



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL ARTÍCULO

**GAMIFICATION TO IMPROVE WRITING SKILLS IN A2 ADULT
STUDENTS**

AUTORA

Msc. Wasbrum Tinoco, Wendy Esthela

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE ARTÍCULO
PROFESIONAL DE ALTO NIVEL**

Previo a la obtención del grado académico en
**MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y
EXTRANJEROS MENCIÓN ENSEÑANZA DE INGLÉS**

TUTORA

Msc. Vergara Mendoza, Ketty Zoraida.

Santa Elena, Ecuador

Año 2026



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. William González Panchana, PhD.
COORDINADOR DEL PROGRAMA**

**Lic. Ketty Zoraida Vergara Mendoza, Msc.
TUTORA**

**Lic. Sara Dolores González Reyes, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Ing. Eliana Geomar León Abad, Msc.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por WENDY ESTHELA WASBRUM TINOCO, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros Mención Enseñanza de Inglés.

Atentamente,

MSC. KETTY ZORAIDA VERGARA MENDOZA.
C.I. 0913115549
TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Wendy Esthela Wasbrum Tinoco

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **“Gamification to improve writing skills in A2 Adult students”** previo a la obtención del título en Magíster en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros Mención Enseñanza de Inglés, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 15 días del mes de enero de año 2026

WENDY ESTHELA WASBRUM TINOCO
C.I. 0922851001
AUTOR A



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Msc. Wendy Esthela Wasbrum Tinoco

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 15 días del mes de enero de año 2026

WENDY ESTHELA WASBRUM TINOCO
C.I. 0922851001
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TEMA

**GAMIFICATION TO IMPROVE WRITING SKILLS
IN A2 ADULT STUDENTS**

Autora: Wendy Esthela Wasbrum Tinoco

Tutora: Ketty Zoraida Vergara Mendoza

RESUMEN

El crecimiento en la tecnología y el uso de la gamificación en las aulas han despertado un renovado interés sobre cómo ambos pueden mejorar las habilidades lingüísticas. Este estudio se enfocará en la aplicación de estas herramientas y técnicas para demostrar que los estudiantes adultos de un colegio militar de aviación que se encuentran en el nivel A2 pueden mejorar sus habilidades de escritura. El propósito fundamental que perseguía el estudio era, por tanto, averiguar en qué medida los deberes de escritura gamificados y la tecnología pueden mantener la motivación de los estudiantes y propiciar las buenas prácticas de escritura. La investigación empleó un enfoque de métodos mixtos; los 70 encuestados fueron asignados aleatoriamente a uno de dos grupos: el grupo de control que realizaba los deberes de escritura convencionales y el grupo experimental que asumía los deberes de escritura de forma gamificada y con tecnología. Por tanto, los resultados de la investigación serán de utilidad para los profesores que buscan soluciones innovadoras y funcionales para las necesidades mixtas de adquisición de lenguas de los adultos aprendices. El estudio experimental duró ocho semanas, empleando un enfoque integral de la recogida de datos, incluyéndose diseños de pruebas antes y después, encuestas y feedback cualitativo. Los deberes gamificados no sólo incentivaron a

los estudiantes a realizar las actividades de aprendizaje, sino que también propiciaron un entorno de aprendizaje más movido, aun así, el grupo experimental obtuvo un mejor rendimiento en comparación con el grupo de control, habiéndose observado unas ganancias significativas en el compromiso y en las habilidades de escritura. Al proporcionar retroalimentación inmediata, la tecnología atendió a los aprendices individuales, lo que aliviaba el trabajo de la práctica de escritura y lo hacía agradable

Palabras clave: Gamificación, Habilidades lingüísticas, Tecnología, Motivación, Habilidad de escritura



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TEMA

**GAMIFICATION TO IMPROVE WRITING SKILLS
IN A2 ADULT STUDENTS**

Autora: Wendy Esthela Wasbrum Tinoco

Tutor): Ketty Zoraida Vergara Mendoza

ABSTRACT

Growth in technology and gamification use in the classrooms have gained renewed interest about how the two can improve language skills. This study will thus focus on the application of these tools and techniques to prove beneficial in the adult Students at a military high school of aviation who are on the A2 level can improve their writing abilities. The primary goal of the study was to find out how much gamified writing assignments and technology can sustain student's the motivation and promote good writing practices. The research took on a mixed method approach and had 70 respondents randomly assigned to two groups: control group applying conventional writing tasks, and experimental group immersed in gamified tasks and technology. The research results, therefore, will be useful for teachers searching for innovative and functional solutions for mixed language acquisition needs of adult learners. The eight-week experimental study employed a comprehensive data collection approach, including pre and post-test designs, survey, and qualitative feedback. Gamified assignments not only encouraged students to complete the learning activities but also offered a more dynamic learning environment, even though the experimental group fared better than the control group

with notable gains in engagement and writing skills. fe While providing immediate feedback, technology catered to individual learners, which relieved the work of writing practice and rendered it enjoyable.

Keywords: Gamification, Language skills, Technology, Motivation, Writing ability



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TEMA

**GAMIFICATION TO IMPROVE WRITING SKILLS
IN A2 ADULT STUDENTS**

**CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DE
PUBLICACIÓN**

Polo del Conocimiento  ISSN: 2550-682X
*Revista multidisciplinaria de investigación y estudios aplicados
abierta a científicos, de revistas, libros, casos clínicos*
CASEDELPO

Casa Editora del Polo (CASEDELPO), hace constar que:

El artículo científico:
"Gamification to improve writing skills in A2 Adult students"

De autoría:
Wendy Esthela Wasbrum Tinoco y Ketty Zoraida Vergara Mendoza

Habiéndose procedido a su revisión y analizados los criterios de evaluación realizados por lectores pares expertos (externos) vinculados al área de experticia del artículo presentado, ajustándose el mismo a las normas que comprenden el proceso editorial, se da por **ACEPTADA** la publicación en el **Vol 10, No 4 (2025): Abril**, de la revista Polo del Conocimiento, con ISSN 2550-682X, indexada y registrada en las siguientes bases de datos y repositorios: **Latindex Catálogo v2.0, MIAR, Google Académico, ROAD, Dialnet, ERHPPLUS.**

Y para que así conste, firmo la presente en la ciudad de Manta, a los 14 días del mes de marzo del año 2025.


Dr. Víctor R. Jama Zambrano
DIRECTOR

Dirección: Guadalupe El Peñasco 8 Esq. Mo. E. No 8
Teléfono: 0991871420
Email: polodelconocimiento@upse.edu.ec
www.polodelconocimiento.com
Manta - Manabí - Ecuador

| | |
|-----------------------|---|
| Polo del Conocimiento | Polo del Conocimiento Link: www.polodelconocimiento.com |
|-----------------------|---|