



Recibido: 20/diciembre/2024 Aceptado: 25/marzo/2025

El desarrollo de la escritura a través de la gamificación en los estudiantes de bachillerato de Ecuador (Original)

The development of writing through gamification in high school students in Ecuador (Original)

Daniela Victoria Chávez Rojas. *Ingeniera en Marketing. Máster en Pedagogía. Universidad Técnica Estatal de Quevedo. Ecuador.* [dchavezr@uteq.edu.ec]
[<https://orcid.org/0009-0004-9823-3626>]

María Fernanda Pineda Burgos. *Ingeniera en Marketing. Máster en Pedagogía. Profesora de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.* [mpinedabuteq.edu.ec]
[<https://orcid.org/0009-0007-1406-0361>]

Ruth Rocío Fuentes Maguilon. *Licenciada Contabilidad y Auditoría. Máster en Pedagogía. Profesora de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.* [ruth.fuentes2016uteq.edu.ec]
[<https://orcid.org/0009-0001-6432-6427>]

Resumen

La escritura aún constituye un desafío para la enseñanza y el aprendizaje a pesar de su importancia en la comunicación humana. El objetivo de esta pesquisa consiste en diseñar un sistema de actividades con el empleo de la gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la provincia Los Ríos. La investigación a desarrollar posee un enfoque mixto, con tipo de investigación aplicada, correlacional y de campo. Se emplean métodos teóricos para el estudio de las variables decisivas en la investigación, y empíricos asociados al diagnóstico realizado, entre ellos, la observación, revisión documental y la entrevista. Resultó necesario probar la fiabilidad y validez del instrumento. Se diseña un sistema de actividades para el desarrollo de habilidades de escritura con el uso de la gamificación, para el que se establecen cuatro etapas o componentes consistentes con el desarrollo de la habilidad: motivación, desarrollo evaluación - seguimiento y refuerzo, para los que se crea un grupo de acciones con centro en el alumno. Se comprueba la efectividad de la propuesta realizada según la percepción de un grupo de expertos de la institución por medio de la aplicación del Índice de Promotores Netos con resultado de 72.5, superior a 50 unidades porcentuales, por lo que se considera la propuesta de excelente.

Palabras clave: sistema de actividades; habilidades; gamificación; escritura



Abstract

Writing is still a challenge for teaching and learning despite its importance in human communication. The objective of this research is to design a system of activities with the use of gamification for the development of writing skills in third year high school students in the subject Language and Literature at the Fluminense Educational Unit located in the province of Los Rios. The research to be developed has a combined approach, with a type of applied, correlational and field research. Theoretical methods are used for the study of the decisive variables in the research, and empirical methods associated with the diagnosis carried out. Among them observation, documentary review and interview. It was necessary to test the reliability and validity of the instrument. A system of activities is designed for the development of writing skills with the use of gamification, for which four stages or components consistent with the development of the skill are established: motivation, development, evaluation-follow-up and reinforcement, for which a group of actions centered on the student is created. The effectiveness of the proposal is verified according to the perception of a group of experts of the institution by means of the application of the Net Promoters Index with a result of 72.5, higher than 50 percentage units, for which the proposal is considered excellent.

Keywords: activity system; skills; gamification; writing

Introducción

La escritura ha jugado un papel fundamental en el desarrollo de la humanidad, con influencia notable en la cultura, el desarrollo del conocimiento y la comunicación. Es un elemento decisivo en la expresión de las ideas, sentimientos, experiencias y sueños de cada individuo y sus disímiles formas reflejan la diversidad de pensamientos y experiencias humanas. La investigación educativa ha examinado la escritura como una de las cuatro destrezas lingüísticas fundamentales, también recogidas en la literatura como macro-habilidades, y ha profundizado en aspectos relacionados con las estrategias para su enseñanza, en el desarrollo de habilidades específicas dentro de ella y con su evaluación.

Los enfoques de la enseñanza de la escritura han evolucionado a una visión más centrada en el estudiante y las estrategias actuales de enseñanza de la escritura han incorporado orgánicamente la tecnología. En este sentido, Abdel-Ganny (2023) estudió la utilización de las herramientas digitales y la gamificación en la enseñanza de la escritura; por su parte Warschauer et al. (2024) exploraron el impacto de los procesadores de texto y entornos digitales en la



eficacia de la escritura de los estudiantes y, más recientemente, Malik et al. (2023) examinaron el uso de la inteligencia artificial para apoyar el desarrollo de las habilidades de escritura en entornos educativos.

Por su parte, Telesca (2024) destaca la importancia de la retroalimentación efectiva y de que el maestro modele las habilidades de escritura en el mejoramiento del rendimiento de los estudiantes en la composición escrita. Asimismo, la evaluación ha presenciado enfoques más holísticos para evaluar la escritura con el uso de los portafolios y las rúbricas (Bangert et al., 2004). La investigación educativa sobre escritura también ha recorrido caminos más particulares relacionados con el desarrollo de habilidades específicas como la escritura argumentativa (Ferretti & Graham, 2019), la escritura creativa y la escritura académica.

En el ámbito latinoamericano, la investigación educativa sobre escritura ha evidenciado un avance notable en coherencia con las tendencias actuales del desarrollo de esta temática. El impacto de los enfoques pedagógicos innovadores como el enfoque comunicativo, el enfoque por tareas y el enfoque de géneros discursivos en la enseñanza de la escritura en la universidad ha sido tema de análisis en Pavez y Galdames (2022). De igual manera, el uso de la tecnología y las herramientas digitales ha constituido el objeto de análisis en estudios como el de Vaillant et al. (2020), orientado a descubrir la efectividad de las herramientas tecnológicas para promover la escritura colaborativa.

El interés creciente por la escritura creativa ha propiciado la exploración de estrategias pedagógicas para desarrollar la creatividad escrita, las habilidades narrativas de los estudiantes y el desarrollo de la identidad escritora en adolescentes. Otros estudios han explorado enfoques de evaluación, que incluyen rúbricas analíticas y escalas de valoración holística, así como la incorporación de la autoevaluación y la coevaluación como estrategias para mejorar la calidad de la escritura y el aprendizaje de segundas lenguas.

Un rasgo distintivo de la investigación educativa en el ámbito latinoamericano es la formación de docentes en escritura. Se han explorado programas de formación inicial y continua, así como estrategias de acompañamiento y supervisión docente para mejorar la enseñanza de la escritura en contextos educativos diversos. Cuevas y Arancibia (2020) analizaron la percepción y las prácticas de los docentes en relación con la enseñanza de la escritura en las escuelas de América Latina.



A pesar de su importancia en la comunicación humana, la escritura todavía constituye un desafío para la enseñanza y el aprendizaje. Los análisis realizados abordan desde los problemas relacionados con la compleja naturaleza y convencionalidad de los signos de representación del discurso hasta los referidos a la motivación por el aprendizaje. En correspondencia, la investigación educativa reconoce que los métodos utilizados tradicionalmente en la enseñanza de la escritura han estado entre las causas fundamentales de sus insuficiencias. Consecuentemente, la búsqueda de métodos innovadores para enseñar la escritura ha estado en el centro de la investigación en el ámbito educativo.

Una de las prácticas que ha tomado un auge vertiginoso en educación resulta la gamificación por sus particularidades para activar el proceso docente. Según Escribano (2013), se manifiesta en la introducción de elementos lúdicos en todos los espacios de la vida y en sectores tan diversos como la educación, la superación de los recursos humanos. Ortiz y Agredal (2018) destacan la gamificación como un proceso que permite la inserción del lenguaje de los juegos en las estrategias pedagógicas.

En la misma línea de pensamiento, para Hurtado et al. (2024) resulta una alternativa de relacionar un concepto y transformarlo en una actividad que posee elementos de competición para alcanzar los objetivos de aprendizaje, la posibilidad de fomentar hábitos de conducta de forma divertida, que favorece el rendimiento académico y la participación de los estudiantes con un aprendizaje lúdico y motivador. El uso de la gamificación como parte del proceso educativo resulta una táctica innovadora para el estudiante.

En Ecuador, la gamificación ya ha sido explorada con éxito en los ámbitos de educación. Tutiven (2022) aplicó la gamificación como una estrategia didáctica motivacional, que permitió incidir de forma positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje; a su vez, Mallitasig y Freire (2020) para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Hurtado et al. (2024) con el apoyo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. En el contexto de esta investigación, resulta destacado el trabajo realizado por Ortiz y Agredal (2018) que utiliza la gamificación como un proceso de inserción del lenguaje de los juegos.

Las investigaciones y autores referidos en este análisis reconocen la utilidad de la gamificación como una herramienta eficaz en el aprendizaje debido a su incidencia en la motivación de los estudiantes y el desarrollo de sus habilidades; por tanto, en la investigación se propuso diseñar un sistema de actividades basadas en la gamificación para mejorar la habilidad



de escritura de los estudiantes de tercero Bachillerato de la Unidad Educativa Fluminense, ubicada en la Provincia Los Ríos.

Tradicionalmente la docencia que se ha impartido en esta asignatura posee un carácter reproductivo (modelo de enseñanza expositivo), centrada en la labor del docente y, en consecuencia, los estudiantes manifiestan desinterés hacia la asignatura y baja participación en clases, falta de protagonismo, dificultades relacionadas con la escritura como falta de coherencia en las ideas, deficiente uso de los recursos del lenguaje que resultan en una limitada capacidad de expresión escrita. Por ende, los resultados académicos son bajos y las habilidades de la escritura limitadas.

Situación actual de la problemática

En cuanto al carácter teórico, la gamificación favorece el logro en el proceso docente educativo. Implica el deseo de desempeñarse bien en el aula y esto se ve reflejado en el actuar del estudiante, al momento que se esfuerza para conseguir un fin u objetivo académico, y demuestra interés, entusiasmo y persistencia por aprender aquello que considera necesario y significativo.

Con respecto al carácter empírico, los niveles de adquisición de habilidades de escritura en los estudiantes son bajos, manifiestos en el diagnóstico realizado y expresados de forma resumida en:

Problemas de acentuación.

Confusiones en el uso de b y la v, así como de la c y la s.

Uso incorrecto de los signos de puntuación.

Uso inadecuado de las mayúsculas.

Reducido vocabulario y baja capacidad de expresión.

Por todo lo antes planteado, la problemática a resolver está dada en: ¿cómo se propone un sistema de actividades con el uso de la gamificación para mejorar la habilidad de escritura en los estudiantes de tercero de Bachillerato, en la asignatura Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos, cantón Buena Fe?

El objetivo general del artículo es diseñar un sistema de actividades con el empleo de la gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en estudiantes de tercero de Bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa Fluminense, ubicada en la Provincia Los Ríos.



Materiales y métodos

El diagnóstico se realiza sobre la base de métodos empíricos de investigación, especialmente la observación, la entrevista y la revisión documental. La entrevista es realizada de manera intencionada a docentes y directivos de experiencia que puedan aportar acerca de la problemática y posible solución. La revisión documental se realiza a diversos documentos del proceso docente: planes de clases, actas de reuniones de trabajo, calificaciones de los estudiantes y exámenes.

En el caso de la revisión de los exámenes se considera la población de dos paralelos de 43 y 44 alumnos respectivamente (87 estudiantes) y la muestra de trabajos a revisar resulta de 72. El muestreo que se realiza es aleatorio, bajo consideraciones de obtener la mitad de la muestra de cada paralelo y seleccionar aquellos alumnos con números impares en la lista. Se implica en la propuesta a todos los profesores de Lengua y Literatura (5) y para su comprobación a profesores (8) y directivos de experticia (2).

Análisis y discusión de los resultados

La gamificación constituye simultáneamente una técnica, un método y una estrategia. Se basa en el conocimiento de los elementos que hacen atractivos los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje específico en un entorno que no es de juego, aquellos aspectos que pueden transformarse en elementos lúdicos o dinámicas de juego. Todo esto se realiza con el propósito de establecer una conexión especial con los usuarios, fomentar un cambio de comportamiento o comunicar un mensaje o contenido. En resumen, busca crear una experiencia significativa y motivadora (Gallego & Ágredo, 2016).

La enseñanza es el proceso en donde los educadores se encargan o tienen la responsabilidad de facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Dicho proceso implica la planificación, organización y ejecución de diversas estrategias y recursos para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y conocimientos.

Según Ryhan y Delci (2000), la motivación se refiere a los procesos que dirigen y mantienen el comportamiento humano hacia un objetivo o meta. La motivación puede ser intrínseca (cuando la persona está motivada por su propio interés y disfrute) o extrínseca (cuando la persona está motivada por factores externos, como recompensas o consecuencias).

La gamificación facilita la personalización del aprendizaje al adaptarse a las preferencias y habilidades individuales de los estudiantes; no solo enseña conceptos, sino que también



desarrolla habilidades prácticas y cognitivas mediante desafíos y simulaciones; aumenta la inmersión y el compromiso al crear experiencias educativas envolventes que mantienen la atención a lo largo del tiempo, y tiene un impacto positivo en el proceso educativo al mejorar la motivación, participación y resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Durante las últimas décadas, se han desarrollado significativas transformaciones en el campo de la educación; aspectos como la reorientación de los patrones educativos, la adquisición de nuevas tecnologías, el desarrollo de modelos de aprendizaje basados en competencias, se han impulsado como elementos innovadores con la finalidad de afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Meza & Moya, 2020).

En el mismo sentido, el uso de herramientas y aplicaciones innovadoras, incluidos los softwares, permiten el desarrollo del aprendizaje activo y el trabajo colaborativo en el aula (Cedeño & Murillo, 2019). Para implementar un cambio educativo en la escuela, es indispensable introducir la innovación en el proceso de enseñanza en el aula y resultan innumerables las vías que se han desarrollado. Algunas, independientemente de las señaladas, resultan el aula invertida (Plaza et al., 2022) y la gamificación (Parra & Segura, 2019).

La innovación posee su diana en el estudiante, pero su motor impulsor en el docente. Educarse hoy exige adaptarse cultural, social, laboral, profesional y personalmente al ritmo del cambio y su velocidad (Revelo et al., 2018). De esta forma, el docente guía el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero deja que el estudiante se vuelva el protagonista. En su propuesta, debe utilizar adecuadamente las categorías de la didáctica (Silvestre & Zilbersteing, 2000).

Particularidades de la gamificación en el logro de habilidades de escritura

La gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar las habilidades de escritura en estudiantes de todas las edades, a pesar de que la mayor parte de los trabajos que se encuentran publicados (y relacionados con Ecuador) están vinculados a lecto-escritura y con aplicaciones en la enseñanza básica (Jácome, 2022; Fernández et al., 2019). Al incorporar elementos de juego en el proceso de escritura, se puede aumentar la motivación, la participación y el aprendizaje.

Entre las contribuciones que se asocian a la gamificación en el logro de habilidades de escritura se encuentran, de acuerdo con Gallego y Ágredo (2016):

Motivación



- Los puntos, insignias y *rankings* pueden ayudar a motivar a los estudiantes a escribir más a menudo y a mejorar su calidad de escritura.

- Los desafíos y concursos pueden crear un ambiente de competencia amistosa que incentive a los estudiantes a esforzarse al máximo.

Las recompensas, como certificados de logro o acceso a contenido exclusivo, pueden ser un incentivo para que los estudiantes completen tareas de escritura.

Participación:

- Las actividades de escritura con el empleo de la gamificación pueden ser más atractivas e interactivas que las tareas tradicionales, lo que puede aumentar la participación de los estudiantes.

- Los juegos de escritura pueden proporcionar a los estudiantes una forma divertida y desafiante de practicar sus habilidades.

- Los foros y comunidades en línea pueden brindar a los estudiantes un espacio para compartir su trabajo y recibir comentarios de sus compañeros.

Las contribuciones en cuanto al Aprendizaje, de acuerdo con Polimonta (2021):

- La gamificación puede ayudar a los estudiantes a aprender sobre diferentes aspectos de la escritura, como la gramática, la ortografía y la organización del texto.

- Los juegos y actividades de escritura pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su creatividad y pensamiento crítico.

- La retroalimentación proporcionada en los juegos y actividades de escritura puede ayudar a los estudiantes a identificar sus áreas de mejora y a progresar en sus habilidades de escritura.

Algunos ejemplos de estrategias de gamificación para la escritura resultan: crear un juego de escritura (los estudiantes compiten entre sí para escribir la mejor historia o poema), utilizar una plataforma de aprendizaje (con juegos y actividades de escritura interactivos), implementar un sistema de puntos y recompensas para incentivar a los estudiantes a escribir; organizar un concurso de escritura (premio a los mejores trabajos).

El sistema diseñado para el desarrollo de habilidades de escritura en la asignatura Lengua y Literatura está compuesto por un grupo de características que regulan su accionar (enfoque sistémico, vínculo de lo teórico – práctico, carácter interdisciplinario y contextualizado flexible), y fundamento en principios (inclusión de elementos lúdicos, gradación de los retos y



personalización de la enseñanza, participación activa, colaboración, trabajo en equipo, reflexión crítica y retroalimentación formativa) que bajo la concepción del uso de la gamificación como método de enseñanza – aprendizaje se establece en cuatro etapas o componentes que resultan: motivación, desarrollo, evaluación - seguimiento y refuerzo para los que se establece un grupo de acciones que, con centro en el alumno, tributan a la solución de los problemas detectados en el diagnóstico en cuanto a: gramática y sintaxis, coherencia y cohesión, claridad y concisión, creatividad y originalidad, adaptación al propósito y público, en el desarrollo de habilidades de escritura.

La propuesta es factible debido a que existe una necesidad clara de mejorar las habilidades y competencias de los docentes para responder a los desafíos educativos actuales. Los avances tecnológicos, las nuevas metodologías pedagógicas y los cambios en el perfil de los estudiantes demandan que los docentes se actualicen y desarrollen nuevas habilidades para ofrecer una educación de calidad. Por lo tanto, la propuesta es relevante y necesaria para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

Además, es factible debido a que cuenta con el apoyo tanto de los docentes como de las autoridades involucradas, pues el compromiso de estos es fundamental para la ejecución del trabajo. Por tanto, la implementación de un plan de capacitación puede mejorar la formación de los docentes, lo que impactará positivamente en el aprendizaje de los estudiantes y en la imagen de la institución.

A continuación, se ejemplifica la etapa de motivación (Taller 1)

1. Torneo de duelos de escritores.

Objetivo. Fomentar la escritura creativa bajo presión.

¿Cómo se juega? Se organiza un torneo donde los estudiantes se enfrenten en duelos de escritura. Establecer un tema o género específico para cada duelo.

Cada estudiante tiene un tiempo limitado para escribir un pequeño texto (relato corto, poema, diálogo, entre otros) que cumpla con el tema o género asignado.

Un jurado (pueden ser otros profesores o estudiantes de cursos superiores) evalúa los textos y decide el ganador de cada duelo.

Se van eliminando participantes hasta llegar al final.

2. Cuestionario interactivo de gramática y sintaxis



Actividad: crea un cuestionario interactivo con preguntas sobre aspectos de gramática y sintaxis, como concordancia verbal, uso de pronombres, conjugación de verbos, entre otros.

Mecánica del juego: los estudiantes compiten individualmente o en equipos para responder las preguntas correctamente, en el menor tiempo posible.

Recompensas: puntos y medallas virtuales en la plataforma para los estudiantes con mejores puntajes.

3. Crucigrama gramatical

Actividad: diseña un crucigrama con pistas relacionadas con términos gramaticales y sintácticos.

Mecánica del juego: los estudiantes deben completar el crucigrama utilizando términos y conceptos gramaticales correctos.

Recompensas: puntos por cada palabra correcta completada y bonificaciones para el primer estudiante o equipo que complete todo el crucigrama correctamente.

4. Cuestionario de coherencia y cohesión

Actividad: crea un cuestionario con preguntas sobre la coherencia y cohesión en la estructura del texto, incluyendo la relación lógica entre ideas, el uso adecuado de conectores y la organización adecuada de párrafos.

Mecánica del juego: los estudiantes compiten en equipos para responder correctamente las preguntas, en el menor tiempo posible.

Recompensas: puntos para los equipos con las respuestas correctas y más rápidas.

5. Cuestionario de organización de ideas

Actividad: crea un cuestionario que incluya preguntas sobre la estructura del texto, como la introducción, desarrollo y conclusión.

Mecánica del juego: los estudiantes deben seleccionar el orden correcto de las partes del texto para garantizar su coherencia y fluidez.

Recompensas: puntos por respuestas correctas y rápidas, así como por comprender la importancia de la organización textual.

6. Rompecabezas de palabras acentuadas

Actividad: crea un rompecabezas donde los estudiantes deben formar palabras acentuadas correctamente.



Mecánica del juego: los estudiantes mueven las piezas del rompecabezas para formar palabras completas y acentuadas correctamente. Pueden recibir pistas o ayudas visuales si tienen dificultades.

Recompensas: puntos por completar el rompecabezas, con bonificaciones por resolverlo en menos tiempo o con menos pistas.

7. Crucigrama de conceptos

Actividad: diseña un crucigrama con palabras relacionadas con el uso adecuado de las mayúsculas.

Mecánica del juego: los estudiantes deben completar el crucigrama ingresando las palabras correctas que estén asociadas con las reglas de uso de mayúsculas.

Recompensas: puntos por cada palabra correctamente ingresada en el crucigrama, con bonificaciones por completarlo en menos tiempo.

8. Cuestionario de reglas de mayúsculas

Actividad: crea un cuestionario con preguntas relacionadas con las reglas de uso de las mayúsculas en diferentes contextos.

Mecánica del juego: los estudiantes responden preguntas sobre las reglas de mayúsculas, como cuándo se deben usar al inicio de una oración, en nombres propios y títulos.

Recompensas: puntos por cada respuesta correcta, con bonificaciones por respuestas rápidas y precisas.

Para la comprobación de la propuesta se utilizó el método del Índice de promotores netos. Este método consiste en seleccionar un grupo de expertos que evalúan la propuesta (ocho profesores y directivos, se consideran los elegidos en la entrevista de diagnóstico y se amplía a otros de experiencia). A estos docentes se les solicita que valoren en una escala de 0 a 10 si ellos recomendarían el sistema de actividades desarrollados para su aplicación.

Los resultados obtenidos muestran que solo un docente la evalúa en el rango de 0 a 6 que se consideran detractores (12.5 %), otro en el rango de 7 a 8, que se consideran neutros (12.5 %), y el resto (seis), lo evalúa entre 9 y 10 (75 %) considerados promotores. Si el resultado de la diferencia entre promotores menos detractores ($75 - 12.5 = 62.5$) es superior a 50 unidades porcentuales se considera que los expertos valoran de excelente la propuesta.



Conclusiones

Mediante la revisión teórica, conceptual y legal se fundamentó la importancia que tiene la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad de escritura con el fin de fortalecer los conocimientos de los docentes y estudiantes en el desarrollo de sus competencias y habilidades.

El sistema de actividades propuesto se caracteriza por su enfoque sistémico, el vínculo de lo teórico – práctico, y el carácter interdisciplinario y contextualizado flexible. Se fundamenta en los principios de inclusión de elementos lúdicos, gradación de los retos y personalización de la enseñanza, con la participación activa, colaboración, trabajo en equipo y la reflexión crítica y retroalimentación formativa, bajo la concepción del uso de la gamificación como método de enseñanza – aprendizaje.

Se comprueba la efectividad de la propuesta realizada según la percepción de un grupo de expertos seleccionados entre los profesores y directivos de la institución con experticia por medio de la aplicación del Índice de Promotores Netos, con resultado de 72.5, superior a 50 unidades porcentuales por lo que se considera la propuesta de excelente.

Referencias bibliográficas

- Abdel-Ganny, A. (2023). Enhancing English Writing Performance through Gamification: An Experimental Study. *International Journal of Instructional Technology and Educational Studies*, 4(3), 2682-3918.
https://journals.ekb.eg/article_322756_c8c39e56f5888aa44d4afe1675801053b.pdf
- Bangert, R. L., Hurley, M. M., & Wilkinson, B. (2004). The effects of school-based writing-to-learn interventions on academic achievement: A meta-analysis. *Review of educational research*, 74(1), 29-58. <https://doi.org/10.3102/00346543074001029>
- Cuevas, D. D., & Arancibia, B. M. (2020). Percepciones y expectativas de docentes de ingeniería y educación en torno a la retroalimentación en tareas de escritura. *Formación universitaria*, 13(4), 31-44. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000400031&script=sci_arttext
- Cedeño, E. L., & Murillo, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 138-148.
<https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>



- Escribano, F. (2013). Gamificación versus ludictadura. *Obra digital*, 5(1), 58-72.
<https://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22>
- Fernández, R., de Amo, J. M., Domínguez, J. C., & Asensio, M. I. (2019). Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria. *Innovación educativa en la sociedad digital*, 5(2), 799-813.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7648311>
- Ferretti, R. P., & Graham, S. (2019). Argumentative writing: theory, assessment, and instruction. *Reading and writing*, 32, 1345-1357. <https://doi.org/10.1007/s11145-019-09950-x>
- Gallego, A. F., & Ágredo, A. F. (2016). Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *Kepes*, 13(14), 61-81.
<https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.14.4>
- Hurtado, E. E., Medina, A., Ruilova, M. B., & Flores, K. L. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *Journal of Science Research*, 9(1), 44-64.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3029>
- Jácome, Y. R. (2022). *El trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio UTI.
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2767/1/JACOME%20TAYUPANTA%20YADIRA%20ROCIO.pdf>
- Malik, A. R., Patriwi, Y., Andajani, K., Numertayasa, I. W., Suharti, S., Darwis, A., & Marzuki, D. (2023). Exploring Artificial Intelligence in Academic Essay: Higher Education Student's Perspective. *International Journal of Educational Research Open*, 5(2), 100-296. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100296>
- Mallitasig, A. J., & Freire, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181.
<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Meza, L. R., & Moya, M. E. (2020). TIC y neuroeducación como recurso de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 85-96. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2550-65872020000200094&lng=es&nrm=iso



- Ortiz, A., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación e Investigación*, 44(1), 45-56. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pavez, P., & Galdames, A. (2022). Pedagogía basada en el género discursivo en la escritura de trabajos finales de grado en la formación de intérpretes. *Mutatis 106 Mutandis. Revista Latinoamericana de Traducción*, 15(2), 315-344. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.v15n2a04>
- Parra, M. E., & Segura, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, 3(2), 67-73. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429>
- Plaza, J. A., Medina, A., Nogueira, D., Maliza, W. F., & Castillo, V. J. (2022). Utilización de la metodología flipped classroom en la enseñanza básica. Una respuesta a la pandemia. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 30-38. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2532>
- Polimonta, M. A. (2021). *Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Israel]. Repositorio UISRAEL. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/47000/2737/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Revelo, O., Collazos, C. A., & Jimenez, J. A. (2018). La Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos (revista Descontinuada)*, 1(19), 31–46. <https://doi.org/10.21501/21454086.2347>
- Ryhan, R. M., & Delci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *By the American Psychological Association*, 55, (1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Silvestre, M., & Zilbersteing, J. (2000). *Enseñanza y aprendizaje desarrollador*. Pueblo y Educación.
- Telesca, L. (2024). Implementing a Metalinguistic Approach to Secondary School Writing. *Implementing a Metalinguistic Approach to Secondary School Writing*, 55(1), 14 – 75. https://doi.org/10.1044/2023_LSHSS-22-00182



Tutiven, K. M. (2022). *Programa de gamificación para mejorar el conocimiento matemático en niños y niñas de cuarto grado del cantón Guayaquil* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95804/Tutiven_CKM-SD.pdf?sequence=4

Vaillant, D., Rodríguez, E., & Bentancor, G. (2020). Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 28, 718-740.

<https://www.scielo.br/j/ensaio/a/FqJdDMbX7FdGg3TYPmfqSBh/?format=html>

Warschauer, M., Sharin, R. J., & Baek, C. (2024). Journal of Research on Technology in Education special issue on computer science for all. *Journal of Research on Technology in Education*, 56(6), 633-637. <https://doi.org/10.1080/15391523.2024.2411151>

