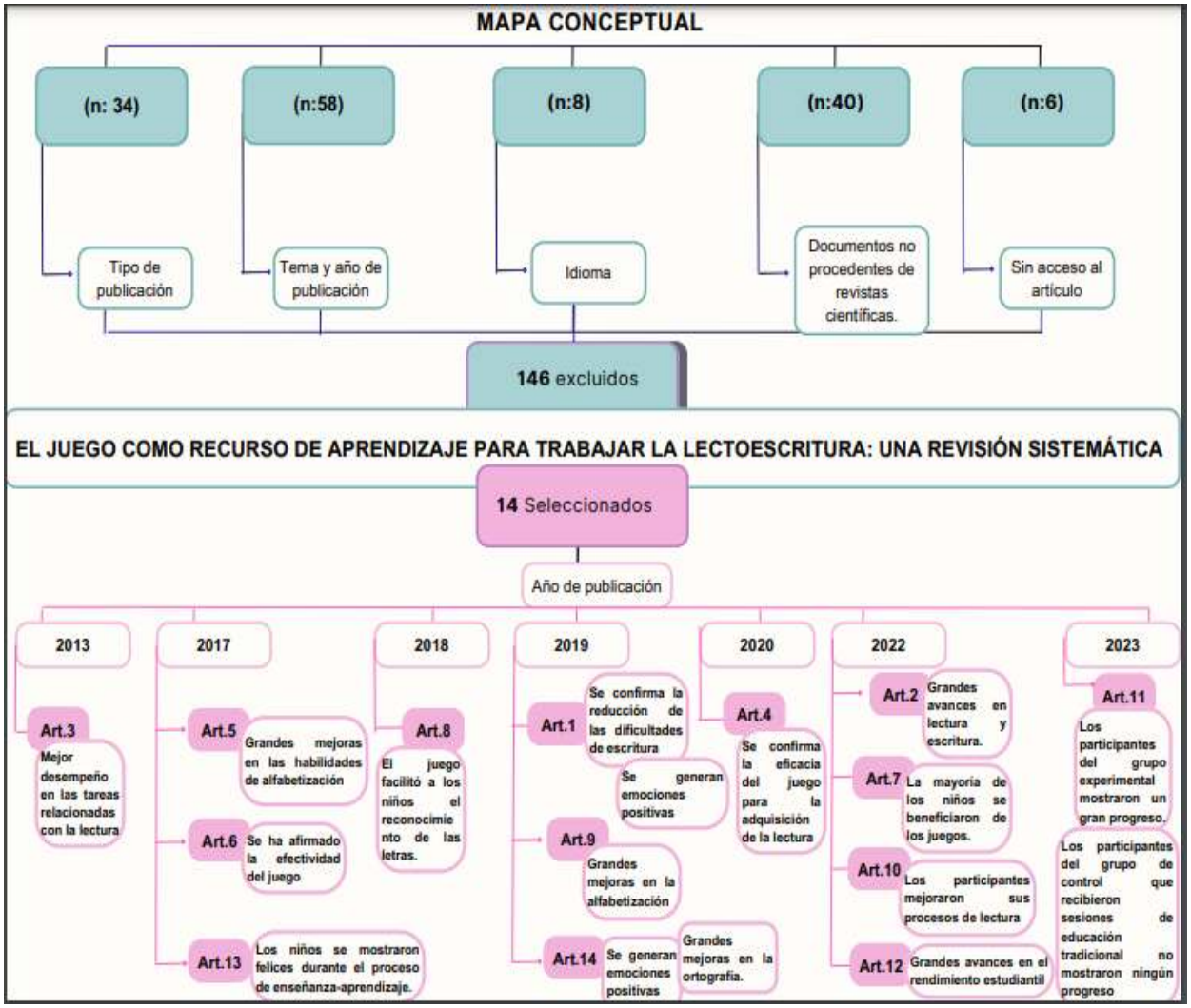

Figura 2. Mapa conceptual de los resultados obtenidos. Fuente: Elaboración propia

Actualmente, existe un elevado interés por las diversas instituciones de educación acerca de las nuevas metodologías para mejorar la calidad de la enseñanza. Por lo cual, se está dando un alto protagonismo a la metodología investigada, ya que favorece el aprendizaje activo y atiende a las necesidades y características del alumnado (Infante-Villagrán et al., 2022). El análisis de contenido de los 10 artículos favorece la obtención de información sobre su aplicación en la investigación educativa: diseño de investigación más empleado, las variables investigadas, los resultados obtenidos, año de publicación, el país que investiga más sobre dicha metodología, duración de las intervenciones y el tamaño de la muestra. Así mismo, nos permitió responder las cuestiones planteadas anteriormente. En este apartado se analizará de forma explícita los estudios mencionados en el apartado anterior:

En relación a la primera pregunta de investigación: ¿Cuál es el diseño de investigación más empleado? Los mayoría de estudios optan por programas específicos de intervención en centros educativos para trabajar la lectoescritura del alumnado. Estos programas pueden ser una vía para detectar dificultades de aprendizaje y apoyar la lectoescritura a través del juego como herramienta de aprendizaje.

En cuanto a la segunda pregunta: ¿Qué variables fueron más investigadas en los artículos seleccionados? El análisis señala que la mayoría de los estudios investigan las siguientes variables: efectividad, satisfacción y eficiencia. Pero la variable más predominante es la efectividad. Así mismo, el análisis muestra que los estudios reportan, de manera general e independiente del número de sesiones, unos resultados muy positivos en las variables estudiadas, excepto en el estudio realizado por Manzano-León et al. (2022),

quienes afirmaron que el tiempo establecido en la intervención influye en los resultados. Es decir, contra más tiempo empleado se obtienen mejores resultados.

Dando respuesta a la tercera y cuarta pregunta de investigación: ¿Cuáles son los resultados que se han obtenido tras la utilización del juego? ¿Qué país investiga más sobre dicha metodología? Se puede afirmar que la totalidad de las investigaciones reportan resultados positivos en las variables estudiadas. Los participantes de los grupos experimentales mejoran sus resultados en mayor medida que los grupos controles. Los resultados de los 10 artículos analizados indican que la utilización del juego como herramienta de aprendizaje ayuda a mejorar las habilidades lectoescritoras puesto que dicha metodología fomenta la motivación de los alumnos/as durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. También, se observa que dicha metodología fomenta las emociones positivas, como por ejemplo la motivación y alegría. Por lo cual, se destaca que gracias a la intervención basada en juego se ha podido abordar los problemas de participación, motivación y habilidades de lectoescritura de todos los alumnos/as, independiente de sus características. El noveno estudio muestra la evolución de los niños con diversidad funcional, esto se debe a las sesiones de intervención que recibieron los participantes con problemas de aprendizaje en la lectoescritura. En suma, este hallazgo sugiere que el efecto del juego en la educación constituye un papel fundamental, ya que se demostró que el juego mejora el aspecto pedagógico de la educación. Además, la mejora del rendimiento académico (habilidades de alfabetización), la motivación, la autonomía, la participación y la incrementación de las emociones positivas se observaron como los beneficios más significativos del juego como herramienta de aprendizaje en todos los niveles educativos.

Cabe destacar, que la mayoría de los autores optaron por juegos digitales, pero los autores Amorim et al. (2022) no consideran adecuado que la actividad sea enfocada solamente a las TIC ya que las familias de bajos ingresos pueden verse afectadas debido a la falta de recursos y por lo tanto los niños no podrían jugar en casa los juegos establecidos para trabajar la lectoescritura.

Por otro lado, los países más interesados en investigar acerca de esta metodología fueron: España, Brasil, Portugal, Francia, Turquía, Finlandia,Taiwán y Arabia Saudita. Por lo cual, se destaca que numerosos países se han interesado en investigar acerca del uso del juego como herramienta de aprendizaje a nivel mundial.

Finalmente, en respuesta a la quinta pregunta de investigación: (¿Cuál ha sido la duración de las intervenciones empleadas en los artículos seleccionados? ¿Y el tamaño de la muestra?), atendiendo a los artículos analizados se observó que la mayoría de los estudios contienen más de nueve sesiones por lo cuál se deduce que contra más tiempo empleado se consiguen mayores beneficios. Da silva et al. (2022) y Manzano et al. (2022) mencionan que un mayor tiempo de intervención puede resultar beneficioso, así como tener en cuenta las características y las necesidades de cada alumnado.

Con respecto a la muestra, se destaca que seis estudios optan por unas muestras superiores a veinticinco participantes, mientras que en el resto de los estudios, el tamaño de la muestra es inferior a veinticinco participantes. Diversos autores recalcan la importancia de la muestra en una investigación ya que esta determina la calidad de la investigación, es decir, las grandes muestras tienen más validez para alcanzar resultados más confiables (Rusu,2020). Del mismo modo, Body (2016) destaca el empleo de una muestra grande pero hay que tener en cuenta las condiciones del investigador puesto que las grandes muestras salen más caras que las pequeñas muestras.

En resumen, los resultados muestran que la utilización del juego como herramienta de aprendizaje tiene efectos positivos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, es muy importante seguir investigando acerca de dicha metodología para descubrir más beneficios del juego en el sistema educativo puesto que es una estrategia lúdica y motivadora que atrae la atención de los alumnos.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En general, la utilización del juego como herramienta de aprendizaje aporta numerosos beneficios a los procesos de enseñanza y aprendizaje ya que hacen que las aulas sean más interactivas, dinámicas y sociales. Numerosos investigadores se han interesado en el uso de esta estrategia lúdica puesto que fomenta la motivación y mejora el rendimiento del alumnado (Da Silva et al., 2022). El juego ofrece un estilo de enseñanza-aprendizaje atractivo, donde los alumnos/as aprenden los contenidos curriculares de forma divertida y eficaz.

Así mismo, esta estrategia permite al alumnado experimentar y equivocarse las veces que haga falta sin miedo al error. Además, la utilización del juego en el ámbito educativo despierta el interés del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que aprenden mientras están jugando (Fernandes et al., 2020).

Respecto a los procesos de lectoescritura, existen numerosos estudios que afirman la efectividad del juego como herramienta de aprendizaje para trabajar las habilidades de lectoescritura (por ejemplo, Al-Razgan, 2017; Samur, 2018). No obstante, los estudios sobre el juego como herramienta de aprendizaje para trabajar la lectoescritura muestran diferentes resultados. Serret, et al., (2017) demuestran en su estudio que los alumnos/as que han participado en la intervención basada en el juego mejoraron su alfabetización lingüística, rendimiento académico y estado emocional, mientras que los resultados de Da Silva et al., (2022) indican que la mayoría de los participantes no mostraron buenos resultados en la lectoescritura por lo cual los autores dedujeron que los niños/as aún no están preparados para dicha intervención, pero los participantes estaban muy contentos y motivados durante la utilización del juego como herramienta de aprendizaje. El estudio de Al-Razgan (2017) apoya la idea de mejorar el aspecto pedagógico de la educación ya que la metodología tradicional por sí sola no puede mejorar las habilidades de lectoescritura del alumnado. La mayoría de los niños/as se sienten atraídos más por unas sesiones atractivas que por unas sesiones aburridas donde los niños/as solo escuchan y miran. Los resultados de este presente estudio apoyan la afirmación nombrada anteriormente ya que al aplicar una intervención basada en juego "Afaneen" relacionada con la lectoescritura, los participantes mostraron grandes mejoras en sus competencias lectoescritoras puesto que estaban motivados durante todo su proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo cual, tanto los juegos de mesa como los digitales mejoran la pedagogía de la lectura y escritura, aunque hay docentes que aún no utilizan el juego como estrategia lúdica para la enseñanza de ciertos contenidos curriculares en sus aulas debido a los pocos estudios publicados por los profesionales de la enseñanza (Shultz, 2017).

Durante la realización de esta revisión sistemática se deben mencionar una serie de limitaciones, las cuales son, en primer lugar, la escasez de estudios que cumplen los criterios de inclusión, por lo que la generalización de resultados se ve limitada. En segundo lugar, se ha detectado que la mayoría de los estudios analizados han escogido a participantes mayores de 7 años, por lo que no se ha podido analizar el juego en la adquisición de la lectoescritura, si no en su desarrollo.

Esta revisión sistemática se ha realizado con la intención de proporcionar una base teórica para que se realicen más investigaciones acerca del juego como herramienta de aprendizaje, debido a su potencialidad para la enseñanza de ciertos contenidos curriculares de forma motivada. Del mismo modo, el análisis de los resultados nos hace observar que se podrán realizar más intervenciones basadas en juegos en educación primaria e infantil, ya que podrán aportar numerosos beneficios en la lectoescritura desde edades muy tempranas.

En conclusión, la presente investigación se ha indagado acerca del juego como herramienta de aprendizaje para la enseñanza de la lectoescritura. Los resultados permiten afirmar la efectividad del juego en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. El juego como estrategia lúdica y herramienta de aprendizaje puede resultar apta para todos los estudiantes ya que les motiva durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los hallazgos de esta revisión indican que el juego es una herramienta de aprendizaje eficaz para trabajar la lectoescritura y cada vez se utiliza más en el ámbito educativo. Sin embargo, a pesar de su creciente interés por los juegos como herramienta de aprendizaje, se sugiere la realización de futuras investigaciones experimentales o cuasiexperimentales que refuercen otras variables como por ejemplo la motivación o el compromiso. Así también, como analizar las diferencias de edad para investigar si los juegos son más beneficiosos para niños o para adultos.

REFERENCIAS

Al-Razgan, M. (2017). Afaneen: The Design and Evaluation of an Interactive Mobile Game to Enhance Arabic Spelling . *Journal of Universal Computer Science*, *23*(12), 1172-1199.

Amorim, A. N., Jeon, L., Abel, Y., Albuquerque, E. X., Soares, M., Silva, V. C., & Oliveira, J. R. (2022). Escribo play learning games can foster early reading and writing for low-income kindergarten children. *Computers y Education*, *177*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104364

Boddy, C. R. (2016). Sample size for qualitative research. *Qualitative Market Research: An International Journal*, *19*(4), 426-432. https://doi.org/10.1108/qmr-06-2016-0053

Castillo Calderón, A. C., & Chillogallo Ordóñez, J. E. (2022). La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *6 (*4), 4016-4030. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913

Chang, C., Shih, J. L., & Chang, C. K. (2016). A mobile instructional pervasive game method for language learning. *Universal Access in the Information Society*, *16*(3), 653-665. https://doi.org/10.1007/s10209-016-0496-6

Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, *10*(1), 151-165. https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694

Da Silva, G. C., Rodrigues, R. L., Amorim, A. N., Mello, R. F., & Oliveira, J. R. (2022). Game learning analytics can unpack Escribo play effects in preschool early reading and writing. *Computers and Education Open*, *3*. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100066

Fernandes, K. T., Da Silva, E. H., Lucena, M. J. N. R., & De Souza, G. L. (2020). Developing Computational Thinking and Reading and Writing Skills through an Approach for Creating Games. *2020 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*. https://doi.org/10.1109/fie44824.2020.9274065

Gil, J., y Prieto, I. (2019). Juego & gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, *14*(1), 91-121. https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5

González, C. S. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *RED. Revista de Educación a Distancia*, *40*, 7-22.

Infante-Villagrán, V. A., Maluenda-Albornoz, J. I., López-Angulo, Y., & Díaz-Mujica, A. (2022). Revisión Sistemática acerca del Efecto de la Ludificación de la Enseñanza en la Motivación de Estudiantes de Educación Superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, *97*(36.3). https://doi.org/10.47553/rifop.v97i36.3.92641

Liberati A, Altman DG, Tetzlaff J, et al. (2009). La Declaración PRISMA para informar revisiones sistemáticas y Metaanálisis de estudios que evalúan intervenciones de atención en salud: explicación y elaboración. *Revista de Epidemiología Clínica, 62*(10): E1-E34. https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2009.06.006.

Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., Trigueros, R., & Martínez-Martínez, A. M. (2022). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. *Revista de Psicodidáctica*, *27*(1), 38-46. https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.07.001

Marques, L. B., & Das Graças de Souza, D. (2013). Behavioral Evaluation of Preference for Game-Based Teaching Procedures. *International Journal of Game-Based Learning*, *3*(1), 51-62. https://doi.org/10.4018/ijgbl.2013010104

Martín, L. & Pastor, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Prisma Social*, *30*, 88-114.

Mendieta Toledo, L. B., Bermeo Muñoz, S. V., & Vera Reyes, J. E. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales Revista Multidisciplinaria de investigación*, *2*(23). https://doi.org/10.31876/re.v2i23.388

Mera, A. I., & Delgado-Gonzembach, J. D. L. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2. *MQRInvestigar*, *6*(3), 76-101. https://doi.org/10.56048/mqr20225.6.3.2022.76-101

Meyer, B. (2013). Game-Based Language Learning for Pre-School Children: A Design Perspective. *Electronic Journal of e-Learning*, *11*(1), 39-48.

Moreno, B., Muñoz, M., Cuéllar, J., Domancic, S., & Villanueva, J. R. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Revista Clínica de Periodoncia, Implantología y Rehabilitación Oral*, *11*(3), 184-186. https://doi.org/10.4067/s0719-01072018000300184

Ojanen, E., Ronimus, M., Ahonen, T., Chansa-Kabali, T., February, P., Jere-Folotiya, J., Kauppinen, K. P., Ketonen, R., Ngorosho, D., Pitkanen, M., Puhakka, S., Sampa, F., Walubita, G., Yalukanda, C., Pugh, K., Richardson, U., Serpell, R., & Lyytinen, H. (2015). GraphoGame a catalyst for multi-level promotion of literacy in diverse contexts. *Frontiers in Psychology*, *6*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00671

Ortíz, F. (2021). Aprendizaje Basado En Juegos (ABJ) Como Herramienta De Innovación Educativa. *Revista Educarnos, 43,* 109-116.

Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, *50*(4), 258-283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Qian, M., & Clark, K. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, *63*, 50-58. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023

Rocha, T., Nunes, R. R., Barroso, J., & Martins, P. (2019). Using Game-Based Technology to Enhance Learning for Children with Learning Disabilities. *Proceedings of the 2019 3rd International Conference on Education and E-Learning.* https://doi.org/10.1145/3371647.3371662

Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., & Aguilar-Parra, J. M. (2023). Game-Based Learning and Service-Learning to Teach Inclusive Education in Higher Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *20*(4), 3285. https://doi.org/10.3390/ijerph20043285

Rusu, D. (2020). Determining the sample size in qualitative research. *International Multidisciplinary Scientific Conference on the Dialogue between Sciences & Arts, Religion & Education*, *4*(1), 181-187. https://doi.org/10.26520/mcdsare.2020.4.181-187

Samur, Y. (2018). Kes Sesi: A mobile game designed to improve kindergarteners' recognition of letter sounds. *Journal of Computer Assisted Learning*, *35*(2), 294-304. https://doi.org/10.1111/jcal.12331

Serret, S., Hun, E., Thümmler, S., Pierron, P., Santos, A., Bourgeois, J., & Askenazy, F. (2017). Teaching Literacy Skills to French Minimally Verbal School-Aged Children with Autism Spectrum Disorders with the Serious Game SEMA-TIC: An Exploratory Study. *Frontiers in Psychology*, *8*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01523

Shultz, R. (2017). Game-based Pedagogy in the Writing Classroom. *Computers and Composition*, *43*(1), 55-72. https://doi.org/10.1016/j.compcom.2016.11.002

Tekman, T. K., & Yeniasır, M. (2023). The impact of Play-Based Learning Settings on reading, writing, listening, and speaking skills. *Sustainability*, *15*(12), 9419. https://doi.org/10.3390/su15129419

Vasalou, A., Khaled, R., Holmes, W., & Gooch, D. (2017). Digital Games-based Learning for Children with Dyslexia: A social Constructivist perspective on engagement and learning during group game-play. *Computers & education*, *114*, 175-192. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.06.009

Wohlin, C., Runeson, P., Host, M., Ohlsson, M.C., Regnell, B., & Wesslén, A. (2012). Experimentation in Software Engineering: An Introduction. *Springer*.

Ying, Y., Yulius, y Juniarto, A. (2021). Using Online-Game Based Platform to Improve Students Mandarin Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, *1764*(1), 012137. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012137

Zare, M., Amani, M., & Sadoughi, M. (2019). The role of Persian-language word exercise games in improving spelling of students with dyslexia: Word Exercise Games in Improving Spelling. *Journal of Computer Assisted Learning*, *36*(3), 315-322. https://doi.org/10.1111/jcal.12400