



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

**INSTITUTO DE POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TÍTULO DE ENSAYO

“El impacto de la tecnología gamificada en la escritura en los estudiantes de
noveno grado”

TRABAJO DE TITULACIÓN

Modalidad examen de carácter complejo

Previo a la obtención del grado académico de

Magíster en Educación Básica

AUTORA

Suárez Pozo Ángela Patricia

La Libertad - Ecuador

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 Eliecer González Panchana, PhD
COORDINADOR DEL PROGRAMA

Lic. Freddy Enrique Tigrero Suárez, Mgtr.
TUTOR

Lic. Yuri Wladimir Ruiz Rabasco, PhD.
ESPECIALISTA 1

Lic. John Fernando Granados Romero, PhD.
ESPECIALISTA 2

Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARÍA 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 la estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por la Lcda. Ángela Patricia Suárez Pozo, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Freddy Enrique Tigrero Suárez, Mgtr.

C.I 0910029768

TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Suárez Pozo Ángela Patricia

DECLARO QUE:

El trabajo de titulación “El impacto de la tecnología gamificada en la escritura en los estudiantes del noveno grado”, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando los derechos intelectuales de terceros, conforme a las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente, este trabajo es de mi plena autoría.

Santa Elena, 20 de Abril del 2026

Lic. Suárez Pozo Ángela Patricia

C.I. 0925277030

AUTORA



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

Yo, Suárez Pozo Ángela Patricia

DERECHOS DE AUTORA

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

Cedo los derechos patrimoniales en línea 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 autora.

Santa Elena, 20 de Abril del 2026

Lic. Suárez Pozo Ángela Patricia

C.I. 0925277030

AUTORA



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

Certifico que, después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado “el impacto de la tecnología gamificada en la escritura en los estudiantes de noveno grado”, presentado por la estudiante Ángela Patricia Suárez Pozo, fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, donde se registró un porcentaje de similitud del 1%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación

INFORME DE ANÁLISIS
 magister

ENSAYO ÁNGELA SUÁREZ

< 1%
 Textos sospechosos

< 1% Similitudes
 0% similitudes entre conillas
 0% entre las fuentes mencionadas
 0% Idiomas no reconocidos
 0% Textos potencialmente generados por IA

Nombre del documento: ENSAYO ÁNGELA SUÁREZ.pdf	Depositante: FREDDY ENRIQUE TIGRERO SUÁREZ	Número de palabras: 3341
ID del documento: bfd96d0ab0994ff94b46a7f2e10534f5cca991	Fecha de depósito: 7/2/2026	Número de caracteres: 22.308
Tamaño del documento original: 148,06 kB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 7/2/2026	

Ubicación de las similitudes en el documento:

Lic. Freddy Enrique Tigreiro Suárez, Mgtr.

TUTOR

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi más profundo agradecimiento a mi tutor, Lic. Freddy Enrique Tigrero Suárez, Mgtr., por su valiosa guía y paciencia, por los comentarios críticos hacia mi trabajo para su mejoramiento. Asimismo, agradezco al cuerpo docente y guías de la Maestría en Educación Básica por ayudarme con todas las herramientas teóricas necesarias para expandir mi horizonte profesional.

Ángela Patricia

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo mi amor a mis padres, Francisco y Gladys, quienes plantaron en mí la semilla de la superación y me dieron las bases para llegar hasta aquí. A mi esposo, Ing. Miguel Wong Mgtr., por ser mi compañero de batallas, por su paciencia infinita y por incentivar me a aumentar mis conocimientos académicos. Y a mis hijos, Wilmer, Nelly y Roger, quienes son mi mayor inspiración, espero que este logro les sirva de ejemplo para entender que con esfuerzo y dedicación, no hay meta inalcanzable. El triunfo no es solo mío sino de mi familia.

Ángela Patricia

ÍNDICE

TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
Resumen.....	XI
TEMA.....	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	1
INTRODUCCIÓN	1
Situación problemática	3
Estudio del arte	5
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	8
CONCLUSIONES.....	14
BIBLIOGRAFÍA.....	15

Índice de tablas

Tabla 1. Utilidad en el aprendizaje	9
Tabla 2. Herramientas en la gamificación.....	10
Tabla 3. Cambios en el uso de las herramientas seleccionadas	12

Resumen

En la actualidad, la educación enfrenta un marcado desinterés estudiantil hacia los métodos tradicionales, que suelen resultar monótonos. Ante esta realidad, el presente ensayo propone el uso de la gamificación como estrategia pedagógica, integrando dinámicas de juego que pueden potenciar la atención y la motivación del estudiantado. Los resultados obtenidos por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) en la asignatura de Lengua y Literatura evidencian la necesidad urgente de implementar nuevas metodologías que mejoren la comprensión y la producción escrita. En esta investigación se determinó que dos herramientas adecuadas para este propósito son Classcraft y Kahoot, ya que favorecen el autoaprendizaje y ofrecen retroalimentación inmediata. Estas plataformas permiten transformar el entorno educativo, promoviendo que el estudiantado recupere el entusiasmo y modifique su percepción de la escritura, dejando de verla como una obligación para convertirla en una actividad significativa, asegurando así un aprendizaje significativo y una formación integral.

Palabras clave: gamificación, autoaprendizaje, aprendizaje significativo.

Abstract

Currently, education faces a marked lack of student interest in traditional methods, which often become monotonous. In response to this situation, this essay proposes the use of gamification as a pedagogical strategy, integrating game dynamics that can enhance students' attention and motivation. The results obtained by the Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) in the subject of Language and Literature highlight the urgent need to implement new methodologies that improve reading comprehension and writing skills. This research determined that two appropriate tools for this purpose are Classcraft and Kahoot, as they promote self-learning and provide immediate feedback. These platforms help transform the educational environment, encouraging students to regain enthusiasm and change their perception of writing, no longer seeing it as an obligation but as a meaningful activity, thus ensuring significant learning and comprehensive education.

Keywords: gamification, self-learning, meaningful learning.

TEMA

El impacto de la tecnología gamificada en la escritura de los estudiantes de noveno grado.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Procesos de enseñanza y aprendizaje

Sublínea: Tic aplicada a la educación

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, enseñar a escribir es un auténtico desafío, ya que en las aulas no solo se encuentran la falta de motivación y el escaso interés de los estudiantes, sino que también el entusiasmo por aprender a escribir se ha ido. Se infiere que este problema se presenta en todos los niveles de educación, donde el uso de métodos tradicionales persiste; en particular, en esta investigación se resaltan las dificultades de escritura de los adolescentes.

Es pertinente mencionar que, en pleno siglo XXI, la presencia de las herramientas tecnológicas y sus aplicaciones forma parte de un proceso de enseñanza y aprendizaje; es decir, las instituciones educativas han incorporado la tendencia tecnológica en el aula. Sin embargo, se puede colegir que no todos los entornos educativos cuentan con tecnología, en particular en zonas rurales, ya que estas enfrentan limitaciones de acceso a recursos tecnológicos. Además, el desconocimiento de metodologías por parte de los docentes en los procesos de enseñanza se ha convertido en una necesidad urgente de perfeccionamiento, lo que implica que el sistema educativo requiere profesionales excelentes en los distintos niveles.

La búsqueda constante de métodos innovadores con apoyo de tecnología que optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje es una prioridad para todo docente y para las instituciones educativas, puesto que, al aplicar de manera asertiva, permite el fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes y, por ende, hay un cambio en el rendimiento académico. Por lo tanto, se requieren nuevas herramientas que ayuden a desarrollar la escritura y la lectura. (Pita, 2025, p.21)

En el contexto ecuatoriano, de acuerdo con los resultados identificados por el Instituto Nacional de Evaluación (INEVAL, 2023), en el área de Lengua y Literatura no se obtiene una calificación aceptable, como es el caso de la nota de 700 puntos en los estudiantes de la básica superior, que incluye el noveno grado. Esta etapa es clave para el desarrollo de habilidades lingüísticas y expresivas; sin embargo, la falta de metodologías innovadoras puede traducirse en textos con baja coherencia, errores gramaticales frecuentes y escasa creatividad. Por tal razón, se considera necesario investigar cómo la integración de la tecnología en la asignatura de Lengua y Literatura podría influir positivamente en la motivación, el compromiso y el desempeño en la escritura académica del noveno año básico.

Entre las estrategias destacadas con resultados en la enseñanza, se encuentra la gamificación, un concepto que alude a la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos. Al aplicarlo en el sistema educativo, se pueden obtener mejores resultados, mejorar la habilidad de análisis, transformar la escritura y potenciar la capacidad en la asignatura.

Por tanto, una de las formas de potenciar las capacidades es la gamificación, entendida como la incorporación de componentes lúdicos en el contexto educativo con la

finalidad de fomentar la atención y el involucramiento durante la enseñanza y el aprendizaje. Esto se consigue mediante diversas estrategias aplicadas por el docente para lograr una participación más activa, lo cual favorece el fortalecimiento y la adquisición de habilidades. Además, es importante destacar que la gamificación trasciende el simple entretenimiento, ya que forma parte de una estrategia pedagógica integrada al proceso formativo. (Carguaytongo, 2022, p.171)

La implementación de la gamificación ofrece la oportunidad de que los docentes se involucren con los estudiantes en las tareas escolares. Al adoptar esta metodología se construye un compromiso mutuo que armoniza el uso de las innovaciones tecnológicas con el ejercicio del pensamiento crítico, orientando la educación hacia un modelo de aprendizaje activo y colaborativo. Asimismo, la incorporación de elementos propios de juego y la dinámica de competencia sana son fundamentales para transformar el aula. De este modo, los estudiantes se sienten atraídos por la asignatura y desarrollan habilidades digitales de manera eficiente, despertando la curiosidad investigativa en un entorno de enseñanza moderno.

Situación problémica

Los estudiantes de noveno grado de la Unidad Educativa Península de Santa Elena se enfrentan a una situación problemática relacionada con su forma de escribir, ya que requieren la implementación de tecnologías gamificadas para mejorar la escritura. Hay un camino sencillo que se puede recorrer, pero la conexión tecnológica a menudo no es estable, ya que muchos estudiantes tienen celular pero no saben cómo aprovecharlo bien. Otros, a pesar de que existan herramientas digitales, se distraen con un tipo de juegos que no les ayuda en su

aprendizaje. Eso genera desigualdad y limita la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Aunque la gamificación incrementa el interés inicial, la mayoría de los estudiantes se centran más en obtener recompensas, puntajes o insignias que en desarrollar habilidades de escritura profundas; lo que provoca un enfoque superficial y reflexivo. Asimismo, algunos docentes aún no se sienten capacitados para integrar estrategias gamificadas adecuadamente en sus clases, lo que deriva en un uso limitado o ineficaz de estas herramientas en el aula de clases.

Posteriormente, se observa que no todos los estudiantes pueden responder de la misma manera a la gamificación; mientras unos se motivan, otros pueden sentirse presionados o frustrados ante la competencia en el juego. Esto demuestra la necesidad de una perspectiva equilibrada que permita aprovechar todos los beneficios que trae la tecnología sin descuidar lo más importante, que es el aprendizaje en la escritura.

Entonces, tomando en cuenta las causas subyacentes, es fundamental integrar la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes del noveno grado de educación básica en la Unidad Educativa Península de Santa Elena. Por tanto, con base en estos factores se plantea la pregunta: ¿Cómo influye la gamificación en el proceso de aprendizaje de la escritura de los estudiantes del noveno año de educación básica en la Unidad Educativa Península de Santa Elena durante el año lectivo 2025-2026?

Para efectos de la investigación se presenta el siguiente objetivo: analizar el aporte de la gamificación en la escritura de los estudiantes de noveno grado de educación básica de la Unidad Educativa Península de Santa Elena durante el año lectivo 2025-2026. El estudio se

desarrolla en un contexto clave, marcado por la influencia de la tecnología y la implementación de nuevas tecnologías que están modificando la manera en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento.

Estudio del arte

El presente estudio se sustenta en bases teóricas propuestas por autores e investigadores del ámbito educativo. A continuación, se detalla lo siguiente.

Para Bernabé (2024), al incorporar recursos tecnológicos en la educación no es una opción, sino una responsabilidad compartida dentro de la educación, donde su implementación resulta imprescindible. Asimismo, es esencial que el profesorado asuma el compromiso de actualizarse e innovar, pues ello es fundamental para educar a futuros profesionales, aprovechando las herramientas modernas disponibles. (p. 12)

De acuerdo con Andrade (2023), dada la gran influencia de las TIC, es fundamental aceptar que la enseñanza de las ciencias no puede ignorar estos avances tecnológicos. El uso de herramientas y recursos digitales facilita un acercamiento a la realidad de forma más innovadora y efectiva. Gracias a la implementación de estas tecnologías, los estudiantes pueden lograr una comprensión más profunda de los temas tratados (p. 36). Más que una preferencia, la integración de la tecnología en una clase es un acto de compromiso con el futuro de los estudiantes. No solo se trata de agregar una herramienta, sino que los docentes tienen la misión de asegurar que nadie se quede atrás para potenciar su talento humano.

Por otro lado, la integración de herramientas tecnológicas gamificadas en el aula de secundaria no solo dinamiza el aprendizaje, sino que permite una retroalimentación inmediata

que es decisiva para el desarrollo de procesos cognitivos complejos como la redacción y la revisión de textos. (Pérez-López, 2021, p.12)

En la actualidad, la escritura es mucho más que unir palabras; constituye una de las herramientas más poderosas, ya que permite expresar y defender ideas. A través de ella, los pensamientos se manifiestan y logran establecer una conexión con el entorno. Sin embargo, la realidad en las aulas de noveno grado es distinta y evidencia una situación preocupante. Es común observar estudiantes que han perdido la motivación y el entusiasmo por escribir, debido a que perciben la escritura como una obligación. Por lo tanto, recuperar ese interés se convierte en uno de los principales retos que enfrenta el docente en la actualidad, pues restablecer la confianza en este ámbito representa un importante desafío académico.

De acuerdo con Murillo et al. (2007), lo que realiza un docente constituye una serie de actividades en su planificación para transmitir conocimientos sin perder su esencia; muchas veces no se completa la planificación por desinterés. Lo que un docente busca es la formación integral entre estas dos grandes palabras en el campo de la educación: enseñanza y aprendizaje. Por tanto, es muy importante incorporar estrategias didácticas que no solo faciliten la adquisición de información y conocimiento, sino que también promuevan el desarrollo de competencias en el estudiante, con el propósito de que pueda aplicar el conocimiento de manera efectiva en diversos contextos, fomentando así su integración con la sociedad y el entorno que lo rodea, mediante el trabajo en equipo (p. 86).

Ordóñez (2022), en su análisis sobre estrategias didácticas, afirma lo siguiente: la investigación adquiere importancia al emplear la gamificación como herramienta para fortalecer tanto la enseñanza como el aprendizaje. Este enfoque no solo contribuye a mejorar

el rendimiento académico, sino que también favorece un aprendizaje más profundo y con mayor significado. El atractivo propio de los juegos impulsa la motivación de los estudiantes, generando una experiencia educativa enriquecedora que brinda a los docentes una base sólida para innovar y transformar los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje (p. 8).

Al respecto, Posligua et al. (2022) señalan que estas transformaciones impactaron a más de 617 millones de niños y adolescentes que, durante la pandemia iniciada en 2020, no alcanzaron los niveles mínimos de aprendizaje en las distintas materias. Esta situación llevó a que las instituciones educativas adoptaran estrategias acordes con el contexto y orientadas a mejorar el rendimiento académico. En este marco, la gamificación se ha posicionado como una de las metodologías más utilizadas a nivel mundial (p.231).

Según Quiñonez (2024), los estudiantes adquieren conocimientos, nuevas habilidades y fomentan su imaginación, lo que les brinda la oportunidad de crear historias propias basadas en su entorno personal. Existen numerosas actividades lúdicas que se emplean de manera adecuada y pueden generar aprendizajes significativos. Sin embargo, es importante no limitarse a talleres tradicionales que suelen provocar aburrimiento y desinterés en los estudiantes hacia la escritura. (p. 8).

Cuando el aprendizaje se vuelve un juego, la magia empieza a suceder; el trabajo deja de ser tedioso y se convierte en un espacio de aprendizaje y aventura. Porque ellos pueden crear nuevos entornos con estas herramientas, pueden fluir de manera natural. El resultado podría ser maravilloso, intensificando su creatividad, que muchas veces parece dormida y puede surgir de manera increíble.

El desarrollo de la escritura es esencial para la competencia comunicativa y cognitiva en estudiantes de secundaria. Investigaciones más generales indican que la gamificación puede mejorar significativamente la participación y el compromiso en tareas académicas. Es decir, la gamificación se entiende como la aplicación de componentes y estructuras características de los juegos en entornos que no son de naturaleza lúdica.

Por otro lado, en el nuevo y cambiante mundo de la educación, la búsqueda de la metodología innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es continua. Uno de estos enfoques, que ha tenido relevancia en los últimos años, es la gamificación, término que se refiere al uso de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos como la educación (Wong, 2024, p.1).

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Descripción de la propuesta:

Esta propuesta busca integrar diversas herramientas digitales y plataformas interactivas que permitan al estudiante navegar por su narrativa, convirtiéndola en una experiencia dinámica, mediante un sistema de recompensas y niveles de progresión literaria, evitando que el sistema se reduzca a una simple actividad recreativa que descuide el aprendizaje real.

Al entender la gamificación como un enfoque profundo, se trata de trascender la calificación tradicional para priorizar una retroalimentación continua que potencia el desarrollo integral del estudiante en el ámbito educativo. Mediante la aplicación de dinámicas de juegos vinculadas a la superación de dificultades metodológicas, se pretende

fomentar la autonomía y el autoaprendizaje significativo, asegurando una participación auténtica.

Al analizar la propuesta de Sánchez et al. (2020), se indica que:

Utilizar la gamificación como enfoque educativo implica entender las herramientas de los juegos que se emplearán, así como tener una comprensión clara de sus ventajas y desventajas. De lo contrario, puede descuidar el verdadero proceso de aprendizaje. Además, la gamificación va más allá de simplemente añadir juegos digitales, ya que su aplicación está vinculada al contexto y la dinámica del juego en sí (p. 52).

Los beneficios son de gran utilidad en el aprendizaje. A continuación, se detallan los más importantes para el uso de la gamificación:

Tabla 1. Utilidad en el aprendizaje

Contexto del estudiante	Ortografía y gramática	Coherencia y cohesión	Feedback (retroalimentación) inmediato:
Adaptación de las herramientas gamificadas a los intereses y necesidades de los estudiantes.	Corrige de manera directa las palabras mal escritas.	Los conectores ayudan a desarrollar el uso correcto de las palabras.	El error es parte del aprendizaje; este tipo de herramientas se usan en tiempo real para que el estudiante pueda ajustar su escritura mientras juega.

Nota: Tabla realizada por la autora

La importancia de conocer las diferentes herramientas que existen en las que un docente puede escoger según la necesidad que requiere en el campo del aprendizaje. A continuación se detalla una base de herramientas que se pueden utilizar de manera particular en la gamificación para la escritura.

Tabla 2. Herramientas en la gamificación

Herramienta	Definición	Objetivo
Genially	Ayuda a mejorar la atención de los estudiantes de una forma interactiva.	Aumenta la presentación de una tarea.
Wix	Se puede utilizar para crear sitios web si se tiene conocimiento de programación avanzada.	Fortalecer la presencia digital y volverla una clase interactiva en la escritura.
Google Docs	Es un procesador de texto gratuito que permite crear documentos de manera realista.	Ayuda a realizar un análisis de cada párrafo con una letra que se entienda y de forma creativa.
Google forms	Es un creador de formularios donde se puede personalizar de acuerdo a su gusto.	Se puede recolectar información al instante.
Storybird	Es una herramienta innovadora para crear cuentos e historias online con lo que podrán trabajar la lectoescritura en niños.	Permite a los docentes que puedan compartir trabajos a través de cuentos donde los padres podrán leer la progresión de lectura de sus hijos. Refuerza la escritura en el texto adaptándolo de manera gramatical para que no se pierda la secuencia de la historia.
Padlet	Es una pizarra digital que ayuda a los docentes y estudiantes a compartir recursos multimedia e información de manera real.	Ayuda a compartir las ideas de un tema específico en tiempo real, fomentando la participación y escritura entre los estudiantes que participan en la clase en tiempo real.
Classcraft	Los agrega a un nuevo mundo para que ellos realicen actividades y aprendan.	Ayuda al docente para que los estudiantes se motiven y realicen el trabajo colaborativo, ya que se juega en tiempo real.

Quizizz	Transforma el aprendizaje de una manera más humana, adaptándose a su ritmo real, brindando apoyo.	Contribuye a reforzar lo que se aprende en el instante, ya que resuelve dudas.
kahoot	Es una plataforma educativa para compartir y jugar cuestionarios, trivias en tiempo real.	Debe ser entretenido como un juego donde los cuestionarios son un reto motivador.

Nota: Tabla realizada por la autora

De acuerdo con la problemática presentada de manera directa, se realizó un análisis de cuál de estas herramientas es la más adecuada en el área de Lengua y Literatura, ya que la gamificación potencia el proceso de escritura en los estudiantes de noveno grado. Classcraft y Kahoot ambas tienen características que ayudan dependiendo del tema a tratar:

Classcraft: Convierte la escritura y las tareas en una aventura, motivando a los estudiantes con avatares y puntos. Las tareas escritas en tiempo real ayudan a corregir la redacción. La plataforma es muy flexible, ya que permite a los estudiantes adaptar el aprendizaje específico a la asignatura. Se puede usar de manera individual y grupal, fomentando el aprendizaje colaborativo.

Métodos de enseñanza

- *Conferencia
- *Demostración
- *Aprendizaje participativo / cooperativo
- *Estudio de escritura
- *Aula inteligente

Incluye características, misiones y batallas que pueden ser realizadas de manera individual o grupal. Los estudiantes pueden escoger sus personajes (avatares), ya que cada uno tiene habilidades diferentes.

kahoot: Es una herramienta de juego para los estudiantes que les ayuda a motivarse mediante retos interactivos, permitiendo evaluar en tiempo real porque capta la atención y se desarrollan habilidades digitales. Es tan versátil y dinámico en cualquier nivel educativo.

Es muy directa y sencilla usando trivias y concursos para que los estudiantes revisen lo que han visto y el docente observe si el conocimiento fue aprendido. Hoy en día, los estudiantes, cuando juegan, reciben premios de manera virtual: “insignias”. Esto los motiva a cumplir las tareas para poder avanzar en el juego, buscando la motivación de aprender, transformándolo de una manera lúdica y atractiva, ya que mantiene la concentración, aunque sean muchas horas.

Efectos de la tecnología gamificada en la escritura

Los cambios que se obtuvieron en el uso de las herramientas seleccionadas fueron los siguientes:

Tabla 3. Cambios en el uso de las herramientas seleccionadas

Área de cambio	Resultados
Motivación	Crea un constante hábito de escritura. El juego refuerza la memoria a largo plazo mucho mejor que los métodos tradicionales.
Fluidez	Promover la reescritura y aprender sobre el error ayudan a mejorar su aprendizaje.
Revisión	Mejora la gramática y el estilo para escribir mejorando el parafraseo. Permite al docente tener la evolución del estudiante en tiempo real.
Colaboración	Entre ellos se ayudan con el juego, aprenden a fomentar el compañerismo participando y reforzando conocimientos mientras juegan.

Nota: Tabla realizada por la autora

La integración de **kahoot** y **Classcraft** en los procesos de escritura en el noveno grado no solo va a representar un cambio sino una evolución en el aprendizaje del estudiante. La gamificación respaldada por estas herramientas indica que la escritura no tiene que ser solitaria ni mecánica, sino que los estudiantes pueden progresar en el propio problema de aprendizaje.

La gran innovación no es solo usar una herramienta, sino cambiar la mentalidad de los estudiantes, ya que escribir no es una obligación, sino que se convierte en un aprendizaje efectivo y significativo. Lo que busca un docente en la actualidad es captar la atención de los estudiantes en una clase.

CONCLUSIONES

La investigación realizada demuestra que la gamificación se consolida como un recurso pedagógico innovador y eficaz para fortalecer la motivación, el interés y las habilidades académicas de los estudiantes. Su adecuada aplicación en el aula permite vincular los elementos del juego con los objetivos curriculares, generando un entorno dinámico que favorece la participación. No obstante, su efectividad depende de una planificación estructurada por parte del docente, quien debe integrar estas estrategias de manera coherente para garantizar una formación integral y un aprendizaje verdaderamente significativo.

De igual manera, la incorporación de herramientas tecnológicas gamificadas en el área de Lengua y Literatura promueve un aprendizaje más profundo, activo y contextualizado. Estas estrategias permiten que el estudiante asuma un rol protagónico en el proceso de escritura, desarrollando autonomía, pensamiento crítico y competencias comunicativas. Al equilibrar el rigor académico con la interactividad tecnológica, se transforma la percepción de la escritura, pasando de ser una obligación a convertirse en una experiencia motivadora que fortalece la fluidez, la corrección y la confianza en la expresión escrita.

BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, N. (2023). *La gamificación como estrategia interactiva en el área de ciencias naturales en el décimo año de la Unidad Educativa "Manuel María Velasco" del cantón San Pedro de Huaca.* [Tesis de Maestría]. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/1234567>
- Bernabé, M. (2024). *Uso de herramientas tecnológicas en el proceso de formación universitaria de profesores de educación básica.* [Tesis de maestría]. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/1d324ad8-4e30-45fb-bc86-94c32296b2ea/content>
- Carguaytongo, M. (2022). *La gamificación en el aprendizaje significativo de la asignatura Investigación Ciencia y tecnología para estudiantes de tercero de bachillerato.* [Tesis de Maestría]. doi:<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4995>
- Murillo et al. (2007). *Evaluación del desempeño y carrera profesional docente. Un estudio comparativo entre 50 países de América y Europa.* doi:<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000152934?posInSet=3&queryId=N-EXPLORE-6915979c-adb1-4dc4-886a-0e2a3bd35522>
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores.* [Tesis de Maestría]. Obtenido de doi:<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Pita, A. &. (2025). *Relación entre la lectoescritura y el rendimiento académico en estudiantes del subnivel superior de la escuela Luis Eduardo Rosales.* Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8d459b6c-a8da-4b00-85fa-e47f9d1b4ea0/content>
- Posligua, G. e. (2022). La Gamificación como motivación en el aprendizaje de lectoescritura. *Unidades EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 231.
- Quiñonez, J. (2024). *Actividades lúdicas para mejorar la escritura en el área de lengua y literatura en estudiantes del sexto grado de la escuela de educación básica Ing. Marco Polo Morocho Ajoy. año 2023.* Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5e1b16ac-cb5e-40dd-a336-fce7f740da6e/content>
- Sanchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *Latindex*. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Werbach, K. y. (2012). *How game thin-king can revolutionize your business.* Wharton Digital Press. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business

- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
doi:https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business
- Wong, M. (2024). *La gamificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Virgen del Cisne*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e63d3066-76b4-4ee6-9970-53793a015924/content>