



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

CARRERA DE EDUCACIÓN

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER
LA ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR: EVELYN MISHHELL TITO DUTAN

DIRECTOR: LCDA. NANCY MARCELA CÁRDENAS CORDERO. MGS

AZOGUES - ECUADOR

2024

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Evelyn Mishell Tito Dutan portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302918222**. Declaro ser el autor de la obra: **“La gamificación como estrategia didáctica para favorecer la escritura en estudiantes de básica superior.”**, 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, **20 de junio de 2024**

F: Mishell Tito

Evelyn Mishell Tito Dutan

C.I. 0302918222

RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 17 de junio de 2024

Magister Nancy Marcela Cárdenas Cordero, en mi calidad de directora del Trabajo de Titulación "**La gamificación como estrategia didáctica para favorecer la escritura en estudiantes de básica superior**", elaborado por la estudiante de la Carrera de Educación en la Unidad Académica de Educación: **Evelyn Mishell Tito Dután** con cédula de ciudadanía N° **0302918222**;

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.



DIRECTORA

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER LA
ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR.**

Evelyn Tito
Universidad Católica de Cuenca
Unidad Académica de Educación
Azogues - Ecuador

Agradecimiento

A Dios, quiero expresar mi más profundo agradecimiento, gracias por darme la vida, las bendiciones y oportunidades que has puesto en mi camino, por sostenerme en los momentos de dificultad y por brindarme esperanza y fe en todo momento. Tu amor y protección han sido mi refugio y mi fuente de inspiración.

Al finalizar esta etapa tan significativa de mi vida, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a aquellos que hicieron posible este logro, quienes estuvieron a mi lado en todo momento, brindándome su apoyo, inspiración y fortaleza. Quiero dedicar una mención especial a mi familia, gracias a ustedes por enseñarme que, con esfuerzo y dedicación, todo es posible.

A los profesores, quienes de diversas maneras contribuyeron con sus conocimientos, los cuales han sido fundamentales para la realización de este trabajo. Agradezco profundamente su apoyo constante, sus consejos y su disposición para ayudarme en todo lo necesario. Gracias por los momentos de alegría y también por los de dificultad; su paciencia para enseñarme y su apoyo incondicional fueron esenciales, así como sus palabras de aliento y motivación, que fueron de gran ayuda para alcanzar una de las metas más importantes de mi vida.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi tutora de tesis, **Nancy Marcela Cárdenas Cordero**, quien con su guía, paciencia y dedicación han sido fundamentales para la realización de este trabajo, gracias por su valiosa orientación, por compartir sus conocimientos y experiencia, y por siempre estar dispuesta a ayudarme en cada etapa del proceso. Su apoyo incondicional y sus consejos han sido una fuente constante de motivación y fortaleza. Agradezco profundamente el tiempo que ha invertido en revisar y mejorar mi trabajo, así como sus palabras de aliento y confianza en mis capacidades. Su compromiso y profesionalismo me han inspirado a esforzarme y a dar lo mejor de mí.

Gracias infinitamente a todos.

Dedicatoria

Agradezco a Dios por permitirme llegar hasta aquí y darme salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor. Dedico esta tesis a mis seres queridos, quienes han sido mi inspiración y apoyo constante en esta etapa de mi vida académica.

A mi mamá **Gloria Tito**, por tu amor incondicional, paciencia y sacrificios. Gracias por cada consejo y por estar siempre presente a pesar de la distancia. Tu fuerza y dedicación me han inspirado a alcanzar mi objetivo de ser una profesional.

A mi abuelita **Elvia Dutan**, por ser una fuente inagotable de amor y por tus palabras de aliento y enseñanzas sobre la perseverancia. Y a mi querido abuelito Samuel Tito, cuya sabiduría y consejos siempre serán una guía en mi vida. Aunque ya no estés físicamente, tu presencia me acompaña en cada logro. Este triunfo también es tuyo, pues fuiste una inspiración constante y un pilar fundamental en mi formación. Te extraño y te llevo en mi corazón siempre.

A mis tíos **Rosa y Pedro**, por su apoyo y confianza en mí. Sus palabras de aliento y su cariño han sido fundamentales para seguir adelante. A mis hermanos y primos, por ser mi fuente constante de alegría, amor y apoyo. Cada uno de ustedes ha contribuido de manera especial a este logro.

A mi enamorado **Edwin Quizhpi**, por ser mi compañero incondicional en esta etapa. Tu amor, paciencia y apoyo, a pesar de la distancia, me han brindado ánimo y fortaleza en los momentos más difíciles. Este logro también es tuyo, por todo lo que hemos compartido y por todo lo que nos queda por vivir juntos. Te dedico esta tesis con todo mi amor y gratitud.

A todos ustedes, por su amor incondicional y por ser mi pilar en esta travesía, dedico esta tesis con todo mi corazón. Este es nuestro logro, y estoy infinitamente agradecida por tenerlos en mi vida.

Con todo mi amor y gratitud.

La gamificación como estrategia didáctica para favorecer la escritura en estudiantes de básica superior

Evelyn Mishell Tito Dutan, Nancy Marcela Cárdenas Cordero

Universidad Católica de Cuenca, evelyn.tito.22@est.ucacue.edu.ec

Resumen

La gamificación es una metodología activa cada vez más aplicada en la educación en las diferentes áreas del conocimiento, por su interacción en el desarrollo de las potencialidades de la niñez y de la juventud. El juego en las habilidades de la escritura juega un papel fundamental en la participación y el nivel de aprendizaje dentro de la educación básica superior. La metodología parte desde la matriz de revisión sistémica bibliográfica, misma que se vinculó con el método [PRISMA], en donde consta el resumen de las bases digitales investigadas. Para la identificación del vocabulario se recurrió a los tesauros de la [UNESCO]. Se contó con la herramienta RAYYAN, misma que permitió hacer un recorrido de inclusión y exclusión de las revistas seleccionadas para el estudio. Se ingresó a las bases digitales de la Universidad Católica de Cuenca de como: Scopus, Web of Science, Proquest y ERIC. Los artículos seleccionados; en este caso, fueron 12, cada uno relacionado con la gamificación, metodología activa que puede ser combinada con los recursos digitales y material concreto, para fomentar la habilidad de la escritura en estudiantes de educación básica superior. Con los estudios analizados mediante el control de la literatura, se ha evidenciado que, la gamificación demuestra ser una estrategia efectiva para fortalecer la enseñanza de la escritura y aporta en el desarrollo del pensamiento, crítico, reflexivo y creativo.

Palabras clave: escritura, gamificación. enseñanza, educación, participación

*Gamification as A Didactic Strategy to Promote Writing in
Upper Basic Education Students*

Abstract

Gamification is an active methodology increasingly applied in education in different areas of knowledge due to its interaction with developing the potential of children and youth. Gamification in writing skills plays a fundamental role in the participation and level of learning in Upper Basic Education. The methodology is based on the systemic literature review matrix linked to the (PRISMA) method, which includes a summary of the investigated digital databases. The UNESCO thesauri were used to identify the vocabulary. The RAYYAN tool was used, which made it possible to include and exclude the journals selected for the study. The digital databases of the Catholic University of Cuenca, such as Scopus, Web of Science, Proquest, and ERIC, were accessed. Twelve articles were selected, each one related to gamification. This active methodology can be combined with digital resources and concrete material to promote writing skills in Upper Basic Education students. With the studies analyzed through the literature control, it has been evidenced that gamification is an effective strategy to strengthen the teaching of writing and contributes to the development of critical, reflective, and creative thinking.

Keywords: writing, gamification, teaching, education, participation.

ÍNDICE

<i>RESUMEN.....</i>	<i>VI</i>
<i>INTRODUCCIÓN.....</i>	<i>1</i>
<i>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</i>	<i>7</i>
<i>METODOLOGÍAS ACTIVAS.....</i>	<i>8</i>
<i>LA GAMIFICACIÓN.....</i>	<i>10</i>
<i>LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA.....</i>	<i>12</i>
<i>METODOLOGÍA.....</i>	<i>13</i>
<i>RESULTADOS.....</i>	<i>14</i>
<i>FIGURA 1: PRISMA.....</i>	<i>15</i>
<i>TABLA 1: SELECCIÓN DE ARTÍCULOS DE LA REVISIÓN SISTEMÁTICA.....</i>	<i>16</i>
<i>INTERPRETACIÓN DE LA MATRIZ SISTEMÁTICA.....</i>	<i>22</i>
<i>DISCUSIÓN.....</i>	<i>22</i>
<i>CONCLUSIONES.....</i>	<i>29</i>
<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</i>	<i>31</i>
<i>ANEXOS.....</i>	<i>35</i>
<i>ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....</i>	<i>36</i>

Introducción

A nivel mundial, la gamificación se ha convertido en una estrategia didáctica cada vez más popular en la educación, especialmente en la enseñanza de la escritura. Esto se debe a que la misma, tiene el potencial de aumentar la motivación, participación y el nivel de aprendizaje dentro de la educación superior. Una de las principales problemáticas visibles dentro del contexto latinoamericano, como refiere Moreno y Palacios (2022), es “la necesidad de contar con docentes capacitados para diseñar y aplicar estrategias de gamificación efectivas” (p. 7).

En la actualidad la educación requiere de docentes competentes en metodologías activas y las TIC; puesto que los estudiantes se han convertido en los protagonistas del aprendizaje y el docente en mediador pedagógico. Es también cierto que en todos los niveles educativos no se dispone de todos los equipos y la conexión a internet para aplicar la gamificación, sin embargo, hay que considerar que no siempre se necesita la tecnología para utilizar las metodologías activas.

En Ecuador, representa una estrategia importante y emergente en los entornos de aprendizaje en la educación superior. En este contexto, se presentan algunas problemáticas que son similares a las problemáticas mundiales y latinoamericanas, como la necesidad de contar con docentes en la aplicación de la gamificación; siendo, necesario hacer una indagación sobre la utilización de esta en otros países, para ello, la investigación en este contexto apoyará para verificar el hallazgo de dicha metodología en el interaprendizaje. La desigualdad en el acceso educativo moderno y la falta de recursos financieros en las instituciones educativas.

Los problemas que enfrentan los estudiantes de Educación Superior, es la falta de motivación en el interaprendizaje y esto se debe a la falta de aplicación de estrategias didácticas que les convierta en verdaderos agentes de su aprendizaje y se de paso al docente como mediador pedagógico. Esta carencia de metodologías genera una brecha que debe tener mucha atención con la finalidad de aumentar más la creatividad, el pensamiento crítico de los estudiantes y esto será posible con la aplicación de la gamificación en los contenidos que van a hacer abordados.

La presente investigación se enfocará en el estudio de la gamificación; para ello, se parte desde la importancia teórica, la gamificación tiene su fundamento sobre el aprendizaje significativo de David Ausubel en 1968 y el constructivismo. Esta teoría referida en el aporte de Campos et al. (2020), sostienen que el aprendizaje es “más efectivo cuando los estudiantes se involucran activamente en el proceso de aprendizaje y cuando el contenido se relaciona con sus conocimientos previos de escritura” (p. 16). Por ello, la gamificación puede ayudar a crear un entorno de aprendizaje lúdico y desafiante que motiva a los estudiantes a aprender; con un nivel más claro de compromiso, retroalimentación inmediata y recompensas por su progreso.

Desde las consideraciones anteriores, la educación con sus cambios vertiginosos ha buscado mejorar la calidad académica, lo que compromete a los docentes la aplicación de estrategias didácticas que renueven los entornos de aprendizaje; en este caso la investigación se centra en la metodología activa de la gamificación como una de las alternativas para la enseñanza de la escritura, por el mismo hecho de que a los estudiantes no les gusta leer. Por ejemplo, los docentes pueden utilizar elementos de los juegos, como puntos, recompensas, niveles y desafíos, para motivar a los estudiantes a escribir y que esta se vincule con los procesos formativos de la

educación superior. También se pueden crear juegos o simulaciones que permitan a los estudiantes practicar sus habilidades de escritura en un entorno divertido y desafiante; que muchas veces se deja de lado dentro de la educación superior.

Los resultados esperados de la gamificación en la enseñanza de la escritura incluyen: a) aumento de la motivación y la participación de los estudiantes, b) mejora de las habilidades de escritura de los estudiantes, c) reducción del estrés y la ansiedad asociados con la escritura, d) incremento de la curva de aprendizaje y del desarrollo educativo de los estudiantes de educación.

La gamificación es una estrategia didáctica que puede ser aplicada por los docentes. En el mundo actual se necesita innovar los entornos de aprendizaje de la educación superior con la gamificación vinculando las herramientas, plataformas digitales porque permite involucrar de forma más participativa a los estudiantes a través de la creación juegos o simulaciones utilizando herramientas sencillas y de libre acceso; lo cual requiere como mayor inversión; tiempo y dedicación, sobre los recursos tecnológicos y económicos.

Desde el enfoque epistemológico la investigación se basa en la gamificación, como enfoque pedagógico y encuentra su fundamento epistemológico en diversas corrientes que buscan transformar el proceso de aprendizaje a través de la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos. En este sentido, se pueden identificar tres corrientes epistemológicas que influyen en la gamificación educativa: la teoría del juego, la psicología del aprendizaje y la teoría de la motivación.

En primer lugar, la teoría del juego aporta a la gamificación al reconocer el juego como una herramienta intrínsecamente ligada al desarrollo humano. Filósofos como Johan Huizinga y Bernard Suits han destacado la importancia del juego como un fenómeno cultural y social que no solo entretiene, sino que también promueve la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración. La gamificación adopta elementos de diseño de juegos, como la competencia, la narrativa y la retroalimentación inmediata, con el objetivo de crear experiencias de aprendizaje más atractivas y participativas.

En segundo lugar, la psicología del aprendizaje contribuye al marco epistemológico de la gamificación al enfocarse en cómo los individuos adquieren conocimientos y habilidades. Teorías como el constructivismo de Jean Piaget y el socio constructivismo de Lev Vygotsky resaltan la importancia de la participación del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. La gamificación busca aprovechar estos principios al proporcionar entornos de aprendizaje que fomenten la exploración, la experimentación y la colaboración, creando así experiencias educativas más significativas.

Finalmente, la teoría de la motivación desempeña un papel crucial en el marco epistemológico de la gamificación. La gamificación se basa en la premisa de que la introducción de elementos lúdicos, como recompensas, desafíos y niveles, puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes. Teorías como la teoría de la autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan argumentan que la motivación es impulsada por factores como la autonomía, la competencia y la relación con los demás. La gamificación, al incorporar estos elementos, busca

potenciar la motivación de los estudiantes, promoviendo así un compromiso más profundo y duradero con el proceso de aprendizaje.

Bajo la descripción de Ávila y Calle (2022), en el artículo científico denominado - Contextos, relaciones, escritores: hacia un modelo complejo del estudio y de la enseñanza de la escritura-; se determina que, los estudios de la escritura, a través de aportes de enfoques didácticos, cognitivos, sociocognitivos, sociolingüísticos, discursivos, retóricos o críticos ha permitido ampliar las formas de comprender la escritura más allá de la transcripción.

Es evidente entonces, que la escritura es una habilidad fundamental para el aprendizaje y el desarrollo personal y profesional. En la educación superior, la escritura es esencial para el éxito académico, ya que se requiere para la realización de tareas como ensayos, trabajos de investigación, presentaciones y exámenes. Sin embargo, la escritura puede ser una tarea desafiante para muchos estudiantes, especialmente para aquellos que no tienen una sólida base en la lectura y la escritura.

Según Pegalajar (2021), en una revisión mundial definida como -implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante-, se logró identificar los principales hallazgos reportados en la literatura científica sobre la percepción del estudiante universitario hacia la práctica de estrategias de gamificación en su proceso de aprendizaje.

Así, se comprobó un interés creciente de la comunidad científica por plantear trabajos sobre gamificación en Educación Superior. Además, la predisposición favorable en el alumnado hacia el desarrollo de experiencias didácticas innovadoras basadas en la gamificación. Destacando el

aumento de la motivación, el interés y la participación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de las habilidades y competencias necesarias para su desarrollo profesional.

Además, el criterio internacional de los autores, se concluye que la gamificación está cobrando impulso como innovación educativa para motivar e involucrar a los estudiantes en su aprendizaje. El giro digital en la educación española manifiesta el problema de la motivación, compromiso y disfrute de los estudiantes, pero hasta ahora, no hay investigaciones que revelen el papel de la gamificación en los estudios universitarios realizados en un criterio mundial único. Pero, los resultados muestran que la gamificación sola o asociada a otras metodologías como medios digitales, estudiando los efectos sobre la motivación mediante encuestas y cuestionarios, creando planes de estudio, se desarrolla efectos positivos sobre el aprendizaje y rendimiento académico.

En Latinoamérica, para Guerrero (2021), la gamificación educativa como estrategia debe aplicarse por medio de la transversalidad y vincularse al currículum educativo con la aplicación de valores, además de mantener una alta expectativa en el proceso enseñanza-aprendizaje; cuya ejecución práctica, logra la disminución de la deserción educativa, porque se favorece la calidad educacional desde una visión humanista.

Hacia un contexto más local, García y Salguero (2022), sostiene que, los presupuestos pueden limitar la expresión y desarrollo de las potencialidades que encierran las estrategias de gamificación en el contexto de innovaciones emergentes que reclama la adopción de nuevas tecnologías desde la evolución educativa. Por ende, en tiempos de tecnología, la institución

educativa “no puede escapar a tendencias artefactuales y solucioncitas adjudicando y delegando a la tecnología la capacidad de resolver muchos de sus problemas de enseñanza tradicional” (p. 8).

En Ecuador, Castro y Mero (2021), mencionan que la gamificación en el área académica facilita una estrategia eficaz para motivar al alumnado, intensificar el aprendizaje e invocar una competencia amistosa y colaborativa a través de actividades lúdicas. Para esto, es necesario promover prácticas adoptadas en estas actividades lúdicas que sirvan verdaderamente para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo y que ha sido observada como un fenómeno de vertiginoso crecimiento en la actualidad de Ecuador.

En este contexto Cangalaya et al. (2022), la gamificación puede ser una estrategia didáctica eficaz para motivar a los estudiantes a escribir y mejorar su competencia en esta área y su curva de aprendizaje. Bajo el aporte de los autores, se comprende que se puede mejorar la lectoescritura en los estudiantes de educación superior por medio de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza.

Fundamentación teórica

La educación actual propone variedad de recursos y actividades motivadoras en el proceso de interaprendizaje, puesto que el juego es parte del desarrollo intelectual de los estudiantes, del mismo modo el docente es el autor principal utilizando estas metodologías activas convirtiendo al estudiante en el protagonista del aprendizaje.

Según Carrión y Pin (2022), el uso adecuado de estrategias de ludificación dentro de los entornos educativos para promover el mejor desempeño de los estudiantes; se concluyó que, al

desarrollar su habilidad por la lectura y escritura, se acrecienta de manera directa el desempeño escolar. Así, las instituciones educativas han incorporado a sus prácticas pedagógicas el uso de elementos tecnológicos que permiten el aprendizaje a través de los juegos, como ratifica desde un criterio académico científico, el artículo citado.

Además, en varias instituciones educativas la tecnología se ha incorporado como un medio complementario de la educación formal; de este modo, la práctica pedagógica a través de juegos, como lo menciona Moral y Villalustre (2020), al exponer que, “la gamificación es de vital importancia en los procesos de interaprendizaje, cuya aplicación de la tecnología es una propuesta innovadora y didáctica que aporta al mejoramiento y desempeño académico de cada estudiante al corto plazo” (p. 11).

Metodologías activas

Las metodologías activas desde el criterio de Morales y Villalustre (2020) son “un conjunto de métodos, técnicas y estrategias didácticas que ponen al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje” (p. 5). En estas metodologías, el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, y el docente es un facilitador que le ayuda a construir su conocimiento a partir de sus necesidades por conocer.

Las metodologías activas se caracterizan según Calle y Castro (2022), por los siguientes aspectos:

La participación del estudiante es fundamental en el proceso de aprendizaje. En un enfoque constructivista, el conocimiento se construye a través de la interacción del estudiante con su

entorno y sus compañeros. El aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante relaciona los nuevos conceptos con sus conocimientos previos y su experiencia personal. Además, el aprendizaje colaborativo, al realizarse en interacción con otros estudiantes, resulta más eficaz y enriquecedor.

Existen muchas metodologías activas diferentes, pero algunas de las más comunes desde la narrativa de (Berral et al., 2021), son:

El aprendizaje basado en problemas, proyectos, casos, indagación y cooperativo son enfoques pedagógicos que fomentan la participación de los estudiantes. En el aprendizaje basado en problemas, los estudiantes colaboran en grupos para resolver conflictos reales o ficticios. Por otro lado, el aprendizaje basado en proyectos implica trabajar en proyectos complejos que requieren la aplicación prolongada de conocimientos y habilidades. En el aprendizaje basado en casos, los estudiantes analizan eventos reales para comprender conceptos y aplicarlos a situaciones concretas. Además, el aprendizaje basado en la indagación promueve la investigación de temas para construir conocimiento propio. Por último, el aprendizaje cooperativo se basa en el trabajo en grupo para alcanzar objetivos comunes.

Las metodologías activas tienen varias ventajas y desventajas a criterio de Guerrero (2021):

Las metodologías educativas personalizadas ofrecen una serie de beneficios significativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, adaptando los ritmos y necesidades específicas de cada estudiante, al considerar sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje logrando una experiencia más efectiva y significativa. Además, estas metodologías fomentan la motivación al

dar a los estudiantes un papel activo en su propio proceso de aprendizaje, al sentirse protagonistas, se comprometen más con su progreso.

El aprendizaje activo es otro aspecto clave y promueve la generación de conocimiento a través de la indagación y el descubrimiento, los estudiantes no solo absorben información pasivamente, sino que también participan activamente en la construcción de su comprensión las metodologías personalizadas involucran activamente a los estudiantes en cada proyecto educativo, creando un sentido de pertenencia y responsabilidad. Además, al brindarles autonomía se les permite tomar decisiones sobre su proceso de aprendizaje, lo que aumenta su motivación y sentido de control. Las metodologías educativas personalizadas crean experiencias más relevantes y significativas para los estudiantes.

Desventajas

- ✓ **Ritmo de clase:** El ritmo de clase puede ser duro para el profesor y requiere mayor planeación dentro de espacios de tiempos muy cortos.
- ✓ **Material curricular:** Puede ser difícil cubrir todo el material curricular, lo cual requiere de una mayor inversión económica de la institución y padres de familia.

La gamificación

La gamificación, según Calle y Castro (2022), es “el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos” (p. 22). Estos elementos pueden incluir objetivos, recompensas, desafíos, progreso y competencia. La gamificación se ha utilizado en una variedad de contextos, incluidos el marketing, capacitación profesional y la educación en todos sus niveles.

Dentro de esta última, la gamificación se ha utilizado para mejorar el aprendizaje en una variedad de áreas, incluyendo matemáticas, ciencias, idiomas y habilidades blandas. La investigación ha demostrado que la gamificación puede ser eficaz para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes; lo cual se puede observar en las alteraciones positivas de la curva de aprendizaje.

La gamificación puede ser una estrategia eficaz para motivar a los estudiantes a escribir y mejorar su competencia cuando se liga con la escritura. Así, puede ayudar a los estudiantes según (Castro y Mero, 2021), a:

- ✓ Mantener su atención y motivación para ayudar a los estudiantes a mantenerse motivados y comprometidos con la tarea de escribir.
- ✓ Entender los conceptos de escritura para comprender los conceptos de escritura de una manera divertida y atractiva.
- ✓ Desarrollar sus habilidades de escritura para proporcionar a los estudiantes oportunidades para practicar sus habilidades de escritura y recibir retroalimentación.

Es importante destacar algunos ejemplos desde el criterio de Pegalajar (2021), incluyen:

- ✓ Crear un juego de rol donde los estudiantes asuman el papel de escritores.
- ✓ Crear un juego de aventuras en el que los estudiantes tengan que escribir para resolver problemas o avanzar en la historia.

- ✓ Crear un juego de preguntas y respuestas sobre escritura, para ayudar a los estudiantes a aprender conceptos de escritura de una manera divertida y atractiva.

La enseñanza de la escritura

La escritura es una habilidad esencial para el éxito en la educación superior. Los estudiantes necesitan ser capaces de escribir de manera efectiva para comunicarse sus ideas, aprender de los demás, y participar en las actividades académicas. Así, la educación debe centrarse en el desarrollo de la competencia escrita de los estudiantes, promoviendo un conjunto de conocimientos, habilidades, estrategias y actitudes que permiten a los alumnos a escribir de manera efectiva en una variedad de contextos.

Para esto, se debe comprender que la enseñanza de la escritura en la educación superior se basa en tres fundamentos teóricos esenciales. En primer lugar, se considera que la escritura es un proceso dinámico y continuo, no simplemente un producto final. Este proceso implica diversas etapas, desde la planificación hasta la revisión, y requiere habilidades específicas. En segundo lugar, la escritura es situada, lo que significa que se desarrolla en contextos específicos, con audiencias y propósitos particulares. Por último, la escritura es social; se aprende y evoluciona a través de la interacción con otros, lo que la hace activa y constante.

Para lograr una enseñanza efectiva de la escritura en la educación superior, es fundamental cumplir con ciertos objetivos prácticos como: desarrollar las habilidades de planificación, redacción, revisión y edición de los estudiantes. Estas competencias les permitirán producir textos de calidad, para que los estudiantes comprendan los diferentes géneros y propósitos

de la escritura académica, para escribir de manera clara, concisa y efectiva para comunicarse de manera exitosa.

Metodología

En la presente revisión se aplicó la metodología de revisión sistémica bibliográfica, el método (PRISMA). Las bases de datos de la Universidad Católica de Cuenca como: Scopus, Web of Science, Proquest y ERIC. Se emplearon las palabras clave [gamificación] , [pedagogical Learning] y [Writhing Teaching], usadas de manera directa o combinada. Los artículos considerados para el presente análisis son 12 artículos. Cada base de datos, mediante la herramienta del RAYYAN, permitieron seleccionar los artículos que estén relacionados con el tema de la gamificación en la enseñanza de la escritura. Se hizo el control de la literatura, un análisis y verificar los artículos de revistas académicas indexadas, publicados en el periodo 2019-2024, investigaciones de áreas como: Psicología, Educación, Pedagogía, en cada investigación los estudios tenían enfoques: cuantitativos, cualitativos. Las publicaciones en parte con el idioma inglés y español. Una vez incluidos y excluidos los artículos para la investigación, se transfirió al flujograma del método [PRISMA], para detallar de manera sintética los artículos seleccionados y con exactitud detallar las revistas que formaron parte de la investigación; así también, en las revisiones bibliográficas se consideraron tesis o investigaciones de pregrado o posgrado, reportajes y reseñas de libros.

Resultados

Como resultado de la presente investigación, se han identificado y seleccionado 12 artículos con el objetivo de analizar el uso de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la habilidad de escritura en estudiantes de educación básica superior. Estos artículos fueron obtenidos a través de las bases digitales de la Universidad Católica de Cuenca[UCACUE], como: Scopus, ProQuest y Web of Science. En cuanto a las variables dependientes e independientes se recurrió a los tesauros de la [UNESCO] y [ERIC]. Posteriormente, se realizó una exhaustiva búsqueda en cada una de estas plataformas digitales utilizando la herramienta RAYYAN, lo que facilitó la selección de los artículos relevantes para el estudio en cuestión. Además, esta herramienta permitió excluir los artículos duplicados y aquellos que no estaban relacionados con el tema de investigación. Además, se proporcionó la posibilidad de descargar las bases de datos para elaborar una matriz de revisión sistemática en excel, lo que permitió un análisis detallado de los artículos seleccionados.

Es así como, los artículos contribuyeron significativamente al estudio, brindando información clave sobre la gamificación como estrategia educativa para mejorar la escritura en estudiantes de educación básica superior. Se observó que la mayoría de los estudios eran cualitativos (82%), seguidos de estudios cuantitativos (10%) y descriptivos (8%).

A partir de las consideraciones anteriores, se destaca el empleo del método PRISMA, lo que facilitó la selección de los artículos. Con este método, según el diagrama de flujo, la distribución se realizó desde la etapa de identificación, esto permite reconocer estudios a través de bases de datos y registros, como Scopus, ProQuest y Web Science. Se registraron los artículos que fueron eliminados previo a la selección. El método PRISMA fue importante, pues, se llevó a cabo la revisión de los títulos de cada uno de los artículos, excluyendo aquellos que no cumplían con los criterios de inclusión o que abordaban otros temas. Asimismo, se procedió a la lectura de los abstracts para comprender los

enfoques metodológicos y el contenido de los artículos revisados y analizados. Cabe mencionar que se realizaron controles de lectura completa para obtener una comprensión más amplia de la investigación. Finalmente, tras este proceso, se incluyeron un total de 12 artículos para la ejecución de la investigación y que concuerda con el objetivo demostrar cómo la gamificación aporta en la enseñanza de la escritura en estudiantes de educación superior.

Figura 1: PRISMA

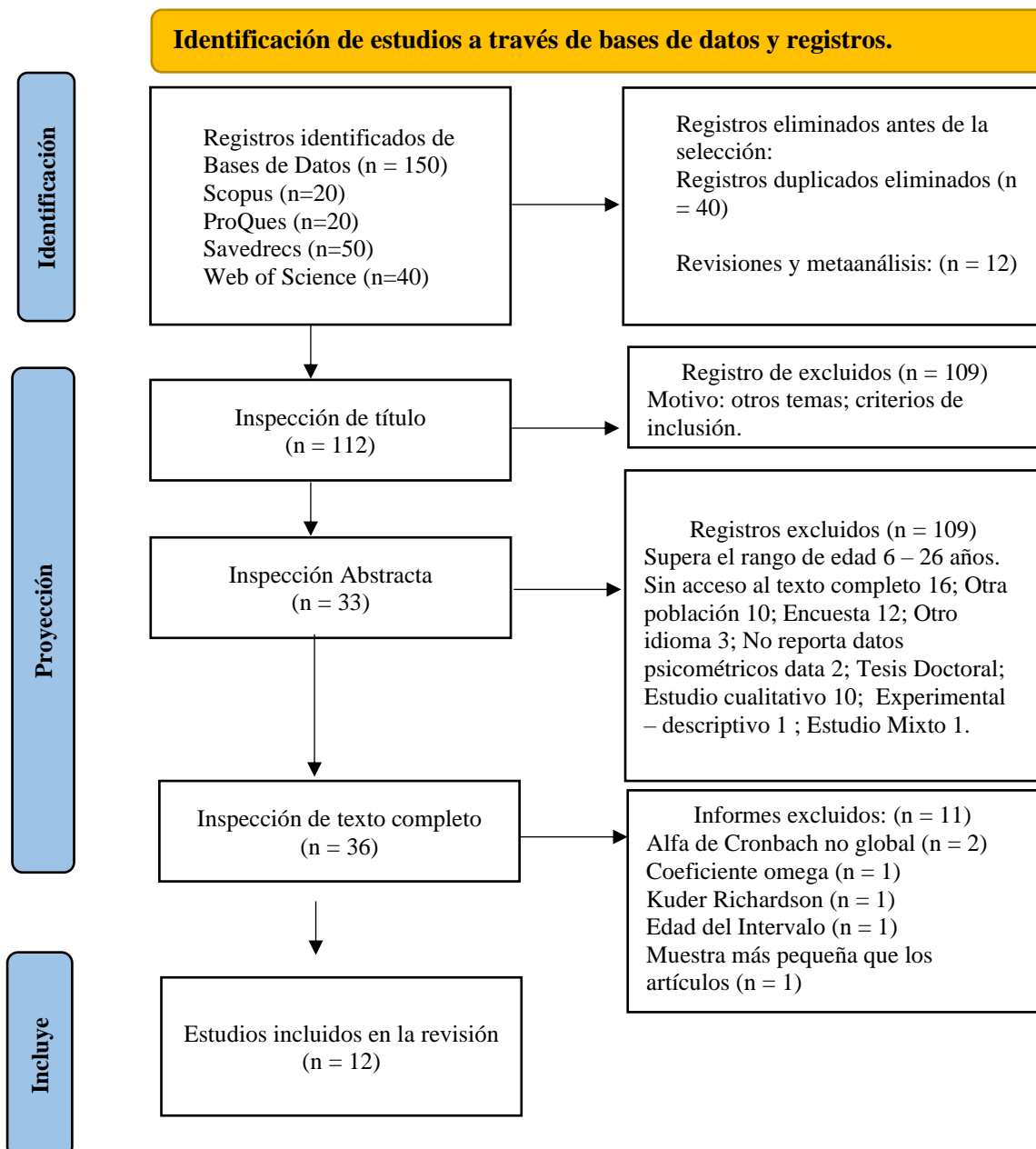


Tabla 1: selección de artículos de la revisión sistemática

key	Título	Año	Revista	Autores	País	pmc-id	Enfoque metodológico	Resultados	Limitaciones de estudios
rayyan-1255228080	Diseño de aplicaciones de asistencia gamificadas: un enfoque novedoso para motivar y apoyar a estudiantes con dificultades de aprendizaje	2024	Revista internacional de ciencia de datos y redes	Alkhalaf et al. (2024)	Canadá	http://dx.doi.org/10.5267/ijdns.2023.10.018	Análisis de las estadísticas descriptivas	Los resultados de este estudio resaltan la considerable promesa de las aplicaciones de asistencia gamificadas para fomentar la motivación y brindar apoyo a los estudiantes que enfrentan desafíos asociados con discapacidades de aprendizaje.	Educación tradicional, falta del manejo de la tecnología
rayyan-1255232876	Virtual Escape Rooms: una herramienta de gamificación para potenciar la motivación en la educación a distancia,	2024	Revista Iberoamericana de Educación a Distancia	Padilla et al. (2024)	España	https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37685	Enfoque mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos.	Incremento significativo en el compromiso y la motivación de los estudiantes	Este estudio aborda el desafío de la desmotivación del alumnado en la educación superior a distancia, y cómo afecta la asimilación de contenidos.

rayyan-1255232895	Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior.	2019	Magis	Ardila et al. (2019)	Colombia	https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge	Análisis descriptivo Cualitativo	En la gamificación, el docente se convierte en un diseñador de actividades lúdicas promotoras del aprendizaje, mientras que el estudiante se convierte en un usuario-jugador.	Carencia de recursos tecnológicos para la implementación de la gamificación en la educación superior.
rayyan-1256968686	Revisión de investigaciones sobre escritura académica para la construcción de un centro de escritura digital en educación superior	2022	Íkala	Chaverra et al. (2022)	Colombia	https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n1a11	Cualitativa	No existe convergencia entre postulados requeridos en el diseño, fundamentación e implementación de estrategias experimentales para un centro de escritura digital	Múltiples divergencias teóricas y metodológicas, especialmente cuando se incluyen variables relacionadas con la cultura académica y el uso de tecnologías digitales.

rayyan-1256968694	Una mirada analítica a la enseñanza de la escritura en posgrado: revisión de prácticas documentadas en Latinoamérica	2020	Ákala	Chois et al. (2020)	Colombia	https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v25n02a09	Cualitativa	Existen tensiones entre el modelo de enseñanza de escritura que sustentan las propuestas y quién debería ser responsable de implementarlo.	Falta de capacitación docente para aplicación de metodologías para enseñanza de la escritura.
rayyan-1256968695	Concepciones docentes: reflexiones sobre las prácticas en la enseñanza de la escritura	2020	Enunciación	Galan et al. (2020)	Colombia	https://doi.org/10.14483/22486798.15422	Cualitativo	se puede afirmar que los docentes recurren a diferentes estrategias para enseñar la lengua escrita.	Clase impartida por el docente utilizando estrategias tradicionales.
rayyan-1256969272	Competencias transversales en el contexto educativo universitario: Un pensamiento crítico desde los principios de la gamificación.	2022	Prisma Social	Escobar et al. (2022)	Perú	https://revis.taprimasocial.es/article/view/4786	Experimental - descriptivo	Las competencias respecto a la diversidad, la capacidad de integración grupal y el compromiso sociocultural en estudiantes bajo pensamiento crítico.	Escasa aplicación de la gamificación para la enseñanza - aprendizaje.

rayyan-1256969276	Quizizz y Genially para la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años	2022	PACHA. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global	Ramírez et al. (2022)	Ecuador	https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128	Cualitativo	El uso de la gamificación aplicada en estos dos programas dio un resultado positivo pues el objetivo del aprendizaje que fue lograr que los estudiantes reconozcan algunas sílabas, escriban y lean palabras, frases y oraciones cortas.	Dificultades de la lectoescritura para el desarrollo de las destrezas lingüísticas y comunicativas.
rayyan-1256969279	Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los contenidos gramaticales en Educación Primaria 1	2021	Educación Siglo XXI	Suárez et al. (2021)	España	https://doi.org/10.6018/educatio.427811	Investigación empírica	Confirman el valor de la enseñanza de la gramática de forma lúdica y creativa.	Los docentes no utilizan recursos lúdicos para despertar el interés de los estudiantes a cerca de la gramática.

rayyan-1256969285	Efectos del Programa Web Trazo Sobre los Conocimientos Y Creencias de Maestros/as en Formación Inicial Para la Instrucción de la Escritura	2020	PQDT - Global	(Castiñeira, 2020)	España	http://riull.uil.es/xmlui/handle/915/22173	Cualitativo	El programa Trazo mostró ser efectivo en la adquisición de conocimientos, generó cambios en las creencias, y mostró altos niveles de satisfacción en ambas modalidades formativas.	Bajo interés por parte del personal docente para una enseñanza exitosa especializada en la escritura.
rayyan-1256969288	La evaluación formativa en el aprendizaje de la escritura a la educación primaria	2020	Tiempos de Educación	(Vila, 2020)	España	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7904971	Cualitativa	Se describen los procesos seguidos para la implementación de esta mejora, las dificultades los retos de esta innovación en la escritura.	Escasez de diseño e implementación de instrumentos de evaluación formativa en las composiciones escritas de los alumnos de un centro de primaria.

rayyan-1256969289	Revisión Sistemática: Gamificación en aplicaciones móviles para la educación	2023	Risti	Tolentino et al. (2023)	Perú	https://www.proquest.com/docview/2871341589?accountid=61870&sourcecetype=Scholarly%20Journals	Cualitativa	Los resultados demostraron que la gamificación mejoró significativamente el desempeño académico.	Falta del uso de tecnología, se usa el método tradicional.
-------------------	--	------	-------	-------------------------	------	---	-------------	--	--

Interpretación de la matriz sistemática

En la matriz sistemática bibliográfica constan toda la información de cada uno de los artículos analizados, para ello, se contó con la herramienta [RAYYAN], con el propósito de hacer un control de lectura de los 12 artículos. Se destaca, la organización de la matriz, misma que consta de un proceso que parte desde los autores para conocer sus aportes en las investigaciones; en este caso, la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la escritura en estudiantes de educación básica superior. Los estudios considerados se sitúan en el período de 2019 a 2024. Asimismo, se detalla la distribución geográfica de los artículos en los siguientes países como: España [4], Colombia [4], Perú [2], Ecuador [1] y Canadá [1]. Se incluye los DOI para facilitar el acceso a la información. Cabe anotar que se priorizó la identificación del enfoque metodológico, encontrando [10] estudios cualitativos, [1] experimental-descriptivo y [1] mixto. Se considera añadir en la matriz las limitaciones de los estudios porque permite conocer las dificultades que se presentan en dicha investigación; siendo, notorio, la falta de manejo tecnológico, educación a distancia y no contar con los recursos tecnológicos apropiados para la implementación de la gamificación en la enseñanza de la escritura y la capacitación docente en metodologías y TIC, innovadoras.

Discusión

En la presente investigación se analizaron 12 artículos que coinciden con el tema la gamificación, como estrategia didáctica para favorecer la escritura en los estudiantes de básica superior, en donde se logró encontrar en el primer artículo que, la gamificación aplicada a través del programa [Gamiclass] mejoró significativamente el desempeño académico de los estudiantes de ingeniería, con un aumento del rendimiento del 27.8% en el grupo de control y del 33.4% en el grupo experimental (Tolentino et al., 2023). De acuerdo con esta investigación se ve que es posible considerar a la gamificación como una estrategia para mejorar la enseñanza de la escritura. Es

evidente entonces, que esta herramienta [Gamification's Experience] logró que el 83% de los estudiantes aprendan significativamente con esta forma de enseñanza que, con el sistema tradicionalista y el 86% mencionó el interés de utilizar esta metodología en otras áreas del conocimiento. Se utilizó el método de revisión sistemática bibliográfica para identificar y evaluar los resultados de la gamificación en aplicaciones móviles para la educación, con el objetivo de resumir e identificar brechas en investigaciones anteriores y actuales.

En cuanto a la evaluación formativa en el aprendizaje de la escritura en la educación primaria, se obtuvieron diversos aspectos relacionados con la contextualización de las actividades de expresión escrita. Se destaca la importancia de adaptar las actividades de escritura para aumentar la motivación de los alumnos y mejorar, a su vez, las producciones escritas. Todo ello, implica que los estudiantes perciben la utilidad de las actividades para la construcción de instrumentos de evaluación formativa. (Vila, 2019)

Con esta investigación, se puede evidenciar que los docentes deben valorar positivamente la contextualización de las actividades de expresión escrita, la participación de los objetos de aprendizaje y los criterios de evaluación. Asimismo, se destaca la importancia de diseñar e implementar instrumentos de evaluación formativa en las composiciones escritas de los alumnos de primaria.

Por otro lado, Alkhaldeh et al. (2024), define que el estudio destacó la importancia de incorporar comentarios precisos, instrucción basada en videos y responder a las reflexiones de los estudiantes como estrategias valiosas para disminuir la distancia transaccional entre instructores y estudiantes, fomentando la motivación y mejorando la adquisición de conocimientos en entornos

en línea. De acuerdo con la investigación se descubrió que estas estrategias aumentaban significativamente la participación de los estudiantes en un 65 %, la motivación en un 72 % y la retención de conocimientos en un 60 %. Al implementar estos enfoques de manera efectiva, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje en línea más interactivas y de apoyo, lo que en última instancia conduce a mejores resultados académicos para los estudiantes con necesidades educativas.

Es evidente entonces, según Padilla et al. (2023), el análisis cualitativo realizado a los estudiantes y al grupo de control, se observó que la mayoría de los participantes lograron finalizar con éxito la Escape Room, destacando la utilidad del trabajo en equipo para culminar con éxito el juego. Además, todos los encuestados coincidieron en que la Escape Room, resultó ser una herramienta útil para la enseñanza online, lo cual es relevante dado el aumento en la demanda de formación online. Estos hallazgos respaldan la efectividad de las Escape Rooms virtuales para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en entornos de educación a distancia, lo que se relaciona con la literatura existente sobre la gamificación en la educación.

Continuando, Ardila et al. (2019), manifiestan que la gamificación en la educación superior fomenta el desarrollo de actividades que hacen disfrutable la apropiación del conocimiento y destaca que el conocimiento se presenta de manera entretenida para captar la atención de los estudiantes en su proceso formativo. La relación enseñanza-aprendizaje se despoja de su carácter punitivo, permitiendo que los errores se conviertan en oportunidades de aprendizaje fortalecidas por la perseverancia del estudiante-jugador y la retroalimentación presente en las actividades gamificadas.

La gamificación en la educación superior se presenta como una estrategia innovadora que transforma la enseñanza-aprendizaje, al promover actividades que hacen dinámica la adquisición de conocimiento. Con esta metodología los errores se convierten en oportunidades de aprendizaje fortalecidas en donde el estudiante se retroalimenta en las actividades que se van aplicando mediante la lúdica.

En este mismo orden, Chaverra et al. (2022), estudiaron la importancia de fortalecer competencias para la escritura académico-científica en la educación superior, destacando la necesidad de enfocarse en la formación de mejores escritores académicos a través de diálogos que resalten las habilidades de los estudiantes en lugar de centrarse únicamente en correcciones gramaticales. Los resultados revelan que la mayoría de los textos analizados se enfocan en componentes pedagógico-didácticos (78%), seguidos por el fortalecimiento del aprendizaje de la lengua materna (82,8%).

Estos hallazgos sugieren la relevancia de promover un enfoque integral en la enseñanza de la escritura académica, que no solo se centre en aspectos técnicos; sino que también, fomente la participación, la autonomía cognitiva y la reflexión sobre los elementos lingüísticos y discursivos que caracterizan un texto bien escrito.

De acuerdo, al tema de Choís et al.(2020), las experiencias pedagógicas se desarrollaron en forma de seminarios o talleres y fueron orientadas por docentes especialistas en lengua, los mismo que, se enfocaron en la revisión entre pares como estrategia didáctica, se evidencia que la enseñanza de la escritura en el posgrado en Latinoamérica se caracteriza por ser impartida mayormente en forma de seminarios o talleres, orientados por docentes especialistas en lengua, con un enfoque en

la revisión entre pares y la producción de la tesis. En la misma línea investigativa, se observa una tendencia hacia la colaboración entre expertos disciplinares y expertos en escritura, aunque la responsabilidad de implementar estas prácticas pedagógicas genera tensiones.

Al respecto Galán et al. (2020), hacen reflexiones sobre las prácticas en la enseñanza de la escritura, presentan los resultados de talleres realizados en dos instituciones sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje de la escritura. A través de estos talleres, se evidenció que los docentes suelen recurrir a métodos tradicionales basados en la repetición y la memoria, lo que refleja una visión prescriptiva de la escritura. Aunque en el discurso los docentes reconocen la importancia de nuevas teorías y enfoques, en la práctica siguen enfocándose en habilidades motrices y prescriptivas.

Es así como, destaca la necesidad de generar estrategias que permitan desarrollar procesos significativos en la enseñanza de la lengua escrita, así como la importancia de una formación continua que promueva la reflexión y el análisis de las prácticas en el aula. Los talleres implementados demostraron la importancia de la movilización de concepciones a través del diálogo, la reflexión y el análisis de las prácticas pedagógicas.

En el mismo contexto, Escobar et al. (2022), menciona los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo universitario específicamente en el desarrollo de competencias transversales y en la motivación de los estudiantes, destacando que la implementación de estrategias de gamificación en el aula ha permitido alcanzar altos niveles de motivación entre los estudiantes, así como, la dedicación de los docentes en el diseño de actividades mediante la metodología activa de la gamificación.

Además, la gamificación ha contribuido a fortalecer competencias transversales en los estudiantes, como la capacidad de integración grupal, la diversidad y el compromiso sociocultural. Estos resultados evidencian el potencial de la gamificación como una herramienta para que los docentes adquieran y desarrollen competencias necesarias en la sociedad actual, promoviendo un enfoque crítico y creativo en el interaprendizaje.

En efecto, Ramírez et al. (2022), argumentan que los estudiantes mostraron un mayor interés en participar activamente en su aprendizaje de lectoescritura a través de estas plataformas se evidenció que las estrategias tradicionales utilizadas previamente en el aula, como el escaso diálogo con los padres y la regulación del horario de la asignatura de Lengua Castellana, no generaban resultados favorables en comparación con el uso de estrategias lúdicas como Quizizz y Genially

Considerando el aporte de los autores con respecto a los beneficios de estrategias lúdicas, estas mostraron mejoras significativas en variables como el interés en la plataforma de aprendizaje de la lectoescritura, la capacidad de relacionar palabras con imágenes, la habilidad de leer y escribir frases cortas, y la finalización de misiones en el juego. La gamificación a través de plataformas como Quizizz y Genially puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años.

En ese mismo contexto, el 82% del estudiantado total de primaria participante en la experiencia obtuvo la mayor puntuación en el apartado referido al esfuerzo, en cuanto a la participación y realización de las actividades, se observó un interés similar entre chicos y chicas de todos los cursos y centros, sin diferencias significativas (Suárez et al., 2021).

La gramática lúdica y creativa destaca la importancia de implementar estrategias innovadoras en la enseñanza de la gramática en educación primaria. Además, se observó un interés equitativo entre chicos y chicas de todos los cursos, sin diferencias significativas, estos hallazgos respaldan la tesis de que el enfoque lúdico y creativo en la enseñanza de la gramática no solo mejora el rendimiento académico; sino que también, fomenta la participación activa de los estudiantes y promueve un ambiente de aprendizaje estimulante.

En este orden, se encontró que el programa Trazo tuvo un impacto significativo en la adquisición de conocimientos y en la transformación de las creencias de los futuros maestros/as. Según los resultados, un 85% de los participantes demostraron una mejora en sus conocimientos sobre estrategias de enseñanza de la escritura, mientras que un 78% experimentaron cambios positivos en sus creencias respecto a la instrucción de la escritura (Castiñeira, 2020).

En definitiva, la implementación de programas web especializados, como Trazo, es una herramienta efectiva para el desarrollo profesional de los instructores en formación inicial en el ámbito de la escritura, en la misma línea investigativa se observaron resultados significativos en relación a la formación de los educadores en formación inicial. Puesto que, un 78% de los estudiantes mostraron cambios positivos en sus creencias acerca de la instrucción de la escritura tras completar el programa. Estos resultados sugieren que el programa web Trazo puede ser una herramienta eficaz para mejorar tanto los conocimientos como las creencias de los futuros maestros en formación inicial en el ámbito de la escritura.

Conclusiones

En esta investigación los efectos de la gamificación en la motivación del rendimiento académico, aporta de forma positiva, siendo, oportuno implementar esta metodología para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes, esto compromete a los actores educativos una permanente capacitación para aplicar estrategias innovadoras en la habilidad de la escritura.

La literatura científica bibliográfica tomadas de los últimos 5 años identifica como los elementos de la gamificación aportan en el rendimiento académico de los estudiantes; pues, cada uno de ellos hacen de la gamificación un interaprendizaje activo, significativo para que se den el desarrollo de pensamiento crítico creativo y reflexivo.

La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la enseñanza de la escritura en estudiantes de educación superior. Mediante la incorporación de elementos de juego, se logra aumentar la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más dinámico y atractivo. Además, el uso de técnicas lúdicas no solo hace que los estudiantes se involucren más en el proceso de aprendizaje, sino que también, permite desarrollar habilidades de escritura de manera más efectiva y estructurada.

Los estudiantes con la gamificación participan en actividades gamificadas; pues, muestran un mayor interés y compromiso con las tareas de escritura, lo que se traduce en una mejora notable en su rendimiento académico. Los elementos de juego, como la obtención de recompensas, la competencia amistosa y el uso de narrativas, ayudan a mantener a los estudiantes más involucrados y motivados para mejorar sus habilidades de escritura.

La revisión sistémica de la literatura revela que la gamificación en la enseñanza de la escritura en educación superior está respaldada por una sólida base teórica y empírica. Estudios y teorías clave destacan que la gamificación facilita un aprendizaje más profundo y significativo, promueve la autonomía y el autoaprendizaje.

En cuanto a lo expuesto es necesario que futuras investigaciones continúen trabajando con muestras que permitan incorporar a la gamificación en todas las áreas del conocimiento. A su vez sería recomendable tomar otras investigaciones a nivel mundial, Latinoamérica, nacional, regional y local; siendo, importante para verificar el hallazgo de la metodología activa en el campo educativo.

Referencias bibliográficas

al., C. e. (12 de diciembre de 2020). *Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo*. Obtenido de Educare publicaciones: <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>

Ávila, N., & Calle, L. (11 de junio de 2022). *Contextos, relaciones, escritores: Hacia un modelo complejo del estudio y de la enseñanza de la escritura*. Obtenido de Pensamiento educativo: <http://orcid.org/0000-0003-3528-6806>

Alkhaldeh et al. (2024). Designing gamified assistive apps: A novel approach to motivating and supporting students with learning disabilities. *International Journal of Data and Network Science*, 8(1), 53–60. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.10.018>

Ardila et al. (2019). Theoretical assumptions for the gamification in the higher education. *Magis*, 12(24), 71–84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>

Berral, J., Cruz, J., García, S., & Martínez, J. (15 de noviembre de 2021). *Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años*. Obtenido de Universidad de Cádiz: <http://hdl.handle.net/10498/26043>

Calle, A., & Castro, A. (21 de marzo de 2022). *Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica*. Obtenido de Ciencia digital: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>

Cangalaya, L., Casazola, O., & Farfán, J. (02 de junio de 2022). *Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios*. Obtenido de Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>

Carrión, J., & Pin, M. (18 de mayo de 2022). *Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*. Obtenido de Fundación Dialnet: ISSN-e 1390-9770 <https://www.itsup.edu.ec/sinapsis>

Castro, I., & Mero, G. (19 de junio de 2021). *La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica*. Obtenido de Revista Cognosis: <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>

Escobar et al. (2022). Transversal Competences in the University Educational Context: a Critical Thinking From the Principles of Gamification. *Prisma Social*, 38, 158–178. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4786>

Galán et al. (2020). Concepciones docentes: reflexiones sobre las prácticas en la enseñanza de la escritura. *Enunciación*, 25(2), 232–246. <https://doi.org/10.14483/22486798.15422>

García, M., & Salguero, S. (07 de septiembre de 2022). *Innovaciones emergentes y gamificación: Reflexiones filosóficas y sociológicas en las sociedades informatizadas*. Obtenido de Dialnet publicaciones: ISSN-e 2408-4751 <https://orcid.org/0000-0001-5281-6018>

Guerrero, L. (21 de octubre de 2021). *Gamificación de las ciencias humanas hacia la consolidación de hábitos*. Obtenido de Univesidad de Rosario: https://doi.org/10.48713/10336_32921

Moral, M., & Villalustre, L. (11 de junio de 2020). *Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios*. Obtenido de Digital Education Review: <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.13-31>

Moreno, M., & Palacios, E. (15 de junio de 2022). *La gamificación: una propuesta para la enseñanza de la escritura en estudiantes con diagnóstico de inclusión*. Obtenido de Revista Acciones Médicas: <https://doi.org/10.35622/j.ram.2022.02.002>

Pegalajar, M. (22 de enero de 2021). *Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante*. Obtenido de Revista de Investigación Educativa: <https://orcid.org/0000-0002-2795-7502>

Padilla et al. (2023). Escape Rooms virtuales: una herramienta de gamificación para potenciar la motivación en la educación a distancia. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1), 61–85. <https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37685>

Ramírez et al. (2022). Quizizz y Genially para la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos Del Sur Global*, 3(9), e210128. <https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128>

Suárez et al. (2021). Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los

contenidos gramaticales en Educación Primaria. *Educatio Siglo XXI*, 39(3), 187–208.
<https://doi.org/10.6018/educatio.427811>

Tolentino et al. (2023). Revisión Sistemática: Gamificación en aplicaciones móviles para la educación. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 2023(E61), 271–282.
<https://doi.org/https://www.proquest.com/docview/2871341589?accountid=61870&source=Scholarly%20Journals>

Vila, M. G. (2019). *L ' avaluació formativa en l ' ensenyament-aprenentatge de l ' escriptura a l ' educació primària.* 2012, 127–147.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7904971>

Anexos

Anteproyecto del trabajo de titulación

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

1. Título del trabajo de investigación

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER LA ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR.

Línea y sublínea de investigación

Línea: Formación y desarrollo del profesorado.

Sublínea: Acción docente y desempeño profesional

Problematización

A nivel mundial, la gamificación se ha convertido en una estrategia didáctica cada vez más popular en la educación, especialmente en la enseñanza de la escritura. Esto se debe a que la misma, tiene el potencial de aumentar la motivación, participación y el nivel de aprendizaje dentro de la educación superior. Una de las principales problemáticas visibles dentro del contexto latinoamericano, como refiere Moreno y Palacios (2022), es “la necesidad de contar con docentes capacitados para diseñar y aplicar estrategias de gamificación efectivas” (p. 7). En la actualidad la educación requiere de docentes competentes en metodologías activas y las TIC; puesto, que los estudiantes se han convertido en los protagonistas del aprendizaje y el docente en mediador pedagógico. Es también cierto que en todos los niveles educativos no se dispone de todos los equipos y la conexión a internet para aplicar la gamificación, sin embargo, hay que considerar que no siempre se necesita la tecnología para utilizar las metodologías activas.

En Ecuador, representa una estrategia importante y emergente en los entornos de aprendizaje en la educación superior. En este contexto, se presentan algunas problemáticas que son similares a las problemáticas mundiales y latinoamericanas, como la necesidad de contar con docentes en la aplicación de la gamificación; siendo, necesario hacer una indagación sobre la utilización de esta

en otros países, para ello, la investigación en este contexto apoyará para verificar el hallazgo de dicha metodología en el interaprendizaje. La desigualdad en el acceso educativo moderno y la falta de recursos financieros en las instituciones educativas.

Los problemas que enfrentan los estudiantes de Educación Superior, es la falta de motivación en el interaprendizaje y esto se debe a la falta de aplicación de estrategias didácticas que les convierta en verdaderos agentes de su aprendizaje y se de paso al docente como mediador pedagógico. Esta carencia de metodologías genera una brecha que debe tener mucha atención con la finalidad de aumentar más la creatividad, el pensamiento crítico de los estudiantes y esto será posible con la aplicación de la gamificación en los contenidos que van a hacer abordados.

2. Justificación

La presente investigación se enfocará en el estudio de la gamificación; para ello, se parte desde la importancia teórica, la gamificación tiene su fundamento sobre el aprendizaje significativo de David Ausubel (1968) y el constructivismo. Esta teoría referida en el aporte de Campos, Gamboa y Porras (2020), sostienen que el aprendizaje es “más efectivo cuando los estudiantes se involucran activamente en el proceso de aprendizaje y cuando el contenido se relaciona con sus conocimientos previos de escritura” (p. 16). Por ende, la gamificación puede ayudar a crear un entorno de aprendizaje lúdico y desafiante que motiva a los estudiantes a aprender; con un nivel más claro de compromiso, retroalimentación inmediata y recompensas por su progreso.

Desde las consideraciones anteriores, la educación con sus cambios vertiginosos ha buscado mejorar la calidad académica, lo que compromete a los docentes la aplicación de estrategias didácticas que renueven los entornos de aprendizaje; en este caso la investigación se centra en la metodología activa de la gamificación como una de las alternativas para la enseñanza de la escritura, por el mismo hecho de que a los estudiantes no les gusta leer. Por ejemplo, los docentes pueden utilizar elementos de los juegos, como puntos, recompensas, niveles y desafíos, para motivar a los estudiantes a escribir y que esta se vincule con los procesos formativos de la educación superior. También se pueden crear juegos o simulaciones que permitan a los estudiantes

practicar sus habilidades de escritura en un entorno divertido y desafiante; que muchas veces se deja de lado dentro de la educación superior.

Los resultados esperados de la gamificación en la enseñanza de la escritura incluyen: a) aumento de la motivación y la participación de los estudiantes, b) mejora de las habilidades de escritura de los estudiantes, c) reducción del estrés y la ansiedad asociados con la escritura, d) incremento de la curva de aprendizaje y del desarrollo educativo de los estudiantes de educación.

Para finalizar, la gamificación es una estrategia didáctica que puede ser aplicada por los docentes, y en el mundo actual se necesita innovar los entornos de aprendizaje de la educación superior con la gamificación vinculando las herramientas, plataformas digitales porque permite involucrar de forma más participativa a los estudiantes a través de la creación juegos o simulaciones utilizando herramientas sencillas y de libre acceso; lo cual requiere como mayor inversión; tiempo y dedicación, sobre los recursos tecnológicos y económicos.

3. Objetivos

Objetivo general

Demostrar cómo la gamificación aporta en la enseñanza de la escritura en estudiantes de educación superior.

Objetivos específicos

1. Describir los elementos de la gamificación que pueden ser utilizados para mejorar el aprendizaje de la escritura en los estudiantes de educación superior.
2. Identificar los efectos de la gamificación en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes de educación superior en el aprendizaje de la escritura.
3. Indagar mediante una revisión sistémica los referentes teóricos, bibliográficos claves sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la escritura en Educación superior.

4. Preguntas científicas

- ¿Cómo la gamificación puede convertirse en una estrategia didáctica efectiva para mejorar la escritura en los estudiantes de básica superior?
- ¿Cuál es el proceso adecuado para incluir a la gamificación como una propuesta de mejorar a la escritura en los estudiantes de educación superior?

5. Epistemología

La gamificación, como enfoque pedagógico, encuentra su fundamento epistemológico en diversas corrientes que buscan transformar el proceso de aprendizaje a través de la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos. En este sentido, se pueden identificar tres corrientes epistemológicas que influyen en la gamificación educativa: la teoría del juego, la psicología del aprendizaje y la teoría de la motivación.

En primer lugar, la teoría del juego aporta a la gamificación al reconocer el juego como una herramienta intrínsecamente ligada al desarrollo humano. Filósofos como Johan Huizinga y Bernard Suits han destacado la importancia del juego como un fenómeno cultural y social que no solo entretiene, sino que también promueve la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración. La gamificación adopta elementos de diseño de juegos, como la competencia, la narrativa y la retroalimentación inmediata, con el objetivo de crear experiencias de aprendizaje más atractivas y participativas.

En segundo lugar, la psicología del aprendizaje contribuye al marco epistemológico de la gamificación al enfocarse en cómo los individuos adquieren conocimientos y habilidades. Teorías como el constructivismo de Jean Piaget y el socio constructivismo de Lev Vygotsky resaltan la importancia de la participación del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. La gamificación busca aprovechar estos principios al proporcionar entornos de aprendizaje que fomenten la exploración, la experimentación y la colaboración, creando así experiencias educativas más significativas.

Finalmente, la teoría de la motivación desempeña un papel crucial en el marco epistemológico de la gamificación. La gamificación se basa en la premisa de que la introducción de elementos lúdicos, como recompensas, desafíos y niveles, puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes. Teorías como la teoría de la autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan argumentan que la motivación es impulsada por factores como la autonomía, la competencia y la relación con los demás. La gamificación, al incorporar estos elementos, busca potenciar la motivación de los estudiantes, promoviendo así un compromiso más profundo y duradero con el proceso de aprendizaje.

6. Fundamentación teórica

Antecedentes

La educación actual propone variedad de recursos y actividades motivadoras en el proceso de interaprendizaje, puesto que el juego es parte del desarrollo intelectual de los estudiantes, del mismo modo el docente es el autor principal utilizando estas metodologías activas convirtiendo al estudiante en el protagonista del aprendizaje.

Según Carrión y Pin (2022), en el estudio titulado “Gamificación: estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de la lecto-escritura”; realizado en una población educativa de docentes, cuyo objetivo fue fomentar el uso adecuado de estrategias de ludificación dentro de los entornos educativos para promover el mejor desempeño de los estudiantes; se concluyó que, al desarrollar su habilidad por la lectura y escritura, se acrecienta de manera directa el desempeño escolar. Así, las instituciones educativas han incorporado a sus prácticas pedagógicas el uso de elementos tecnológicos que permiten el aprendizaje a través de los juegos, como ratifica desde un criterio académico científico, el artículo citado.

Además, en varias instituciones educativas la tecnología se ha incorporado como un medio complementario de la educación formal; de este modo, la práctica pedagógica a través de juegos, como lo menciona Moral y Villalustre (2020), al exponer que, “la gamificación es de vital

importancia en los procesos de interaprendizaje, cuya aplicación de la tecnología es una propuesta innovadora y didáctica que aporta al mejoramiento y desempeño académico de cada estudiante al corto plazo” (p. 11).

Estado del arte

Bajo la descripción de Ávila y Calle (2022) en el artículo científico denominado “Contextos, relaciones, escritores: Hacia un modelo complejo del estudio y de la enseñanza de la escritura”; se determina que, los estudios de la escritura, a través de aportes de enfoques didácticos, cognitivos, sociocognitivos, sociolingüísticos, discursivos, retóricos o críticos ha permitido ampliar las formas de comprender la escritura más allá de la transcripción.

Es evidente entonces, que la escritura es una habilidad fundamental para el aprendizaje y el desarrollo personal y profesional. En la educación superior, la escritura es esencial para el éxito académico, ya que se requiere para la realización de tareas como ensayos, trabajos de investigación, presentaciones y exámenes. Sin embargo, la escritura puede ser una tarea desafiante para muchos estudiantes, especialmente para aquellos que no tienen una sólida base en la lectura y la escritura.

Según Pegalajar (2021), en una revisión mundial definida como “Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante”, se logró identificar los principales hallazgos reportados en la literatura científica sobre la percepción del estudiante universitario hacia la práctica de estrategias de gamificación en su proceso de aprendizaje.

Así, se comprobó un interés creciente de la comunidad científica por plantear trabajos sobre gamificación en Educación Superior. Además, la predisposición favorable en el alumnado hacia el desarrollo de experiencias didácticas innovadoras basadas en la gamificación. Destacando el aumento de la motivación, el interés y la participación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de las habilidades y competencias necesarias para su desarrollo profesional.

Además, ratificando el criterio internacional los autores Berral, Campos, García y Martínez (2021) en “Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años”; se concluye que la gamificación está cobrando impulso como innovación educativa para motivar e involucrar a los estudiantes en su aprendizaje.

El giro digital en la educación española manifiesta el problema de la motivación, compromiso y disfrute de los estudiantes, pero hasta ahora, no hay investigaciones que revelen el papel de la gamificación en los estudios universitarios realizados en un criterio mundial único. Pero, los resultados muestran que la gamificación sola o asociada a otras metodologías como medios digitales, estudiando los efectos sobre la motivación mediante encuestas y cuestionarios, creando planes de estudio, se desarrolla efectos positivos sobre el aprendizaje y rendimiento académico.

En Latinoamérica, para Guerrero (2021) en “Gamificación de las ciencias humanas hacia la consolidación de hábitos”; menciona que, la gamificación educativa como estrategia debe aplicarse por medio de la transversalidad y vincularse al currículum educativo con la aplicación de valores, además de mantener una alta expectativa en el proceso enseñanza-aprendizaje; cuya ejecución práctica, logra la disminución de la deserción educativa, porque se favorece la calidad educacional desde una visión humanista.

Hacia un contexto más local, García y Salguero (2022), en “Innovaciones emergentes y gamificación: Reflexiones filosóficas y sociológicas en las sociedades informatizadas”; sostiene que, los presupuestos pueden limitar la expresión y desarrollo de las potencialidades que encierran las estrategias de gamificación en el contexto de innovaciones emergentes que reclama la adopción de nuevas tecnologías desde la evolución educativa. Por ende, en tiempos de hipertecnologización, la institución educativa “no puede escapar a tendencias artefactuales y solucioncitas adjudicando y delegando a la tecnología la capacidad de resolver muchos de sus problemas de enseñanza tradicional” (p. 8).

En Ecuador, Castro y Mero (2021), en “La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica”; se ratifica que, la gamificación en el área académica facilita una estrategia eficaz para motivar al alumnado, intensificar el aprendizaje e invocar una competencia amistosa y

colaborativa a través de actividades lúdicas. Para esto, es necesario promover prácticas adoptadas en estas actividades lúdicas que sirvan verdaderamente para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo y que ha sido observada como un fenómeno de vertiginoso crecimiento en la actualidad de Ecuador.

En este contexto, como refieren Cangalaya, Casazola y Farfán (2022), en su texto “Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios”, la gamificación puede ser una estrategia didáctica eficaz para motivar a los estudiantes a escribir y mejorar su competencia en esta área y su curva de aprendizaje. Bajo el aporte de los autores, se comprende que se puede mejorar la lectoescritura en los estudiantes de educación superior por medio de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza.

Marco Teórico

Metodologías activas

Las metodologías activas desde el criterio de Morales y Villalustre (2020) son “un conjunto de métodos, técnicas y estrategias didácticas que ponen al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje” (p. 5). En estas metodologías, el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, y el docente es un facilitador que le ayuda a construir su conocimiento a partir de sus necesidades por conocer.

Las metodologías activas se caracterizan según Calle y Castro (2022), por los siguientes aspectos:

- Participación del estudiante: El alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, y debe participar de manera activa en las actividades propuestas.
- Enfoque constructivista: El conocimiento se genera a partir de la interacción del estudiante con el entorno.
- Aprendizaje significativo: Surge cuando el estudiante lo relaciona con sus conocimientos previos y con su experiencia personal.
- Aprendizaje colaborativo: El aprendizaje es más eficaz cuando se realiza en interacción con otros estudiantes.

Existen muchas metodologías activas diferentes, pero algunas de las más comunes desde la narrativa de Berral, Cruz, García y Martínez (2021), son:

- Aprendizaje basado en problemas: Los estudiantes trabajan en grupos para resolver conflictos reales o ficticios.
- Aprendizaje basado en proyectos: Los estudiantes trabajan en proyectos complejos que requieren la aplicación de diferentes conocimientos y habilidades de manera prolongada.
- Aprendizaje basado en casos: Los estudiantes analizan eventos reales para comprender conceptos y aplicarlos a situaciones concretas.
- Aprendizaje basado en la indagación: Los estudiantes investigan un tema para descubrir información y construir su propio conocimiento.
- Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes trabajan en grupos para alcanzar un objetivo común.

Las metodologías activas tienen varias ventajas y desventajas a criterio de Guerrero (2021):

Ventajas

- Personalización: Permiten individualizar la enseñanza y el aprendizaje para ajustarse mejor a los ritmos de los estudiantes.
- Motivación: Permite a los estudiantes que se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje.
- Aprendizaje: Permiten generar conocimiento a través de la indagación y el descubrimiento.
- Compromiso: Fomentan la participación de los estudiantes con cada proyecto educativo.
- Autonomía: Impulsan la individualidad de los estudiantes en su proceso de aprendizaje con enfoque y cumplimiento.
- Comprensión: Ofrecen una alternativa atractiva a la educación tradicional al hacer más énfasis en lo que aprende el estudiante que en lo que enseña el docente.
- Pensamiento crítico: Motivan la generación de un pensamiento reflexivo y la creatividad.

Desventajas

- Ritmo de clase: El ritmo de clase puede ser duro para el profesor y requiere mayor planeación dentro de espacios de tiempos muy cortos.
- Material curricular: Puede ser difícil cubrir todo el material curricular, lo cual requiere de una mayor inversión económica de la institución y padres de familia.

La gamificación

La gamificación, según Calle y Castro (2022), es “el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos” (p. 22). Estos elementos pueden incluir objetivos, recompensas, desafíos, progreso y competencia. La gamificación se ha utilizado en una variedad de contextos, incluidos el marketing, capacitación profesional y la educación en todos sus niveles.

Dentro de esta última, la gamificación se ha utilizado para mejorar el aprendizaje en una variedad de áreas, incluyendo matemáticas, ciencias, idiomas y habilidades blandas. La investigación ha demostrado que la gamificación puede ser eficaz para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes; lo cual se puede observar en las alteraciones positivas de la curva de aprendizaje.

La gamificación puede ser una estrategia eficaz para motivar a los estudiantes a escribir y mejorar su competencia cuando se liga con la escritura. Así, puede ayudar a los estudiantes según Castro y Mero (2021), a:

- Mantener su atención y motivación: Los elementos de juego, como los objetivos, las recompensas y los desafíos, pueden ayudar a los estudiantes a mantenerse motivados y comprometidos con la tarea de escribir.
- Entender los conceptos de escritura: Los juegos pueden ayudar a los estudiantes a comprender los conceptos de escritura de una manera divertida y atractiva.
- Desarrollar sus habilidades de escritura: Los juegos pueden proporcionar a los estudiantes oportunidades para practicar sus habilidades de escritura y recibir retroalimentación.

Existen una variedad de formas de utilizar la gamificación en la enseñanza de la escritura. Algunos ejemplos desde el criterio de Pegalajar (2021), incluyen:

- Crear un juego de rol, donde los estudiantes asuman el papel de escritores. Esto puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su identidad como escritores y a comprender los desafíos y recompensas de la escritura que requiere para darle un mayor formalismo.
- Crear un juego de aventuras en el que los estudiantes tengan que escribir para resolver problemas o avanzar en la historia. Esto puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de escritura creativa y de resolución de problemas desde un sentido de mayor grado de intervención cognitiva.
- Crear un juego de preguntas y respuestas sobre escritura. Esto puede ayudar a los estudiantes a aprender conceptos de escritura de una manera divertida y atractiva; validando su acción práctica.

La enseñanza de la escritura

La escritura es una habilidad esencial para el éxito en la educación superior. Los estudiantes necesitan ser capaces de escribir de manera efectiva para comunicarse sus ideas, aprender de los demás, y participar en las actividades académicas. Así, la educación debe centrarse en el desarrollo de la competencia escrita de los estudiantes, promoviendo un conjunto de conocimientos, habilidades, estrategias y actitudes que permiten a los alumnos a escribir de manera efectiva en una variedad de contextos.

Para esto, se debe comprender que la enseñanza de la escritura en la educación superior se basa en los siguientes fundamentos teóricos:

La escritura es un proceso: La escritura no es un producto, sino un proceso que implica una serie de etapas, desde la planificación hasta la revisión.

- La escritura es situada: La escritura se produce en contextos específicos, con propósitos y audiencias específicos.
- La escritura es social: La escritura se aprende y se desarrolla en interacción con otros, es activa y constante.

Para esto, dentro de un sentido más práctico, se debe cumplir los objetivos de la enseñanza de la escritura en la educación superior bajo la inclusión de:

- ✓ Desarrollar las habilidades de planificación, redacción, revisión y edición de los estudiantes.
- ✓ Ayudar a los estudiantes a comprender los diferentes géneros y propósitos de la escritura académica.
- ✓ Fomentar la capacidad de los estudiantes para escribir de manera clara, concisa y efectiva.

De esta forma, las metodologías de enseñanza de la escritura deben ser coherentes con los objetivos de la enseñanza. Las metodologías efectivas deben centrarse en el desarrollo del proceso de escritura, así como en la enseñanza de los diferentes géneros y propósitos de la escritura académica.

Algunas metodologías de enseñanza de la escritura efectivas incluyen:

- Enseñanza directa: La enseñanza directa implica proporcionar a los estudiantes instrucción explícita sobre las habilidades y estrategias de escritura.
- Aprendizaje basado en problemas: El aprendizaje basado en problemas implica desafiar a los estudiantes a escribir para resolver problemas o responder a preguntas.
- Escritura colaborativa: La escritura colaborativa implica que los estudiantes trabajen juntos para escribir un texto.

Así, la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de la escritura en los estudiantes de educación superior, requiere de una metodología teórica que se justifique dentro del ejercicio práctico.

7. Metodología

La presente investigación tendrá un enfoque cualitativo porque permitirá explorar y comprender el fenómeno de la gamificación en la enseñanza de la escritura, el diseño será de tipo no experimental de cohorte transversal por no formar parte de la investigación. El objetivo de este enfoque es aportar ideas y modelos para nuevas investigaciones sobre “La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de la escritura en educación básica superior”, este se basa en la interpretación de la información bibliográfica. Para ello, se utilizará una revisión descriptiva, que proporcionará información relevante y actualizada sobre el **tema**. El tipo de investigación será documental bibliográfico, consultando fuentes diversas fuentes como bases digitales de la UCACUE, y fuentes de revistas importantes como: Scopus, Redalyc, Google Académico, Scielo y otras fuentes que aportaran para desarrollar el estudio. La búsqueda bibliográfica se realizará mediante el gestor Mendely, que permite organizar y gestionar la información de acuerdo con la norma APA séptima edición.

Referencias bibliográficas

- Ávila, N., & Calle, L. (11 de junio de 2022). *Contextos, relaciones, escritores: Hacia un modelo complejo del estudio y de la enseñanza de la escritura*. Obtenido de Pensamiento educativo: <http://orcid.org/0000-0003-3528-6806>
- Berral, J., Cruz, J., García, S., & Martínez, J. (15 de noviembre de 2021). *Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años*. Obtenido de Universidad de Cádiz: <http://hdl.handle.net/10498/26043>
- Calle, A., & Castro, A. (21 de marzo de 2022). *Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica*. Obtenido de Ciencia digital: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>

- Campos, M., Gamboa, G., & Porras, J. (12 de diciembre de 2020). *Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo*. Obtenido de Educare publicaciones: <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
- Cangalaya, L., Casazola, O., & Farfán, J. (02 de junio de 2022). *Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios*. Obtenido de Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>
- Carrión, J., & Pin, M. (18 de mayo de 2022). *Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*. Obtenido de Fundación Dialnet: ISSN-e 1390-9770
- Castro, I., & Mero, G. (19 de junio de 2021). *La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica*. Obtenido de Revista Cognosis: <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- García, M., & Salguero, S. (07 de septiembre de 2022). *Innovaciones emergentes y gamificación: Reflexiones filosóficas y sociológicas en las sociedades informatizadas*. Obtenido de Dialnet publicaciones: ISSN-e 2408-4751
- Guerrero, L. (21 de octubre de 2021). *Gamificación de las ciencias humanas hacia la consolidación de hábitos*. Obtenido de Univesidad de Rosario: https://doi.org/10.48713/10336_32921
- Moral, M., & Villalustre, L. (11 de junio de 2020). *Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios*. Obtenido de Digital Education Review: <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.13-31>
- Moreno, M., & Palacios, E. (15 de junio de 2022). *La gamificación: una propuesta para la enseñanza de la escritura en estudiantes con diagnóstico de inclusión*. Obtenido de Revista Acciones Médicas: <https://doi.org/10.35622/j.ram.2022.02.002>

Pegalajar, M. (22 de enero de 2021). *Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante*. Obtenido de Revista de Investigación Educativa: <https://orcid.org/0000-0002-2795-7502>



Evelyn Mishell Tito Dutan portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302918222**. En calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“La gamificación como estrategia didáctica para favorecer la escritura en estudiantes de básica superior.”** 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 trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, **20 de junio del 2024**

F: Mishell Tito.....

Evelyn Mishell Tito Dutan

C.I. 0302918222