



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

**LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA
ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

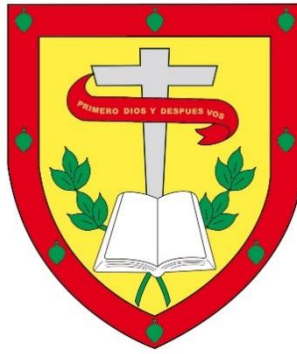
AUTOR: BYRON VINICIO NAULA PEÑAFIEL

DIRECTOR: LCDA. ANA ZULEMA CASTRO SALAZAR, MGS

AZOGUES - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA
Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA
ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR: BYRON VINICIO NAULA PEÑAFIEL

DIRECTOR: LCDA. ANA ZULEMA CASTRO SALAZAR, MGS

AZOGUES - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Byron Vinicio Naula Peñafiel portador de la cédula de ciudadanía N° **0302898903**. Declaro ser el autor de la obra: **“La gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Azogues, **31 de julio de 2025**

F: 

Byron Vinicio Naula Peñafiel

C.I. 0302898903

RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 17 de julio de 2025

Yo, Ana Zulema Castro Salazar, en mi calidad de directora del Proyecto de Titulación "La gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato " elaborado por el estudiante de la Carrera de Educación en la Unidad Académica de Educación: Byron Vinicio Naula Peñafiel, con cédula de ciudadanía N°0302898903;

Informo:

Que, para la elaboración del Diseño que se adjunta, se realizó el debido asesoramiento y las observaciones respectivas de los aspectos técnicos estipulados en la norma vigente; por lo tanto, se recomienda favorablemente la presentación del mismo para su aprobación.



.....
Lcda. Ana Zulema Castro Salazar, Mgs.

DIRECTORA

La gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato

Byron Vinicio Naula Peñafiel
Universidad Católica de Cuenca
Unidad Académica de Educación
Azogues – Ecuador

Agradecimiento

A pesar de las dudas, tropiezos y momentos difíciles que he atravesado en la vida, agradezco en primer lugar a **Dios**, por darme la vida y ser mi guía constante. Su presencia no solo me sostuvo en los días más oscuros, sino que me dio la fuerza, la esperanza y el valor necesarios para no rendirme. Fue en él donde encontré la paz y el impulso para continuar, incluso cuando el camino parecía incierto.

Extiendo mi más profundo agradecimiento a mi familia **Naula Peñafiel**, quienes han sido mi mayor fortaleza. Su amor incondicional, su apoyo constante y las enseñanzas que me han transmitido han sido pilares esenciales en mi vida y en mi formación. Gracias por estar a mi lado en cada paso, por confiar en mí incluso cuando dudé, y por demostrarme que, con amor y unión, todo es posible.

A todos mis docentes, les agradezco sinceramente por haber compartido con generosidad sus conocimientos y experiencias. Sus palabras de aliento, en los momentos en que más lo necesitaba, me dieron claridad y confianza para seguir avanzando. Su guía fue clave para construir el camino que hoy culmino con orgullo.

A mi tutora de tesis, **Anita Castro**, le expreso mi más sincero reconocimiento por su compromiso, paciencia y entrega. Su acompañamiento cercano, su orientación precisa y su fe en mi trabajo fueron fundamentales para el desarrollo de este proyecto y para que hoy pueda celebrar su culminación.

De manera muy especial, agradezco a mis compañeros, quienes a lo largo del camino se convirtieron en verdaderos amigos. Gracias por estar presentes en los momentos de esfuerzo, por cada gesto de apoyo, por las conversaciones honestas y, sobre todo, por las sonrisas compartidas que aligeraron el trayecto y le dieron a esta etapa un valor emocional incalculable.

Finalmente, a todas las personas que, de una u otra forma, aportaron con su tiempo, palabras o acciones, les expreso mi gratitud más sincera. Cada uno ha dejado una huella en este logro.

Gracias.

Dedicatoria

Dedico este logro, en primer lugar, a **Dios**, mi guía y fortaleza constante a lo largo de todo este camino. En los momentos más difíciles, cuando la incertidumbre y la duda me acechaban, fue Su presencia la que iluminó mi senda y me dio la valentía para continuar. Su sabiduría me sostuvo, permitiéndome avanzar con fe y esperanza, incluso cuando el rumbo no parecía claro ni seguro. A Él le agradezco por regalarme la oportunidad de crecer, aprender y superar cada obstáculo.

A mi madre, **Ubalдина Peñafiel**, le dedico este esfuerzo y triunfo con todo mi corazón, porque ha sido el pilar emocional que me sostuvo desde el inicio. Su amor infinito, su paciencia y sus palabras llenas de ternura fueron un refugio seguro en los momentos de cansancio y desesperanza. Su aliento constante y el orgullo que siempre mostró hacia mí me impulsaron a no rendirme nunca. Saber que ella creía en mí me dio la fuerza necesaria para seguir adelante.

A mi padre, **Francisco Naula**, quiero expresar mi profunda gratitud por la confianza que siempre depositó en mí, incluso en aquellos momentos en que yo mismo dudaba de mis capacidades. Su fe silenciosa y firme en lo que soy capaz de lograr fue una motivación poderosa que me ayudó a mantenerme enfocado y decidido. Gracias a su apoyo, aprendí a creer en mí mismo y a luchar por alcanzar cada meta, demostrando que con dedicación y perseverancia todo es posible.

Y a mis hermanas, **Katherine y Angélica**, les dedico esta victoria porque en cada gesto, en cada sonrisa compartida y en cada palabra de aliento encontré una fuente inagotable de alegría y motivación. Su compañía constante me enseñó que avanzar no es solo un esfuerzo individual, sino que también significa compartir el camino, apoyarse mutuamente y celebrar juntos cada pequeño logro. Además de mis hermanos, **Patricio, Eduardo, Lenin, Víctor y Jonatan**, que me daban aliento cada vez que nos encontramos. Gracias a ellos aprendí el valor de la dedicación, valentía y la importancia de caminar unidos hacia un mismo objetivo.

Con gratitud.

La gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato

Byron Vinicio Naula Peñafiel, Ana Zulema Castro Salazar

Universidad Católica de Cuenca, byron.naula.03@est.ucacue.edu.ec

Resumen

En la actualidad, el desarrollo de competencias escritas en cursantes de bachillerato enfrenta múltiples desafíos, debido principalmente a la limitada aplicación de metodologías activas, lo cual se manifiesta en trabajos con bajo nivel argumentativo y en una escasa participación en la producción de textos. En este contexto, la gamificación surge como una estrategia pedagógica que promueve un aprendizaje activo, dinámico y participativo, orientado al fortalecimiento de las habilidades escriturales. El objetivo del presente estudio es analizar la gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato, identificando estrategias efectivas y evaluando su impacto en el proceso educativo. Para ello, se realizó una revisión bibliográfica sistemática a través de los sistemas informativos institucionales de la Universidad Católica de Cuenca, incluyendo bases como Scopus, Web of Science, ProQuest y ERIC. Se aplicaron criterios de inclusión y exclusión que permitieron seleccionar 15 artículos científicos publicados entre 2020 y 2025, centrados en gamificación y dirigidos principalmente a estudiantes de bachillerato. El análisis de los estudios permitió identificar tendencias actuales, vacíos en la literatura y enfoques relevantes sobre la temática. Los resultados evidenciaron que la gamificación fortalece el aprendizaje de la escritura académica, al fomentar habilidades críticas, reflexivas y creativas en los estudiantes. Se concluye que la implementación de actividades gamificadas en el bachillerato incrementa el interés, la participación y el rendimiento académico, consolidando este enfoque como una alternativa innovadora para mejorar los procesos educativos en el ámbito de la escritura académica.

Palabras clave: escritura, gamificación, enseñanza, aprendizaje, educación

Gamification in Academic Writing Learning in High School Students

Abstract

Currently, the development of written competencies in high school students faces multiple challenges, primarily due to the limited use of active methodologies. This is reflected in low levels of argumentation and minimal students' participation in text production. In this context, gamification has emerged as a pedagogical strategy that promotes active, dynamic, and participatory learning to strengthen writing skills. This study aims to analyze the use of gamification in academic writing learning among high school students, identifying effective strategies and evaluating their impact on the educational process. To this end, a systematic literature review was conducted using the institutional information systems of the Catholic University of Cuenca, including databases such as Scopus, Web of Science, ProQuest, and ERIC. Inclusion and exclusion criteria were applied to select 15 scientific articles published between 2020 and 2025, focused on gamification and primarily targeting high school students. The analysis of the studies made it possible to identify current trends, gaps in the literature, and relevant approaches on the topic. The results showed that gamification enhances academic writing by fostering students' critical, reflective, and creative skills. It was concluded that implementing gamified activities in high school increases interest, participation, and academic performance, consolidating this approach as an innovative alternative for improving educational processes in the field of academic writing.

Keywords: writing, gamification, teaching, learning, education

ÍNDICE

RESUMEN.....	VI
INTRODUCCIÓN	1
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
LA GAMIFICACIÓN.....	6
FORMACIÓN DE HABILIDADES ESCRITAS.....	13
METODOLOGÍA.....	15
TABLA 1: SELECCIÓN DE ARTÍCULOS DE LA REVISIÓN SISTEMÁTICA.....	17
INTERPRETACIÓN DE LA MATRIZ SISTEMÁTICA	22
RESULTADOS.....	23
DISCUSIÓN.....	27
CONCLUSIONES.....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
ANEXOS.....	34
ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	35

Introducción

En la actualidad, la sociedad ha experimentado cambios influenciados por múltiples factores; el aprendizaje de la escritura en estudiantes de bachillerato enfrenta diversos desafíos, debido a la escasa aplicación de metodologías activas en los entornos formativos, generando bajo interés y compromiso académico, reflejándose en la producción de trabajos académicos y en una participación reducida en la elaboración de textos argumentativos académicos.

La escritura como competencia académica, implica habilidades cognitivas complejas que incluyen organización, redacción y análisis críticos de textos. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza, basados en la repetición y la memorización, demuestran ser insuficientes en un contexto educativo cada vez digitalizado. Estos enfoques han convertido los entornos de aprendizaje en espacios monótonos y poco estimulantes.

La baja calidad gramatical, redaccional y de competencia escritora en los textos elaborados por estudiantes de bachillerato generan preocupaciones en la comunidad educativa, en respuesta del personal de las instituciones que impulsan actualizaciones y programas de capacitación, según Álvarez et al. (2020) “Los estudiantes necesitan desarrollar mecanismos mentales para seleccionar información, organizarla, interpretar y luego elaborar” (p. 3).

Bastilleo y Cybis (2019), indican que las habilidades cognitivas relacionadas con las destrezas escritoras en estudiantes de bachillerato aún se mantienen en niveles bajos, evidenciando la necesidad de innovar estrategias pedagógicas para mejorar los resultados y responder a las demandas académicas actuales.

La aplicación de métodos clásicos en el proceso educativo para mejorar la escritura en el bachillerato conlleva resultados negativos para las necesidades educativas. El uso de enfoques

participativos en el interaprendizaje, en calidad del aprendizaje basado en proyectos (ABP), aula invertida, gamificación, entre otros, promueven a la educación a ser más participativos y activos.

González y Castro (2022), mencionan que la gamificación abarca elementos lúdicos en diversas estrategias y herramientas, buscando un aprendizaje mediante el juego educativo, potencia la imaginación de los estudiantes, activándolos en su desarrollo cognitivo y emocional, facilitando un incremento del compromiso del individuo con su formación.

Por lo tanto, los elementos gamificados convierte todo tipo de taller educativo en metas planteadas por estudiantes, aumentando la motivación escolar y convirtiendo los procesos del interaprendizaje en experiencias atractivas y estimulantes, lo que contribuye al rendimiento académico, mejora la comunicación social dentro y fuera de la comunidad educativa.

Con la incorporación de la gamificación vinculado a las TIC son significativas para las nuevas generaciones, reflejando la necesidad de incorporar elementos digitales que capten la atención visual y auditiva de los estudiantes, mejorando su desarrollo cognitivo y emocional. Es decir, la tecnología educativa despierta el interés de los estudiantes.

Ormaza et al. (2020), consideran que manejar estrategias interactivas de aprendizaje produce buenos efectos para la educación y ofrece soluciones a desafíos, junto con la generación de saberes y la colaboración participativa (p. 260). De modo que, dominar la gamificación en el contexto educativo, es clave en las planificaciones del docente, para potenciar al máximo la capacidad de la metodología activa, obteniendo una educación de calidad.

Ante los desafíos actuales en la enseñanza de la escritura, es crucial subrayar la relevancia sobre el uso de juegos educativos como enfoque dinámico para la instrucción entre estudiantes del

nivel medio superior. Además, constituye contextos para el avance científico que contribuyan a generar transformaciones en beneficio de la educación.

Desde el enfoque epistemológico, buscan reconocer y proporcionar una explicación de la contribución que puede generar la aplicación de técnicas lúdicas que convierte las redacciones en un verdadero camino al elaborar textos creativos e innovadores. Demostrando que el desarrollo de habilidades en redacción cumple un rol esencial dentro de la adquisición de conocimiento.

En la formación para estudiantes de bachillerato, se toman en cuenta dos variables, la gamificación y la escritura. El estudio bibliográfico se lleva a cabo en múltiples plataformas digitales, que recopilan artículos y repositorios académicos, científicos y libros que potencian los temas a indagar.

Roa et al. (2021), en su investigación cuantitativa realizada en España, revelan que solo el 12% de la planificación docente incorpora la gamificación como metodología activa, Esto indica que, a lo largo de su vida escolar, los estudiantes continúan aprendiendo con metodologías tradicionales, enfrentando desventajas en su desarrollo académico creativo y emocional.

Aunado a esto, la escasa integración de elementos gamificados dentro del interaprendizaje conduce a que los estudiantes adopten una actitud poco participativa y muestran escaso interés, siendo fundamental implementar el juego en la educación actual, que consiguen que los estudiantes sean partícipes de metas a alcanzar, potenciándolos en la imaginación, compromiso y capacidad para desarrollar textos académicos, literarios y científicos.

En Latinoamérica – Perú, diversos estudios han resaltado la importancia de integrar elementos gamificados en los procesos educativos. Palacios y Moreno (2022), señalan que la

gamificación, como metodología activa, contribuye significativamente a atender la diversidad escolar, con apoyo de las capacitaciones profesionales e investigaciones, los docentes han dominado metodologías activas y estrategias correlacionadas con las TIC para promover una educación inclusiva. Además, en las instrucciones de redacciones de textos lograron reflejar que todo colegial desarrolla habilidades sólidas en la escritura.

La gamificación, como herramienta metodológica, fomenta una educación inclusiva y colectiva, en la que todos los estudiantes reciben una enseñanza motivadora y empática, promoviendo el trabajo en equipo bajo la guía del docente. El dominio de herramientas gamificadas estimula el pensamiento crítico y creativo, mejorando los procesos de adquisición de conocimiento y fortaleciendo los mecanismos para un aprendizaje significativo.

García de la Torre et al. (2024), en Colombia, aplicó un Pre – test como herramienta evaluativa, en donde demostró que los estudiantes presentan un bajo rendimiento académico en lectoescritura, manifestando dificultades en la redacción, en la comprensión de textos académicos y literarios.

Mejorar las capacidades de redacción de los alumnos ha representado un desafío constante para los docentes. La producción de textos con argumentaciones débiles, uso inadecuado de signos de puntuación, una interpretación deficiente de la lectura y escritura refleja la falta de evaluación y ajustes respecto a los métodos utilizados de la enseñanza en lengua y literatura. Por ello, es necesario implementar procesos de evaluación rigurosos y tomar decisiones acertadas que permitan solucionar este problema, que limita las oportunidades académicas de los estudiantes.

En Ecuador - Quito, Chipantiza et al. (2025), revelan que la implementación y gestión adecuada de elementos lúdicos, tuvo buenos efectos para desarrollar textos argumentativos en

colegiales. De este estudio se desprende que los elementos lúdicos no únicamente mejoran las capacidades de escritura, sino a la vez, incentivan las funciones cognitivas, lo que contribuye a mejorar el pensamiento crítico.

Intriago et al. (2024), en Portoviejo - Ecuador, mencionan que el empleo de técnicas lúdicas como enfoque pedagógico dentro de la educación, han conseguido que los estudiantes no solo mejoren sus habilidades de escritura, la interpretación de textos académicos y literarios, sino que también desarrollen competencias sociales basadas en la estimulación del desarrollo afectivo y emocional, favoreciendo así un ambiente participativo y colaborativo.

Es decir que en las instituciones educativas de Ecuador se han identificado resultados positivos en la creación de textos argumentativos en bachillerato, con ayuda de la incorporación de elementos gamificados en las planificaciones del docente. Cabe resaltar que, esta metodología no solo incrementa el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje, sino que también despierta su interés por profundizar en los temas a través de esta metodología.

Por otra parte, investigaciones locales han resaltado la importancia de la escritura junto con diversas metodologías activas que trabajan de manera conjunta. Herrera et al. (2024), en la ciudad de Azogues - Ecuador, destacan que la combinación de la gamificación y Design Thinking como metodologías activas ha permitido generar ideas innovadoras para la incorporación de espacios recreativos y el diseño de evaluaciones gamificadas. Esta integración ha logrado mejorar el rendimiento académico, así como el desarrollo motriz y emocional de estudiantes.

En tal sentido, para evaluar las necesidades y herramientas requeridas para los mejorar la educación, es necesario optar por la combinación de diversas metodologías que trabajen en par. El uso adecuado de estas metodologías activas permite fomentar en los alumnos las competencias

requeridas en su conocimiento, creatividad, entre otros. En otras palabras, la creación de espacios interactivos fortalece significativamente el proceso educativo, promoviendo un aprendizaje más dinámico.

Diversos estudios en Azogues, revelaron que el uso de técnicas lúdicas es primordial dentro de las instituciones educativas, debido a su carácter innovador y eficiencia. Jimbo (2023), menciona que los docentes de varias instituciones de la ciudad reciben capacitaciones continuas sobre el uso de metodologías activas, lo que les permite desarrollar actividades y evaluaciones gamificadas que potencian la educación.

Los resultados obtenidos en la localidad demuestran en los educadores una preparación adecuada en la confrontación de las dificultades de escritura en estudiantes de nivel preparatoria y secundaria, mediante capacitaciones innovadoras y eficaces. De modo que, la importancia radica en la motivación de los estudiantes, involucrándolos activamente en su desarrollo creativo, analítico, argumentativo y emotivo.

Por lo cual, el siguiente estudio busca analizar la gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato, identificando estrategias efectivas y evaluando su impacto en el proceso educativo.

Fundamentación teórica

La gamificación

Pérez y Navarro (2022), mencionan que la gamificación es una metodología pedagógica, que une elementos lúdicos con mecánicas originarias del juego, buscando ofrecer a los estudiantes un aprendizaje activo y participativo. Además, el uso de técnicas lúdicas dentro de talleres

interactivos, consiste plantear reglas claras y precisas, que busquen objetivos sin salirse de realidad del contexto académico.

En la actualidad, la gamificación se considera como una metodología activa con el potencial de influir favorablemente dentro de entornos de aprendizaje, las micro planificaciones vinculados a elementos lúdicos crea espacios interactivos, dejando atrás el aprendizaje con base a la memorización y repetición constante; generando una respuesta positiva a las necesidades educativas en la nueva generación.

En este sentido, las herramientas gamificadas permiten organizar los diversos talleres y convertirlos en juegos educativos; es decir, toda actividad ludificada convierte los procesos de adquisición más práctico e interactivo, donde los estudiantes obtienen un aprendizaje eficiente, fortaleciendo la capacidad intelectual. Por lo tanto, el uso de la metodología estimula el interés y desarrolla la interacción interpersonal entre compañeros y el docente.

Pérez y Navarro (2022), expresan que el término “gamificación” en el transcurso del tiempo ha perdido relevancia en múltiples centros educativos, Por lo cual, su desvaloración se debe a la mala implementación en las micro planificaciones del docente, perdiendo sumamente su valor. Sin embargo, la aplicación de las herramientas potencia el desarrollo crítico, reflexivo y analítico de los estudiantes, mediante los desafíos planteados.

En este aspecto, el proceso de integración de elementos lúdicos en las estrategias de enseñanza debe ser ejecutados minuciosamente, lo cual requiere de conocimiento para que el docente pueda buscar múltiples alternativas de creatividad, mediante capacitaciones, formaciones, y programas de capacitación, que permitan desarrollar actividades gamificadas eficientes.

Además, Zambrano y Marcillo (2021), muestran que gamificar consiste en crear un espacio interactivo orientado a un objetivo, ésta puede implementarse en áreas como el marketing y la educación. En este sentido, los estudiantes necesitan involucrarse en el proceso creativo experimentando crecimiento, incidiendo en su capacidad de elecciones, soluciones de problemas e incrementando su satisfacción con sus logros valorados.

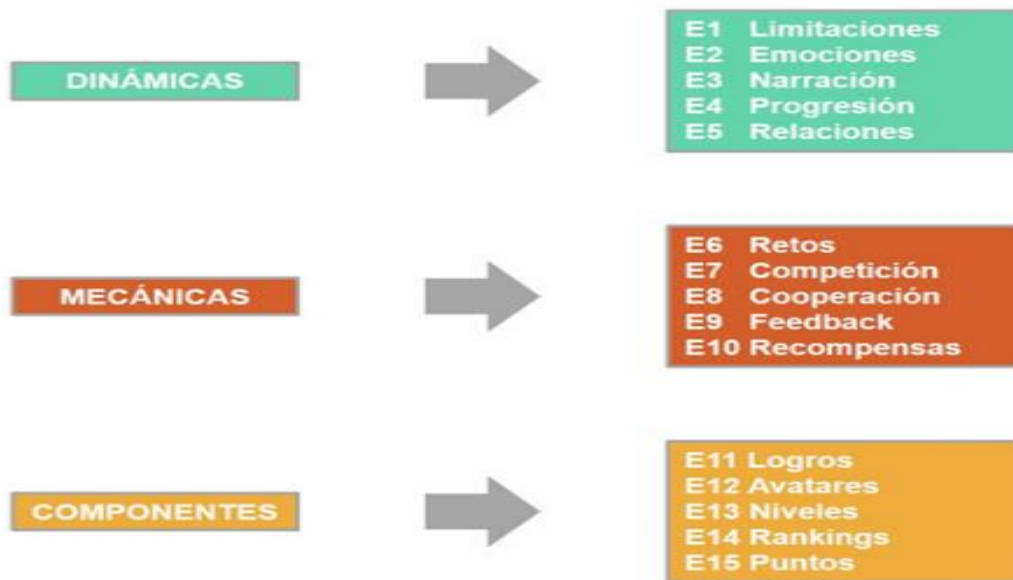
Por lo tanto, gamificar dentro de la educación se ejecuta de manera creativa y eficiente, logrando conseguir métodos lúdicos para mejorar al estudiante, fortaleciendo sus conocimientos, habilidades y destrezas. Dando paso, a un aprendizaje con incremento motivacional eminente, al afrontar desafíos que generen experiencia positiva, percibiendo un avance con flexibilidad.

Elementos y Diseño de Juegos Educativos

El desarrollo de juegos educativos implica la integración de varios elementos esenciales para proporcionar un aprendizaje efectivo y motivador. El tema del juego constituye una base inicial para establecer una historia o lección que se transmite y se alinea con los resultados de aprendizaje previstos. El tipo de juego, ya sea de mesa, de rol, de exploración o digital, debe ser preciso y tener un enfoque claro para mantener el interés de los estudiantes.

Fernández et al. (2020), muestran elementos esenciales los cuales integran a esta estrategia lúdica, tales como; interacciones, técnicas, y factores. Los elementos gamificados son implementadas en los talleres educativos que buscan transformar los procesos del interaprendizaje en conocimiento creativo, como se demuestra en la imagen 1.

Imagen 1 Elementos de la gamificación



Nota. Fuente: Fernández et al. (2020)

Las dinámicas son factores emocionales y motivadoras que incitan la participación de las personas, representando el nivel más abstracto de la gamificación. Están conformados de múltiples componentes que buscan potenciar la imaginación de los usuarios y relacionarlos socialmente entre jugadores. Entre ellas se encuentra

- Las limitaciones como el “tiempo”, “intentos”, “vidas”, entre otros, que consisten en crear restricciones dentro del juego educativo, estimulando la toma de decisiones estratégicas que convierte al individuo en protagonista.
- Las emociones con reacciones “satisfactorias”, “frustración”, “asombro”, “felicidad”, entre otros, son las respuestas psicológicas que expresan los usuarios mediante la interacción con actividades gamificadas. influenciadas directamente en la memoria y la atención.

- Las narraciones dentro de las actividades gamificadas, permiten guiar a los estudiantes en el transcurso del juego educativo, indicando a los estudiantes su cumplimiento en la actividad, roles adquiridos, situaciones presentadas y misiones planteadas.
- La progresión define el avance de los estudiantes en la actividad, mejorando la concentración y ayuda a posicionar el avance en niveles, demostrando al estudiante la superación de etapas o retos.
- Las relaciones enfatizan vínculos sociales entre los participantes en la actividad y el docente guía, trabajando conjuntamente para encontrar soluciones y demostrar mejores avances individuales o colectivos.

Además, Las mecánicas se enfocan en utilizar reglas originarias del juego utilizan medios de competición, colaboración, feedback y puntos de recompensa para motivar a los usuarios o participantes en la actividad.

- Los retos planteados comúnmente están orientados a la consecución de objetivos concretos, distribuidos por retos simples y complejos
- La competición induce a la participación individual y colectivo, demostrando una gran contribución dentro de la actividad.
- La retroalimentación es útil para evaluar el rendimiento de forma inmediata.
- Las recompensas hacen factible la actividad ejecutada.

Por último, los componentes son necesarias para lograr el objetivo deseado en la implementación de la gamificación, lo cual se distribuyen por:

- Los logros son objetivos alcanzados y superados dentro de la actividad, expresada por el deseo de vencer un obstáculo vencido.
- Los avatares personalizados permiten a los usuarios expresar su personalidad, seleccionando objetos o personajes que se asemejen a su realidad personal.
- Los niveles separan las dificultades planteadas, desde preguntas simples a complejas, que muestran el progreso y la mejora continua del usuario.
- El ranking es la tablatura presentada al final de la evaluación, que recopila los puntos obtenidos en las actividades gamificadas y se ordena de mayor a menor.
- Los puntos obtenidos sirven para que la actividad sea competitiva y motivadora.

Díez (2023), señala que el proceso de creación del taller educativo, consiste en la creación de un escenario limitado, donde el usuario pueda desplazarse libremente por todo el entorno, experimentando una aventura excepcional. Los diseños de cada escenario deben consistir de elementos. En otras palabras, la planificación sobre actividades gamificadas consiste en crear espacios donde el estudiante manipule avatares bajo un objetivo de desarrollo por el docente.

Aplicaciones Prácticas de la Gamificación en Bachillerato

La gamificación innovadora en el bachillerato consiste en la vinculación de elementos lúdicos con las TICs, donde se ha presentado positivamente en los colegiales, mediante la utilización con herramientas gamificadas digitales como “Kahoot”, “Educa play”, entre otros, que consigue que los profesores desarrollen actividades a tiempo real, fomentando la intervención, el trabajo colectivo, fortalecimiento de temas dificultosas para estudiantes con problemas de aprendizaje.

Molina et al. (2024), indican que, dentro del estudio académico, la vinculación en la enseñanza teórica y práctico, es esencial para alcanzar un desarrollo necesario en el estudiante, debido a que, logra un aprendizaje significativo en diversas áreas. Por lo cual, la implementación de gamificación trabaja mediante la manipulación de objetos.

Dentro de los espacios de aprendizaje en el bachillerato, existen múltiples estrategias gamificadas, como las actividades encontradas en plataformas digitales o la creación de alguna mediante la capacidad del docente. Este tipo de estrategia basado en la gamificación consigue que los estudiantes aprendan de forma activa.

Evaluación del Rendimiento

La evaluación del impacto de las actividades gamificadas en los estudiantes analiza cómo los elementos del juego afectan los resultados académicos y la motivación intrínseca. Se comprende de la ludificación una suma del interés, mejora la retención informática y reduce su ansiedad asociada con talleres y evaluaciones, reflejando un aumento de calificaciones satisfactorias y mayor participación dentro de clases.

Para Orna et al. (2024), evaluar la vinculación de elementos gamificados con el aprendizaje, se lo realiza a través de métricas concretas que apoyan a medir de forma correcta. Su evaluación se establece antes, en el proceso, y al final de la aplicación. Se logra determinar de forma segura el comportamiento de los estudiantes, el desarrollo, la motivación y su alcance.

Además, fomenta el compromiso, participación colectiva, entre otros, estas habilidades se presentan cruciales en los entornos educativos, inclusive, la vida laboral porque fomenta el trabajo activo y cooperativo para mejores resultados. A su vez, la retroalimentación inmediata mejora constantemente el aprendizaje a base del éxito entre los talleres interactivos.

Formación de habilidades escritas

Rondón (2020), señala que la escritura tiene un significado importante en el bachillerato, en donde los estudiantes deben aprender a presentar la información de forma adecuada y coherente, mostrando un desarrollo adecuado para su edad, no deben diseñar y argumentar su punto de vista basado en las perspectivas, sino que deben ser buenos investigadores.

Los enfoques procedimentales y constructivistas ven la escritura como un proceso dinámico e interactivo. Los estudiantes pasan por etapas de planificación, redacción, revisión y edición. Este enfoque fomenta la acumulación de conocimientos a través de la interacción y la reflexión. El aprendizaje se vuelve más activo y significativo.

La combinación de comunicación y métodos procesales es especialmente eficaz; donde los profesores ayudan a los estudiantes a crear textos bien estructurados y relevantes. Una planificación cuidadosa y una retroalimentación continua son cruciales, conduciéndolos a un rendimiento académico más satisfactorio y beneficioso.

Desarrollo de habilidades escritas

Durante la escolaridad, las habilidades escritas se mejoran y se amplían en gran medida. En cuanto a la primaria cada vez los estudiantes logran armar oraciones coherentes para construir textos más cortos. Para la secundaria se centra en tipos de escritos y manejo gramatical. Para bachillerato, los escritos son mucho más sofisticados y se espera que los estudiantes hagan una argumentación clara, coherente con una gramática enriquecida y un vocabulario más extenso.

Posligua y Zambrano (2021), manifiestan lo importante enseñar las técnicas de escritura adecuadas con el fin de vencer las dificultades que afrontan en la redacción, también el manejo de la buena ortografía, siendo pertinente en la enseñanza en bachillerato.

Estrategias orientadas a la redacción

Montilla y Prieto (2022), examinan diferentes estrategias que los profesores pueden aplicar para potenciar las competencias de redacción en colegiales, incluyendo una retroalimentación, la colaboración y las tecnologías digitales. Destacan la importancia de utilizar estos métodos de forma flexible para satisfacer las necesidades específicas y lograr que la adquisición de conocimientos resulte efectiva.

La enseñanza en la escritura puede beneficiarse en las metodologías con gran impacto, consiguiendo un aprendizaje colaborativo; donde los estudiantes trabajan en grupos para planificar, escribir y revisar textos. Esta actividad fomenta la comunicación, el diálogo de pensamientos y la retroalimentación entre pares: de escritorios y grupos de escritura.

Evaluación y retroalimentación en la escritura

Son aspectos de importancia para el desarrollo de habilidades de la escritura, una retroalimentación efectiva permite ajustarse y pulir sus iniciativas de escritura. Los docentes utilizan herramientas y técnicas como la evaluación formativa y sumativa para ver cómo progresan los estudiantes, fomentando cambios y avances significativos en la escritura.

Vélez y Ramírez (2023), muestran cómo la retroalimentación entre compañeros a través de Google Docs. y otras plataformas, ayudando a colegiales con su mejora académica de escritura,

animando su comunicación, reflexión, entre otros. Estos resultados muestran que no solo esta intervención ha mejorado la calidad de los textos escritos, sino que ha impulsado los niveles de confianza y motivación de los estudiantes.

Espinosa (2021), indica que, la caligrafía fortalece la escritura manuscrita mediante prácticas constantes en los estudiantes, y el manejo adecuado de técnicas trazadas y el uso de materiales ofrecidas por el docente. Esta iniciativa promueve la mejora de la motricidad fina, la atención y la adecuada expresión escrita.

Metodología

Este estudio fue desarrollado bajo un enfoque respecto a una evaluación sistemática relativa a la literatura académica, basada en una consulta sobre las bases de datos digitales de acceso institucional de la Universidad Católica de Cuenca, entre las cuales se incluyen Scopus, Web of Science, ProQuest y ERIC, entre otras. Durante el proceso de revisión, se aplicaron normas de admisión y descarte que facilitaron la elección de un total de 15 artículos científicos relevantes para el objeto de estudio. La selección fue realizada mediante un análisis riguroso, descartando progresivamente aquellos trabajos que no guardaban relación directa con la temática investigada, lo que garantizó una muestra documental pertinente y fundamentada. Los criterios de inclusión fueron los siguientes: publicaciones en revistas académicas indexadas; artículos publicados entre 2020 y 2025; investigaciones desarrolladas en áreas afines como lengua y literatura, ciencias sociales, matemáticas y ciencias naturales; estudios cuyo enfoque principal fuera las técnicas lúdicas para aprender a escribir académicamente en bachillerato; documentos en inglés, portugués y español; investigaciones con enfoques cuantitativo, cualitativo o experimental-descriptivo; y estudios cuya población de análisis correspondiera principalmente a adolescentes en etapa de

bachillerato, con algunos trabajos que incluyeron población adulta. Además, se definieron las siguientes normas para descartar: artículos fuera de rango temporal indicado; investigaciones que no abordaran integralmente la temática propuesta; estudios de caso, revisiones bibliográficas no sistematizadas, tesis de grado, comunicaciones al editor, informes y análisis literarios. Este proceso permitió una comprensión profunda y actualizada sobre la aplicación respecto a técnicas lúdicas para la adquisición de habilidades de redacción de textos académicos de bachillerato, sentando las bases teóricas necesarias para futuras investigaciones empíricas en el ámbito educativo.

Tabla 1: selección de artículos de la revisión sistemática

Título	Año	Revista	Autores	País	pmc-id	Enfoque metodológico	Resultados	Limitaciones de estudios
Prácticas de lectura y escritura en el bachillerato	2022	Revista Polo del conocimiento	Álvarez et al. (2022)	Ecuador	https://polodeconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4015	Enfoque mixto	La investigación destaca la necesidad de crear iniciativas de lectura y escritura dirigidas tanto al profesorado como al grupo de estudiantes.	La poca participación e valoración por cursantes, escasa orientación docente y la influencia negativa del uso de dispositivos móviles dentro de prácticas.
La gamificación para la redacción de textos argumentativos	2025	Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades (LATAM)	Chipantiza et al. (2025)	Ecuador	https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3837	Enfoque cualitativo	Genera un aprendizaje significativo, al desarrollar habilidades cognitivas, sociales y motrices como resultado de un ambiente lúdico que a su vez promueve el pensamiento crítico y la esquematización en la exposición de ideas.	Se basa en una investigación cualitativa y de análisis documental, utilizando estudios empíricos limitados a docentes
Diseño y desarrollo de juegos educativos 3D en Unity basados en la Industria 4.0 y en herramientas Lean	2023	Revista Bucle	Díez (2023)	España	https://uvadoc.uva.es/handle/10324/59930	Enfoque Cualitativo	Ambas opciones tienen sus pros y contras, pero en términos de facilidad en aprender, también en accesibilidad	La creación de juegos educativos se realizó sin el apoyo de diseñadores gráficos o programadores profesionales
Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico.	2021	Revista RIDE Iberoamericana para la Investigación	Espinosa (2021)	México	https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-7-	Enfoque mixto	Formar a los profesores con el fin de que puedan afrontar las dificultades de ortografía que presentan los alumnos	La propuesta presentada es de carácter teórico y no fue aplicada ni

		n y el Desarrollo Educativo			78902021000100041			evaluada empíricamente en un contexto real
La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales	2020	Revista Prisma Social	Fernández et al. (2020)	España	file:///C:/Users/HP/Downloads/3698-Articulo-Versinconautora-17717-1-10-20201030.pdf	Enfoque cualitativo	Se comprueba la eficacia del uso de estrategias lúdicas aplicadas en la formación como medio para que cualquier individuo mejore y potencie habilidades sociales esenciales en el contexto actual.	Trata en un estudio teórico y correlacional, sin aplicación ni validación empírica en contextos reales
Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera en estudiantes de bachillerato	2022	Revista INNOVA	González y Castro (2022)	Ecuador	https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1990	Enfoque cuantitativo	Los hallazgos revelaron una mejora significativa, desde el punto de vista estadístico, con el progreso de habilidades señaladas por parte de los participantes.	Se realizó con una muestra pequeña y en un solo contexto educativo.
Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española	2021	Revista UDIMundus (UDIMA)	Roa et al. (2021)	España	https://udimundus.udima.es/handle/20.500.12226/888	Enfoque cuantitativo	El uso de juegos educativos ocurre en casi el 12% de las instituciones, pero solo en el 3% de ellas se usan en más de la mitad de las clases.	Una muestra no estratificada, lo que puede afectar la representatividad de los resultados y limitar su generalización a todo el sistema de educación secundaria español.

Gamificación como estrategia de evaluación en Educación General Básica: Una experiencia de aplicación en Azogues-Ecuador	2024	Revista mexicana de investigación e intervención Educativa (RMIIE)	Herrera et al. (2024)	Ecuador	https://pablo.atapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/99	Enfoque mixto	Mostraron que combinar juegos educativos con Design Thinking produce evaluaciones interesantes y valiosas, fomentando un aprendizaje participativo y beneficiosas en todos los grados de formación.	La muestra es pequeña y localizada, conformada por un grupo reducido de estudiantes (5 niños y 17 niñas) de una sola escuela
Gamificación y desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de básica elemental del Cantón Arajuno Pastaza, Ecuador	2024	Repositorio USGP (Universidad San Gregorio de Portoviejo)	Intriago y Rodríguez (2024)	Ecuador	http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/3456	Enfoque mixto	Los hallazgos indicaron que ciertos maestros estaban familiarizados con métodos lúdicos como técnica pedagógica que convierte las actividades de lectura y redacción en desafíos interesantes, incentivando una formación más profunda.	El uso limitado de la gamificación por parte de los docentes, ya que la mayoría continúa aplicando métodos tradicionales en la enseñanza sobre lectoescritura
Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media	2023	Repositorio (UCACUE)	Jimbo (2023)	Ecuador	https://dspace.ucacue.edu.ec/items/6e7e39d8-7cdd-4f8a-be1f-04b23fa7c5f6	Enfoque cuantitativo	Los profesores reciben formación constante en técnicas participativas, donde emplean estrategias lúdicas basadas en dinámicas de juego para fomentar el trabajo colaborativo.	Tamaño reducido en muestra, participación de 16 docentes de tres instituciones educativas de Azogues

Estrategias didácticas para la enseñanza de la lecto-escritura en Educación Básica Elemental.	2022	Revista digital Publisher CEIT	Montilla y Prieto (2022)	Ecuador	https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge	Enfoque mixto	La formación debe avanzar incorporando métodos pedagógicos adaptables, enfocados en mejorar la coordinación motriz fina para la escritura y en identificar sonidos, términos y frases para facilitar la comprensión de escritos.	Se basó en una revisión sistemática con un rango temporal y bases de datos específicos, lo que puede excluir investigaciones relevantes
El impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes universitarios	2024	Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento	Orna et al. (2024)	Ecuador	https://cienciaydescubrimiento.com/index.php/cyd/article/view/7	Enfoque mixto	La gamificación alcanzó un resultado propositivo y significativo en la dedicación y el interés de los aprendices	Muestra limitada a ciertas instituciones educativas que ya habían adoptado tecnologías innovadoras
Docencia universitaria y metodologías activas: una propuesta para generar aprendizaje significativo	2020	Revista Conrado	Ormaza et al. (2020)	Colombia	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976588&info=resumen&idioma=ENG	Enfoque cuantitativo	Los resultados indican que la frecuencia del uso de metodologías activas en clases con las principales dificultades observadas en sus alumnos no se encontró relación estadísticamente significativa	El estudio se realizó únicamente con docentes de la Carrera de Medicina de la Universidad Católica de Cuenca

<p>La gamificación: una propuesta para la enseñanza de la escritura en estudiantes con diagnóstico de inclusión</p>	<p>2022</p>	<p>Revista Acciones Médicas</p>	<p>Palacios y Moreno (2022)</p>	<p>Perú</p>	<p>https://accion.esmedicas.com/index.php/ram/article/view/7</p>	<p>Enfoque cualitativo</p>	<p>El efecto de la iniciativa fue bueno, ya que los educadores asumieron las técnicas presentadas y pudieron llevar a cabo actividades recreativas y formativas que fortalecen la comprensión profunda en infantes con requerimientos de atención diversa.</p>	<p>La investigación se realizó únicamente en una institución educativa específica y en un conjunto reducido de cursantes en quinto año con diagnóstico en inclusión</p>
<p>Desarrollo de las habilidades escritas de los estudiantes del 5° año de educación general básica.</p>	<p>2021</p>	<p>Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa</p>	<p>Posligua y Zambrano (2021)</p>	<p>Ecuador</p>	<p>https://refcale.uileam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3394/2084</p>	<p>Enfoque mixto</p>	<p>El 85% de los estudiantes consideran fácil usar la gamificación, el 91% valoran positivamente estas estrategias y el 100% encuentran las clases muy interesantes</p>	<p>El tamaño reducido de estudiantes (60 estudiantes) en un contexto educativo específico</p>

Interpretación de la matriz sistemática

En el esquema organizado de revisión literaria se recopila la totalidad de datos relevantes de cada documento evaluado. Se enfatiza esta organización de la matriz, se inicia identificando a expertos para descubrir las contribuciones de sus estudios, enfocadas en técnicas lúdicas para el desarrollo de habilidades escriturales académicas de estudiantes en bachillerato. Estos estudios incluidos corresponden al período 2020-2025. Además, se especifica la procedencia de los artículos, distribuyéndose en los siguientes países: España [3], Colombia [1], Perú [1], Ecuador [9] y México [1]. Para facilitar el acceso a las fuentes, se ha incorporado los DOI de cada artículo. Es importante señalar que se enfocó principalmente en reconocer la estrategia metodológica, descubriendo [4] estudios cualitativos, [4] estudios cuantitativos, y [7] mixtos. Considerando pertinente incluir en la tabla las restricciones de los trabajos, ya que ayuda a identificar obstáculos presentes sobre este estudio; que son recurrentes la deficiencia de habilidades digitales, retos del aprendizaje en línea, inclusive la carencia de recursos tecnológicos adecuados para implementar de las técnicas gamificadas para la instrucción de redacción de textos junto con la necesidad de formación de educadores en métodos didácticos innovadores y la tecnología.

Resultados

A partir de los hallazgos obtenidos en este estudio, se logró detectar 15 artículos con el objetivo de realizar un análisis sistemático y riguroso con base en investigaciones científicas que analizan la utilización de estrategias lúdicas como metodología activa destinado a potenciar el desarrollo de habilidades en la escritura entre jóvenes del nivel medio superior, identificando las estrategias más efectivas y evaluando su impacto en el aprendizaje. Estos artículos se obtuvieron de las plataformas digitales de información de la Universidad Católica de Cuenca, entre Scopus,

Web of Science, Proquest, ERIC, entre otros. Además, fue proporcionado la factibilidad para analizar los documentos relevantes en cierta tabla para la evaluación estructurada, la cual facilitó un examen minucioso de los documentos escogidos.

De tal manera, se presenta resultados obtenidos de los resultados positivos y negativos a nivel mundial, continental, nacional y local que muestran el impacto de dicha aplicación de estrategias lúdicas en la instrucción de la redacción entre colegiales en bachillerato. Estas figuras permitieron visualizar de manera precisa y transparente la evidencia disponible, facilitando la identificación de tendencias y vacíos en la literatura existentes sobre el tema analizado. También, proporciona un fundamento firme con el propósito de una discusión, el análisis respecto a los hallazgos, contribuyendo en mejorar el impacto y la importancia de las variables estudiadas.

Figura 1.

Percepción estudiantil sobre la gamificación en el desarrollo de textos académicos



Nota. Adaptado de las salidas de Excel

En Ecuador – Manta, Rivera y Zambrano (2021) El 85% de los estudiantes, mencionaron que la gamificación fue fácil de usar para desarrollar textos, ya que facilitó el aprendizaje mediante dinámicas lúdicas e interactivas que aumentan su motivación y participación. Sin embargo, el 15% restante encontró dificultades para adaptarse a estas estrategias, lo que señaló la importancia de ofrecer mayor apoyo y ajustes para garantizar una experiencia accesible y efectiva para todos.

Figura 2.

Ejecución de técnicas para la formación en la escritura



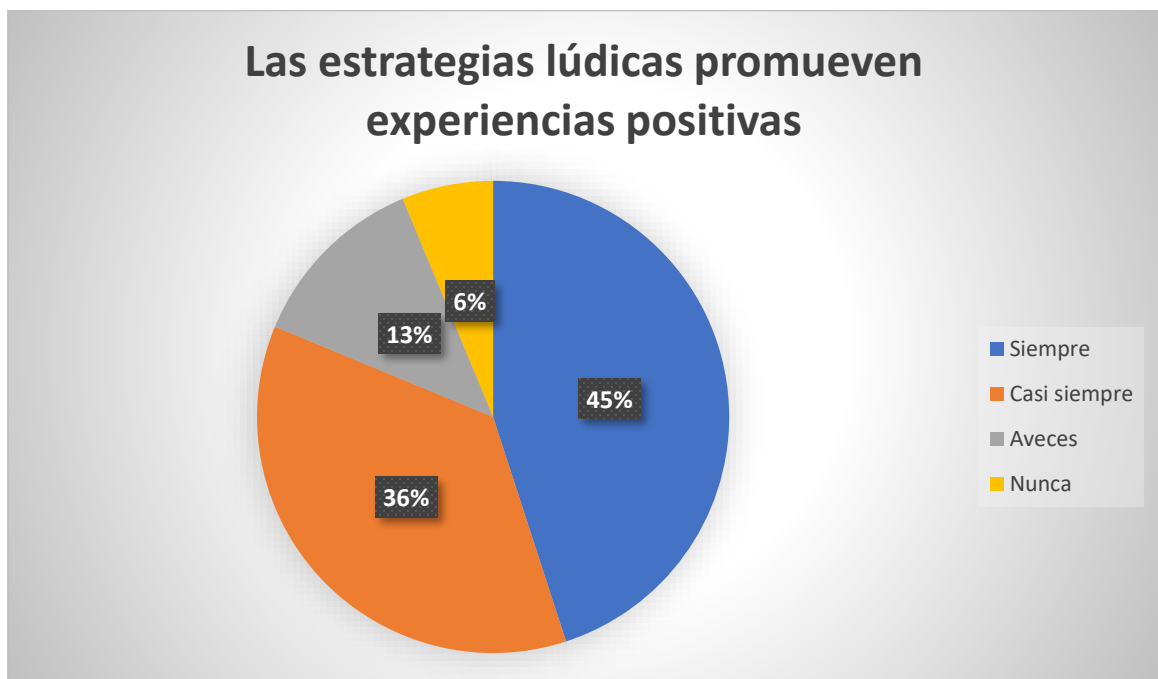
Nota. Adaptado de las salidas de Excel

Ecuador – Azogues, Jimbo (2023), aquellos hallazgos conseguidos indican que nueve de cada diez docentes emplean diversos métodos adecuados y efectivos para mejorar la enseñanza de la escritura. Esta práctica constante refleja un compromiso significativo con la implementación relativa de métodos educativos para favorecer la formación de capacidades escriturales entre

colegiales, contribuyendo así a la obtención de resultados educativos positivos y al fortalecimiento del proceso de aprendizaje. Mientras que el 10% no ejecutan metodologías activas.

Figura 3.

Las estrategias lúdicas promueven experiencias positivas



Nota. Adaptado de las salidas de Excel

En Ecuador – Azogues, Jimbo (2023), la gamificación al tener un carácter lúdico, facilita el aprendizaje de los estudiantes de diversas instituciones; lo que constata que este 81% de educadores ejecutan actividades gamificadas, observando un alto porcentaje empleada a esta estrategia para promover el interaprendizaje, despertando el interés mediante juegos y logrando así un aprendizaje significativo de manera más amena. Mientras que, el 13% a veces ejecutan esta metodología. Por otra parte, solo el 6% no ejecutan la gamificación.

Figura 4.

Aspectos que desearían mejorar en la escritura



Nota. Adaptado de las salidas de Excel

En Quito - Ecuador, Alvares et al. (2022), expresan que los jóvenes de bachillerato reconocen sus dificultades al escribir y muestran un fuerte interés por superarlas, lo cual es fundamental porque la motivación principal radica en el deseo de aprender. Por ello, los docentes deben aprovechar esta actitud positiva para transformar ese interés durante la formación de destrezas y capacidades efectivas.

Discusión

En el estudio realizado se examinaron 15 artículos que se relacionan con el uso lúdico en el desarrollo de habilidades argumentales de estudiantes en bachillerato, considerando 4 artículos que destaquen la investigación sistemática. Según Álvarez et al. (2022) en la revista Polo del conocimiento, evidencia que las habilidades de redacciones en colegiales de nivel medio superior

están señaladas por apatía y carencia sobre el manejo en metodologías activas, donde, los colegiales desarrollan textos académicos más por obligación que por interés propio.

Además, los estudiantes carecen de apoyo sobre cómo aplicar y beneficiarse de la escritura como herramienta en el proceso del interaprendizaje, y suelen asociar estas prácticas a través del empleo de aparatos portátiles en plataformas sociales. Resaltando la necesidad sobre repensar la enseñanza de la escritura, como un proceso que genera un desarrollo integral en los estudiantes.

Mientras que, Jimbo (2023) demuestra el impacto positivo de la aplicación de dinámicas lúdicas como metodología innovadora dentro de los procesos en el interaprendizaje, relativa a la redacción de escritos en colegiales de nivel medio básico. Durante capacitaciones de docentes para un manejo entre diversas metodologías, aplicando juegos mecánicos, facilita la formación de destrezas para redactar durante los primeros pasos en los entornos de aprendizaje.

De modo que, aplicar elementos gamificados contribuye positivamente al desarrollo cognitivo, visual, sensorial y auditivo de los estudiantes, permitiendo mejorar la caligrafía y pensamiento crítico. El estudio destaca la necesidad de adaptar la gamificación al contexto de los estudiantes, donde fomenten la imaginación y creatividad, transformando la enseñanza tradicional de la escritura, en espacios con experiencias enriquecedoras y significativas.

Por lo tanto, los estudios buscan acentuar la importancia de desarrollar habilidades de escritura, cambiando la percepción de los estudiantes, aplicando como una herramienta valiosa para el desarrollo integral. Además, la gamificación como metodología innovadora modifica el aprendizaje, transformándolo en talleres motivadores y participativos. Por lo tanto, las

capacitaciones a docentes sobre el manejo de metodologías innovadoras son beneficiosas para potenciar las habilidades de escritura de manera voluntaria y dinámica.

Por otra parte, hallazgos encontrados por Orna et al. (2024) publicada en la revista Multidisciplinar Ciencias y Descubrimiento, confirman que la aplicación de enfoques educativos novedosos, a modo de la gamificación, adaptaciones, tecnología de superposición digital, entre otros, tiene gran impacto sobre la participación y compromiso formativo en colegiales. Esto evidenció sobre la integración con la nueva tecnología en los centros educativos, que se adapta para las demandas de cada uno de estos jóvenes.

La investigación realizada por Palacios et al. (2022), demuestra una eficacia en la utilización de dinámicas lúdicas en calidad de instrumento con el fin del mejoramiento en la escritura de estudiantes, especialmente en contextos de inclusión y seguridad. Muestra como los docentes se apropian correctamente del manejo de la ludificación para creación talleres interactivos para todos sin rechazo alguno, promoviendo la participación de todo el curso.

El estudio representa una innovación para atender a la diversidad estudiantil, creando espacios de motivación y adaptaciones efectivas a los contenidos de diversas necesidades. La flexibilidad del currículo ayuda a adaptar esta metodología a la micro planificación docente, aportando en la creación de espacios activos al desarrollo de textos argumentativos críticos de los estudiantes.

De esta manera, la incorporación de la gamificación junto a la tecnología representa una oportunidad valiosa para transformar la educación, en entornos enriquecedores, fomentando un aprendizaje motivador, equitativa y efectiva. No obstante, para potenciar sus beneficios es

imprescindible que el personal docente, este preparado para el manejo adecuado y, sobre todo, saber evaluar constantemente el impacto, para posibles mejoras y cambios que potencien sus habilidades y capacidades.

Conclusiones

Como conclusiones, la presente investigación mediante una revisión sistemática bibliográfica tomada en los últimos 5 años permitió identificar diversos estudios relacionadas con elementos lúdicos innovadores dentro del aprendizaje en las redacciones de escritos académicos de colegiales de bachillerato. Esta selección de estudios demostró un crecimiento en el interés en colegiales en su formación, con una adaptación de elementos lúdicos en el interaprendizaje, consolidando las actividades gamificadas como estrategias innovadoras en centros de formación con el fin de mejorar las capacidades del pensamiento crítico en los estudiantes.

La investigación evidencia que, con la aplicación de elementos gamificados para el desarrollo de redacciones de escritos académicos, destaca la importancia sobre la adaptación de narrativas interactivas, desafíos colectivos, y el uso de la tecnología educativa para perfeccionar la caligrafía y ortografía. Estas técnicas, únicamente no fomentan una intervención dinámica de colegiales, también facilitan el desarrollo integral de habilidades para crear textos argumentativos y críticas de estudio, demostrando: la creatividad, estructuración de pensamientos en borrador, ajustes en ortografía y buen manejo de caligrafía, los cuales son aspectos necesarios para el alcance al éxito académico en estudiantes de bachillerato.

Los estudios analizados sobre la gamificación en la escritura comparten que esta metodología obtiene un impacto positivo en interés, colaboración directa equitativa, refuerzo

académico, entre otros, generando una mejor constancia y perfeccionamiento continuo en las habilidades escritas.

Los programas de capacitaciones al personal docente fueron cruciales para el manejo adecuado de diversos enfoques educativos sobre elementos lúdicos en el nivel medio superior. La implementación en relación con la gamificación para potenciar la escritura en estudiantes de bachillerato es fundamental dentro en los procesos del interaprendizaje, fortaleciendo los programas de formación profesional, y diseño de intervenciones flexibles que mejoran los beneficios de la gamificación, garantizando una educación inclusiva, significativa y de calidad, con el propósito de fortalecer la redacción de escritos de jóvenes en bachillerato.

Referencias bibliográficas

- Álvarez Ávila, L. I., Guaña Moya, E. J., & Arteaga Alcívar, Y. A. (2022). Prácticas de lectura y escritura en el bachillerato. *Polo Del Conocimiento*, 7(4). <https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4015/9367>
- Batistello, P., & Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2). <https://www.redalyc.org/journal/3768/376862224003/>
- Díez García, R. (2023). Diseño y desarrollo de juegos educativos 3D en Unity basados en la Industria 4.0 y en herramientas Lean. *Escuela de Ingenierías Industriales*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/59930>
- Espinosa Soriano, R. J. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553>
- Fernández, P., Ordoñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*, 31. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/3698-Articulo-Versinconautora-17717-1-10-20201030.pdf>
- González Cabrera, J. K., & Castro Villalobos, S. E. (2022). Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *INNOVA Research Journal*, 7(1), 19–37. <https://doi.org/10.33890/innova.v7.n1.2022.1990>
- Molina, J. M., Cacoango Yucta, W. I., & Rumbaut Rangel, D. (2024). Gamificación en el proceso formativo de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico en el módulo sistemas eléctricos del vehículo. *MQRInvestigar*, 8(2), 2346–2371. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2346-2371>
- Montilla Estaba, R., & Prieto López, Y. (2022). Estrategias didácticas para la enseñanza de la lecto-escritura en Educación Básica Elemental. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(3–1), 147–159. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-1.1147>
- Ormaza Ulloa, L. M., García Herrera, D. G., Erazo Álvarez, J. C., & Narváez Zurita, I. (2020). Docencia universitaria y metodologías activas: una propuesta para generar aprendizaje significativo. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de La Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, ISSN-e 2665-0282, Vol. 3, No. 6, 2020 (Ejemplar Dedicado a: Julio - Diciembre. 2020), Págs. 258-276, 3(6), 258–276. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976588&info=resumen&idioma=ENG>

- Orna, G. G. Q., Orquera, M. F., & Quishpi, L. D. R. H. (2024). El impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes universitarios. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*, 2(4). <https://doi.org/10.70577/YWC1S382RCD>
- Palacios, E., & Moreno, M. (2022). La gamificación: una propuesta para la enseñanza de la escritura en estudiantes con diagnóstico de inclusión. *Revista Acciones Médicas*, 1(2). <https://doi.org/10.35622/j.ram.2022.02.002>
- Pérez López, I. J., & Navarro Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica*, 59. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-002)
- Posligua Rivera, A. V., & Zambrano Intriago, G. Z. G. (2021). *Vista de DESARROLLO DE LAS HABILIDADES ESCRITAS DE LOS ESTUDIANTES DEL 5o AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE)*. <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3394/2084>
- Rondón Vielma, O. J. (2020). *Enseñanza de la escritura argumentativa y formación del pensamiento crítico en la universidad 1 Teaching of argumentative writing and formation of critical thinking in the university*. <https://www.redalyc.org/journal/356/35666280003/35666280003.pdf>
- Vélez-Palacios, A. A., & Ramírez-Ávila, M. R. (2023). Retroalimentación de pares y su impacto en el proceso de escritura de estudiantes del Bachillerato Internacional de una institución pública. *YUYAY: Estrategias, Metodologías & Didácticas Educativas*, 1(2), 26–39. <https://doi.org/10.59343/YUYAY.V1I2.14>
- Zambrano Cuadros, S. V., & Marcillo García, C. E. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de Las Ciencias*, 7(1). <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1751/3486>
- Roa González, J., Sánchez Sánchez, A., & Sánchez Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *ReiDoCrea. Revista de investigación y Docencia Creativa*, 10(12), 1-9. <https://udimundus.udima.es/handle/20.500.12226/888>
- García de la Torre, M., Romero Contreras, S., Castro Larragoitia, G. J., & Buendía-Oliva, M. (2024). Propuestas para el diseño de estrategias didácticas en entornos digitales a partir de la teoría de autodeterminación y la gamificación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672024000100635&script=sci_arttext
- Chipantiza, N. E. P., Morocho, L. E. S., & Jiménez, L. D. C. C. (2025). Percepción de estudiantes sobre el uso de la música durante las clases de Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 30(324). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10143256>

- Intriago, Y. C., Campuzano, M. F. P., & Acosta, J. M. Z. (2024). Estrategia innovadora basada en la gamificación para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de educación básica. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45415-e45415.
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/415>
- Herrera-Luna, S. B., Castro-Salazar, A. Z., & Aucahuallpa-Fernández, R. (2024). Gamificación como estrategia de evaluación en Educación General Básica: Una experiencia de aplicación en Azogues-Ecuador. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(2), 149-159.
<https://pablolatapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/99>
- Jimbo Nicolalde, M. A. (2023). Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media.
<https://dspace.ucacue.edu.ec/items/6e7e39d8-7cdd-4f8a-be1f-04b23fa7c5f6>

ANEXOS

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

Carrera de Educación

ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

PERIODO: SEPTIEMBRE 2024 – FEBRERO 2025

ASIGNATURA: INTEGRACIÓN CURRICULAR 1

CONTENIDO

1. ESQUEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autor: Byron Vinicio Naula Peñafiel

Tutora: Lcda. Ana Zulema Castro Salazar, Mgs.

Ciclo: 7mo “A”

ESQUEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

1. Título del Trabajo de Investigación

La gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato

2. Línea y sublínea de Investigación

a. Línea:

Formación y desarrollo del profesorado

b. Sublínea:

Acción docente y desempeño profesional

3. Problematización

En la actualidad, la sociedad ha experimentado cambios influenciados por múltiples factores; el aprendizaje de la escritura en estudiantes de bachillerato enfrenta diversos desafíos, debido a la escasa aplicación de metodologías activas en los entornos formativos, generando bajo interés y compromiso académico, reflejándose en la producción de trabajos académicos y en una participación reducida en la elaboración de textos argumentativos académicos.

La escritura como competencia académica, implica habilidades cognitivas complejas que incluyen organización, redacción y análisis críticos de textos. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza, basados en la repetición y la memorización, demuestran ser insuficientes en un contexto educativo cada vez digitalizado. Estos enfoques han convertido los entornos de aprendizaje en espacios monótonos y poco estimulantes.

La baja calidad gramatical, redaccional y de competencia escritora en los textos elaborados por estudiantes de bachillerato generan preocupaciones en la comunidad educativa, en respuesta del personal de las instituciones que impulsan actualizaciones y programas de capacitación, según Álvarez et al. (2020) “Los estudiantes necesitan desarrollar mecanismos mentales para seleccionar información, organizarla, interpretar y luego elaborar” (p. 3).

Bastilleo y Cybis (2019), indican que las habilidades cognitivas relacionadas con las destrezas escritoras en estudiantes de bachillerato aún se mantienen en niveles bajos, evidenciando la necesidad de innovar estrategias pedagógicas para mejorar los resultados y responder a las demandas académicas actuales.

La aplicación de métodos clásicos en el proceso educativo para mejorar la escritura en el bachillerato conlleva resultados negativos para las necesidades educativas. El uso de enfoques participativos en el interaprendizaje, en calidad del aprendizaje basado en proyectos (ABP), aula invertida, gamificación, entre otros, promueven a la educación a ser más participativos y activos.

González y Castro (2022), mencionan que la gamificación abarca elementos lúdicos en diversas estrategias y herramientas, buscando un aprendizaje mediante el juego educativo, potencia la imaginación de los estudiantes, activándolos en su desarrollo cognitivo y emocional, facilitando un incremento del compromiso del individuo con su formación.

Por lo tanto, los elementos gamificados convierte todo tipo de taller educativo en metas planteadas por estudiantes, aumentando la motivación escolar y convirtiendo los procesos del interaprendizaje en experiencias atractivas y estimulantes, lo que contribuye al rendimiento académico, mejora la comunicación social dentro y fuera de la comunidad educativa.

Ormaza et al. (2020), consideran que manejar estrategias interactivas de aprendizaje produce buenos efectos para la educación y ofrece soluciones a desafíos, junto con la generación de saberes y la colaboración participativa (p. 260). De modo que, dominar la gamificación en el contexto educativo, es clave en las planificaciones del docente, para potenciar al máximo la capacidad de la metodología activa, obteniendo una educación de calidad.

Ante los desafíos actuales en la enseñanza de la escritura, es crucial subrayar la relevancia sobre el uso de juegos educativos como enfoque dinámico para la instrucción entre estudiantes del nivel medio superior. Además, constituye contextos para el avance científico que contribuyan a generar transformaciones en beneficio de la educación.

4. Justificación

a. Importancia teórica

Desde los desafíos actuales detectados, es crucial subrayar que la relevancia teórica de la gamificación como técnica activa para la instrucción de la escritura en alumnos de bachillerato constituye circunstancias de gran relevancia para el avance de saberes científicos que contribuyan a generar transformaciones en beneficio de la educación. Este estudio ha conseguido detallar importantes descubrimientos que evidencien las posibilidades prácticas en la ausencia de aplicación de la gamificación en la escritura, en la que participan niños de nivel bachillerato. Estos enfoques epistemológicos buscan reconocer y proporcionar una explicación de la contribución que puede generar la implementación de la gamificación para convertir la escritura en un verdadero camino al elaborar textos creativos e innovadores. En la enseñanza para alumnos de bachillerato, se toman en cuenta dos factores, la gamificación y la escritura, que respaldan este análisis. El

estudio bibliográfico se lleva a cabo en múltiples plataformas digitales para recopilar artículos académicos, científicos y libros que potencien los temas a estudiar.

b. Resultados esperados

Una vez que se realice el análisis de los artículos en la gamificación como metodología activa para la enseñanza de la escritura en estudiantes de bachillerato se espera conocer, identificar los aportes y beneficios para la educación en el desarrollo de competencias escritas.

c. Factibilidad

Este estudio bibliográfico es factible; puesto que, la Universidad católica de cuenca cuenta con bases digitales que es de libre acceso para los estudiantes cómo la Redalyc, Google académico, Scielo entre otros. Además, acceder a información de fuentes bibliográficas del ministerio de educación, LOEI, que facilitan obtener la información oportuna sobre la metodología de la gamificación en la escritura. El objetivo de esta investigación es analizar la efectividad de la gamificación como metodología activa para mejorar las habilidades de escritura en estudiantes de bachillerato, evaluando su impacto en la motivación, el compromiso y el desempeño académico.

5. Preguntas científicas

1. ¿Cuál es el impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes de bachillerato hacia las actividades de escritura?

2. ¿La implementación de estrategias gamificadas mejora significativamente el desempeño académico en habilidades de escritura de los estudiantes de bachillerato en comparación con métodos tradicionales de enseñanza?

3. ¿Cuáles son las percepciones y experiencias de los estudiantes y docentes respecto a la utilidad y eficacia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en el bachillerato?

6. Objetivos

a. **Objetivo General:**

- Analizar la gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato, identificando estrategias efectivas y evaluando su impacto en el proceso educativo.

b. **Objetivos específicos:**

- ✓ Identificar estrategias de gamificación aplicadas en la enseñanza de la escritura en bachillerato.
- ✓ Describir cómo se implementa la gamificación en actividades de escritura académica.

7. Fundamentación teórica

La gamificación

Pérez y Navarro (2022), mencionan que la gamificación es una metodología pedagógica, que une elementos lúdicos con mecánicas originarias del juego, buscando ofrecer a los estudiantes un aprendizaje activo y participativo. Además, el uso de técnicas lúdicas dentro de talleres interactivos, consiste plantear reglas claras y precisas, que busquen objetivos sin salirse de realidad del contexto académico.

En la actualidad, la gamificación se considera como una metodología activa con el potencial de influir favorablemente dentro de entornos de aprendizaje, las micro planificaciones vinculados

a elementos lúdicos crea espacios interactivos, dejando atrás el aprendizaje con base a la memorización y repetición constante; generando una respuesta positiva a las necesidades educativas en la nueva generación.

En este sentido, las herramientas gamificadas permiten organizar los diversos talleres y convertirlos en juegos educativos; es decir, toda actividad ludificada convierte los procesos de adquisición más práctico e interactivo, donde los estudiantes obtienen un aprendizaje eficiente, fortaleciendo la capacidad intelectual. Por lo tanto, el uso de la metodología estimula el interés y desarrolla la interacción interpersonal entre compañeros y el docente.

Pérez y Navarro (2022), expresan que el término “gamificación” en el transcurso del tiempo ha perdido relevancia en múltiples centros educativos, Por lo cual, su desvaloración se debe a la mala implementación en las micro planificaciones del docente, perdiendo sumamente su valor. Sin embargo, la aplicación de las herramientas potencia el desarrollo crítico, reflexivo y analítico de los estudiantes, mediante los desafíos planteados.

En este aspecto, el proceso de integración de elementos lúdicos en las estrategias de enseñanza debe ser ejecutados minuciosamente, lo cual requiere de conocimiento para que el docente pueda buscar múltiples alternativas de creatividad, mediante capacitaciones, formaciones, y programas de capacitación, que permitan desarrollar actividades gamificadas eficientes.

Además, Zambrano y Marcillo (2021), muestran que gamificar consiste en crear un espacio interactivo orientado a un objetivo, ésta puede implementarse en áreas como el marketing y la educación. En este sentido, los estudiantes necesitan involucrarse en el proceso creativo

experimentando crecimiento, incidiendo en su capacidad de elecciones, soluciones de problemas e incrementando su satisfacción con sus logros valorados.

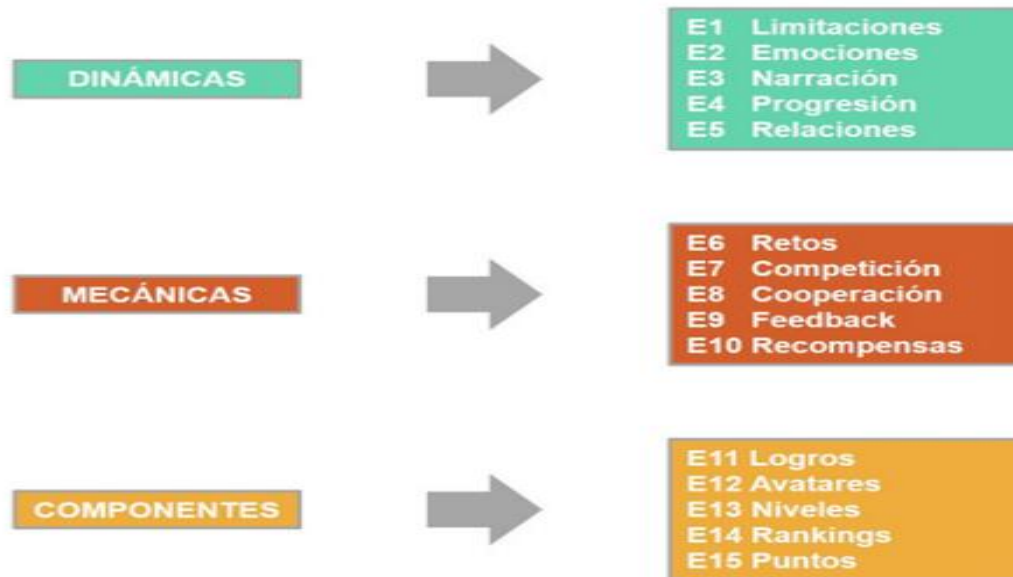
Por lo tanto, gamificar dentro de la educación se ejecuta de manera creativa y eficiente, logrando conseguir métodos lúdicos para mejorar al estudiante, fortaleciendo sus conocimientos, habilidades y destrezas. Dando paso, a un aprendizaje con incremento motivacional eminente, al afrontar desafíos que generen experiencia positiva, percibiendo un avance con flexibilidad.

Elementos y Diseño de Juegos Educativos

El desarrollo de juegos educativos implica la integración de varios elementos esenciales para proporcionar un aprendizaje efectivo y motivador. El tema del juego constituye una base inicial para establecer una historia o lección que se transmite y se alinea con los resultados de aprendizaje previstos. El tipo de juego, ya sea de mesa, de rol, de exploración o digital, debe ser preciso y tener un enfoque claro para mantener el interés de los estudiantes.

Fernández et al. (2020), muestran elementos esenciales los cuales integran a esta estrategia lúdica, tales como; interacciones, técnicas, y factores. Los elementos gamificados son implementadas en los talleres educativos que buscan transformar los procesos del interaprendizaje en conocimiento creativo, como se demuestra en la imagen 1.

Imagen 1 Elementos de la gamificación



Nota. Fuente: Fernández et al. (2020)

Las dinámicas son factores emocionales y motivadoras que incitan la participación de las personas, representando el nivel más abstracto de la gamificación. Están conformados de múltiples componentes que buscan potenciar la imaginación de los usuarios y relacionarlos socialmente entre jugadores. Entre ellas se encuentra

- Las limitaciones como el “tiempo”, “intentos”, “vidas”, entre otros, que consisten en crear restricciones dentro del juego educativo, estimulando la toma de decisiones estratégicas que convierte al individuo en protagonista.

- Las emociones con reacciones “satisfactorias”, “frustración”, “asombro”, “felicidad”, entre otros, son las respuestas psicológicas que expresan los usuarios mediante la interacción con actividades gamificadas. influenciadas directamente en la memoria y la atención.
- Las narraciones dentro de las actividades gamificadas, permiten guiar a los estudiantes en el transcurso del juego educativo, indicando a los estudiantes su cumplimiento en la actividad, roles adquiridos, situaciones presentadas y misiones planteadas.
- La progresión define el avance de los estudiantes en la actividad, mejorando la concentración y ayuda a posicionar el avance en niveles, demostrando al estudiante la superación de etapas o retos.
- Las relaciones enfatizan vínculos sociales entre los participantes en la actividad y el docente guía, trabajando conjuntamente para encontrar soluciones y demostrar mejores avances individuales o colectivos.

Además, Las mecánicas se enfocan en utilizar reglas originarias del juego utilizan medios de competición, colaboración, feedback y puntos de recompensa para motivar a los usuarios o participantes en la actividad.

- Los retos planteados comúnmente están orientados a la consecución de objetivos concretos, distribuidos por retos simples y complejos
- La competición induce a la participación individual y colectivo, demostrando una gran contribución dentro de la actividad.
- La retroalimentación es útil para evaluar el rendimiento de forma inmediata.
- Las recompensas hacen factible la actividad ejecutada.

Por último, los componentes son necesarias para lograr el objetivo deseado en la implementación de la gamificación, lo cual se distribuyen por:

- Los logros son objetivos alcanzados y superados dentro de la actividad, expresada por el deseo de vencer un obstáculo vencido.
- Los avatares personalizados permiten a los usuarios expresar su personalidad, seleccionando objetos o personajes que se asemejen a su realidad personal.
- Los niveles separan las dificultades planteadas, desde preguntas simples a complejas, que muestran el progreso y la mejora continua del usuario.
- El ranking es la tablatura presentada al final de la evaluación, que recopila los puntos obtenidos en las actividades gamificadas y se ordena de mayor a menor.
- Los puntos obtenidos sirven para que la actividad sea competitiva y motivadora.

Díez (2023), señala que el proceso de creación del taller educativo, consiste en la creación de un escenario limitado, donde el usuario pueda desplazarse libremente por todo el entorno, experimentando una aventura excepcional. Los diseños de cada escenario deben consistir de elementos. En otras palabras, la planificación sobre actividades gamificadas consiste en crear espacios donde el estudiante manipule avatares bajo un objetivo de desarrollo por el docente.

Aplicaciones Prácticas de la Gamificación en Bachillerato

La gamificación innovadora en el bachillerato consiste en la vinculación de elementos lúdicos con las TICs, donde se ha presentado positivamente en los colegiales, mediante la utilización con herramientas gamificadas digitales como “Kahoot”, “Educa play”, entre otros, que

consigue que los profesores desarrollen actividades a tiempo real, fomentando la intervención, el trabajo colectivo, fortalecimiento de temas dificultosas para estudiantes con problemas de aprendizaje.

Molina et al. (2024), indican que, dentro del estudio académico, la vinculación en la enseñanza teórica y práctico, es esencial para alcanzar un desarrollo necesario en el estudiante, debido a que, logra un aprendizaje significativo en diversas áreas. Por lo cual, la implementación de gamificación trabaja mediante la manipulación de objetos.

Dentro de los espacios de aprendizaje en el bachillerato, existen múltiples estrategias gamificadas, como las actividades encontradas en plataformas digitales o la creación de alguna mediante la capacidad del docente. Este tipo de estrategia basado en la gamificación consigue que los estudiantes aprendan de forma activa.

Evaluación del Rendimiento

La evaluación del impacto de las actividades gamificadas en los estudiantes analiza cómo los elementos del juego afectan los resultados académicos y la motivación intrínseca. Se comprende de la ludificación una suma del interés, mejora la retención informática y reduce su ansiedad asociada con talleres y evaluaciones, reflejando un aumento de calificaciones satisfactorias y mayor participación dentro de clases.

Para Orna et al. (2024), evaluar la vinculación de elementos gamificados con el aprendizaje, se lo realiza a través de métricas concretas que apoyan a medir de forma correcta. Su evaluación

se establece antes, en el proceso, y al final de la aplicación. Se logra determinar de forma segura el comportamiento de los estudiantes, el desarrollo, la motivación y su alcance.

Además, fomenta el compromiso, participación colectiva, entre otros, estas habilidades se presentan cruciales en los entornos educativos, inclusive, la vida laboral porque fomenta el trabajo activo y cooperativo para mejores resultados. A su vez, la retroalimentación inmediata mejora constantemente el aprendizaje a base del éxito entre los talleres interactivos.

Formación de habilidades escritas

Rondón (2020), señala que la escritura tiene un significado importante en el bachillerato, en donde los estudiantes deben aprender a presentar la información de forma adecuada y coherente, mostrando un desarrollo adecuado para su edad, no deben diseñar y argumentar su punto de vista basado en las perspectivas, sino que deben ser buenos investigadores.

Los enfoques procedimentales y constructivistas ven la escritura como un proceso dinámico e interactivo. Los estudiantes pasan por etapas de planificación, redacción, revisión y edición. Este enfoque fomenta la acumulación de conocimientos a través de la interacción y la reflexión. El aprendizaje se vuelve más activo y significativo.

La combinación de comunicación y métodos procesales es especialmente eficaz; donde los profesores ayudan a los estudiantes a crear textos bien estructurados y relevantes. Una planificación cuidadosa y una retroalimentación continua son cruciales, conduciéndolos a un rendimiento académico más satisfactorio y beneficioso.

Desarrollo de habilidades escritas

Durante la escolaridad, las habilidades escritas se mejoran y se amplían en gran medida. En cuanto a la primaria cada vez los estudiantes logran armar oraciones coherentes para construir textos más cortos. Para la secundaria se centra en tipos de escritos y manejo gramatical. Para bachillerato, los escritos son mucho más sofisticados y se espera que los estudiantes hagan una argumentación clara, coherente con una gramática enriquecida y un vocabulario más extenso.

Posligua y Zambrano (2021), manifiestan lo importante enseñar las técnicas de escritura adecuadas con el fin de vencer las dificultades que afrontan en la redacción, también el manejo de la buena ortografía, siendo pertinente en la enseñanza en bachillerato.

Estrategias orientadas a la redacción

Montilla y Prieto (2022), examinan diferentes estrategias que los profesores pueden aplicar para potenciar las competencias de redacción en colegiales, incluyendo una retroalimentación, la colaboración y las tecnologías digitales. Destacan la importancia de utilizar estos métodos de forma flexible para satisfacer las necesidades específicas y lograr que la adquisición de conocimientos resulte efectiva.

La enseñanza en la escritura puede beneficiarse en las metodologías con gran impacto, consiguiendo un aprendizaje colaborativo; donde los estudiantes trabajan en grupos para planificar, escribir y revisar textos. Esta actividad fomenta la comunicación, el diálogo de pensamientos y la retroalimentación entre pares: de escritorios y grupos de escritura.

Evaluación y retroalimentación en la escritura

Son aspectos de importancia para el desarrollo de habilidades de la escritura, una retroalimentación efectiva permite ajustarse y pulir sus iniciativas de escritura. Los docentes utilizan herramientas y técnicas como la evaluación formativa y sumativa para ver cómo progresan los estudiantes, fomentando cambios y avances significativos en la escritura.

Vélez y Ramírez (2023), muestran cómo la retroalimentación entre compañeros a través de Google Docs. y otras plataformas, ayudando a colegas con su mejora académica de escritura, animando su comunicación, reflexión, entre otros. Estos resultados muestran que no solo esta intervención ha mejorado la calidad de los textos escritos, sino que ha impulsado los niveles de confianza y motivación de los estudiantes.

Espinosa (2021), indica que, la caligrafía fortalece la escritura manuscrita mediante prácticas constantes en los estudiantes, y el manejo adecuado de técnicas trazadas y el uso de materiales ofrecidas por el docente. Esta iniciativa promueve la mejora de la motricidad fina, la atención y la adecuada expresión escrita.

8. Metodología

Este estudio fue desarrollado bajo un enfoque respecto a una evaluación sistemática relativa a la literatura académica, basada en una consulta sobre las bases de datos digitales de acceso institucional de la Universidad Católica de Cuenca, entre las cuales se incluyen Scopus, Web of Science, ProQuest y ERIC, entre otras. Durante el proceso de revisión, se aplicaron normas de admisión y descarte que facilitaron la elección de un total de 15 artículos científicos relevantes para el objeto de estudio. La selección fue realizada mediante un análisis riguroso, descartando progresivamente aquellos trabajos que no guardaban relación directa con la temática investigada,

lo que garantizó una muestra documental pertinente y fundamentada. Los criterios de inclusión fueron los siguientes: publicaciones en revistas académicas indexadas; artículos publicados entre 2020 y 2025; investigaciones desarrolladas en áreas afines como lengua y literatura, ciencias sociales, matemáticas y ciencias naturales; estudios cuyo enfoque principal fuera las técnicas lúdicas para aprender a escribir académicamente en bachillerato; documentos en inglés, portugués y español; investigaciones con enfoques cuantitativo, cualitativo o experimental-descriptivo; y estudios cuya población de análisis correspondiera principalmente a adolescentes en etapa de bachillerato, con algunos trabajos que incluyeron población adulta. Además, se definieron las siguientes normas para descartar: artículos fuera de rango temporal indicado; investigaciones que no abordaran integralmente la temática propuesta; estudios de caso, revisiones bibliográficas no sistematizadas, tesis de grado, comunicaciones al editor, informes y análisis literarios. Este proceso permitió una comprensión profunda y actualizada sobre la aplicación respecto a técnicas lúdicas para la adquisición de habilidades de redacción de textos académicos de bachillerato, sentando las bases teóricas necesarias para futuras investigaciones empíricas en el ámbito educativo

9. Referencias bibliográficas

- Álvarez Ávila, L. I., Guaña Moya, E. J., & Arteaga Alcívar, Y. A. (2022). Prácticas de lectura y escritura en el bachillerato. *Polo Del Conocimiento*, 7(4). <https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4015/9367>
- Batistello, P., & Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2). <https://www.redalyc.org/journal/3768/376862224003/>
- Díez García, R. (2023). Diseño y desarrollo de juegos educativos 3D en Unity basados en la Industria 4.0 y en herramientas Lean. *Escuela de Ingenierías Industriales*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/59930>

- Espinosa Soriano, R. J. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553>
- Fernández, P., Ordoñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*, 31. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/3698-Articulo-Versinconautora-17717-1-10-20201030.pdf>
- González Cabrera, J. K., & Castro Villalobos, S. E. (2022). Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *INNOVA Research Journal*, 7(1), 19–37. <https://doi.org/10.33890/innova.v7.n1.2022.1990>
- Molina, J. M., Cacoango Yucta, W. I., & Rumbaut Rangel, D. (2024). Gamificación en el proceso formativo de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico en el módulo sistemas eléctricos del vehículo. *MQRInvestigar*, 8(2), 2346–2371. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2346-2371>
- Montilla Estaba, R., & Prieto López, Y. (2022). Estrategias didácticas para la enseñanza de la lecto-escritura en Educación Básica Elemental. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(3–1), 147–159. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-1.1147>
- Ormaza Ulloa, L. M., García Herrera, D. G., Erazo Álvarez, J. C., & Narváez Zurita, I. (2020). Docencia universitaria y metodologías activas: una propuesta para generar aprendizaje significativo. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de La Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, ISSN-e 2665-0282, Vol. 3, No. 6, 2020 (Ejemplar Dedicado a: Julio - Diciembre. 2020), Págs. 258-276, 3(6), 258–276. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976588&info=resumen&idioma=ENG>
- Orna, G. G. Q., Orquera, M. F., & Quishpi, L. D. R. H. (2024). El impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes universitarios. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*, 2(4). <https://doi.org/10.70577/YWC1S382RCD>
- Palacios, E., & Moreno, M. (2022). La gamificación: una propuesta para la enseñanza de la escritura en estudiantes con diagnóstico de inclusión. *Revista Acciones Médicas*, 1(2). <https://doi.org/10.35622/j.ram.2022.02.002>
- Pérez López, I. J., & Navarro Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica*, 59. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-002)
- Posligua Rivera, A. V., & Zambrano Intriago, G. Z. G. (2021). *Vista de DESARROLLO DE LAS HABILIDADES ESCRITAS DE LOS ESTUDIANTES DEL 5o AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*. Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaE). <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3394/2084>

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Byron Vinicio Naula Peñafiel portador de la cédula de ciudadanía N° **0302898903**. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación **“La gamificación en el aprendizaje de la escritura académica en estudiantes de bachillerato”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, **31 de julio de 2025**

F: 

Byron Vinicio Naula Peñafiel

C.I. 0302898903