

EL IMPACTO DEL STORYTELLING COMO ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR LA ESCRITURA NARRATIVA EN EDUCACIÓN BÁSICA
THE IMPACT OF STORYTELLING AS A GAMIFICATION STRATEGY TO PROMOTE NARRATIVE WRITING IN BASIC EDUCATION

Autores: ¹María del Rosario Chugchilán Fauta, ²Ariana Pamela Campuzano Barco, y ³Erwin Sacoto Cabrera.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-7338-2728>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-8656-2827>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2916-0369>

¹E-mail de contacto: mdchugchilan@ube.edu.ec

²E-mail de contacto: ecapcampuzanob@ube.edu.ec

³E-mail de contacto: esacoto@ups.edu.ec

Afiliación:^{1*2*3}Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

Artículo recibido: 6 de Abril del 2026

Artículo revisado: 8 de Abril del 2026

Artículo aprobado: 10 de Abril del 2026

¹Profesora de Educación Primaria por el Instituto Superior Pedagógico Juan Montalvo, (Ecuador). Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, graduada de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). Especialista en Enseñanza de Lenguaje y Comunicación, graduada de la Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador (Ecuador). Magíster en Tratamiento de Dificultades de Aprendizaje, graduada del Instituto Superior de Investigación y Postgrado de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador), con 20 años de experiencia laboral.

²Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Computación, graduada de la Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador), con 3 años de experiencia laboral.

³Ingeniero Electrónico, graduado de la Universidad Politécnica Salesiana, (Ecuador). Magíster en Derecho y Gestión de las Telecomunicaciones, graduado de la Universidad Andina Simón Bolívar, (Ecuador). Doctor en Telecomunicaciones, graduado de la Universidad Politécnica de Valencia, (España), con 20 años de experiencia laboral.

Resumen

El presente estudio analiza el impacto de una intervención basada en gamificación y storytelling digital para fortalecer la escritura narrativa en estudiantes de décimo grado de Educación General Básica. Se empleó un diseño mixto cuasiexperimental con triangulación convergente en una muestra de 231 estudiantes distribuidos en grupo experimental y grupo control. La intervención, desarrollada durante seis semanas, se estructuró en cuatro fases pedagógicas progresivas que integraron dinámicas de gamificación, retos narrativos y creación de relatos digitales. Los resultados evidenciaron mejoras estadísticamente significativas en coherencia textual, estructura narrativa, creatividad y motivación intrínseca en el grupo experimental. Se observó una disminución considerable de estudiantes en el nivel "Inicial" y un incremento en las categorías "En proceso" y "Excelente". El análisis cualitativo y la encuesta aplicada a docentes confirmaron un aumento en la motivación, el involucramiento

en la narración y la percepción favorable hacia el uso de las TIC. La confiabilidad de los instrumentos alcanzó niveles excelentes según el alfa de Cronbach y el omega de McDonald. Se concluye que la integración planificada de narrativas digitales y estrategias gamificadas constituye una alternativa eficaz para transformar prácticas tradicionales de enseñanza de la escritura.

Palabras clave: Storytelling, Gamificación, Escritura narrativa, Innovación educativa, Educación básica.

Abstract

This study analyzes the impact of a gamification and digital storytelling intervention to strengthen narrative writing skills in tenth-grade students in Basic General Education. A quasi-experimental mixed-methods design with convergent triangulation was used with a sample of 231 students divided into an experimental group and a control group. The intervention, implemented over six weeks, was structured in four progressive pedagogical

phases that integrated gamification activities, narrative challenges, and the creation of digital stories. The results showed statistically significant improvements in textual coherence, narrative structure, creativity, and intrinsic motivation in the experimental group. A considerable decrease in the number of students at the "Initial" level and an increase in the "In Progress" and "Excellent" categories were observed. Qualitative analysis and a survey administered to teachers confirmed an increase in motivation, engagement in storytelling, and a favorable perception of ICT use. The reliability of the instruments reached excellent levels according to Cronbach's alpha and McDonald's omega. It is concluded that the planned integration of digital narratives and gamified strategies constitutes an effective alternative for transforming traditional writing instruction practices.

Keywords: Storytelling, Gamification, Narrative writing, Educational innovation, Basic education.

Sumário

Este estudo analisa o impacto de uma intervenção de gamificação e narrativa digital para fortalecer as habilidades de escrita narrativa em alunos do décimo ano do Ensino Fundamental. Utilizou-se um delineamento quase-experimental de métodos mistos com triangulação convergente, com uma amostra de 231 alunos divididos em um grupo experimental e um grupo de controle. A intervenção, implementada ao longo de seis semanas, foi estruturada em quatro fases pedagógicas progressivas que integraram atividades de gamificação, desafios narrativos e a criação de histórias digitais. Os resultados mostraram melhorias estatisticamente significativas na coerência textual, estrutura narrativa, criatividade e motivação intrínseca no grupo experimental. Observou-se uma diminuição considerável no número de alunos no nível "Inicial" e um aumento nas categorias "Em Andamento" e "Excelente". A análise qualitativa e um questionário aplicado aos professores confirmaram um aumento na motivação, no engajamento com a narrativa e uma percepção favorável do uso das TIC. A

confiabilidade dos instrumentos atingiu níveis excelentes, de acordo com o alfa de Cronbach e o ômega de McDonald. Conclui-se que a integração planejada de narrativas digitais e estratégias de gamificação constitui uma alternativa eficaz para transformar as práticas tradicionais de ensino da escrita.

Palavras-chave: Narrativa, Gamificação, Escrita narrativa, Inovação educacional, Educação básica.

Introducción

La transformación digital en la educación ha impulsado cambios sustanciales en los modelos pedagógicos tradicionales, promoviendo la incorporación de entornos virtuales, recursos multimedia, inteligencia artificial y metodologías activas que sitúan al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. Esta transición responde a las demandas educativas del siglo XXI, donde la colaboración, la creatividad, la comunicación en entornos híbridos y el desarrollo de competencias digitales constituyen habilidades esenciales (UNESCO, citado en Martínez et al., 2021). En este contexto, la escritura creativa adquiere especial relevancia, ya que no solo fortalece la competencia comunicativa escrita, sino que estimula el pensamiento crítico, la imaginación y la expresión individual del estudiantado.

No obstante, en diversos contextos educativos persisten prácticas pedagógicas centradas en la memorización y la repetición mecánica, lo que genera desmotivación y bloqueos creativos que limitan la producción literaria. Esta problemática se acentúa en el área de Lengua y Literatura en Educación General Básica, donde la enseñanza de la escritura suele priorizar la corrección formal sobre los procesos de planificación, textualización y revisión. En la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, se identificó que los estudiantes de décimo grado presentan baja motivación y dificultades en la producción de textos narrativos creativos,

evidenciando una brecha entre los lineamientos curriculares nacionales y la práctica pedagógica cotidiana.

Frente a estas limitaciones, la gamificación y el storytelling digital emergen como estrategias metodológicas con potencial transformador. La gamificación implica la incorporación de elementos propios del juego; como retos, recompensas, niveles e insignias. En contextos educativos con el propósito de incrementar la motivación y el compromiso del alumnado (Megat et al., 2020). Diversas investigaciones internacionales reportan que estas estrategias favorecen la participación activa y mejoran la calidad de las producciones escritas al generar experiencias de aprendizaje significativas (Gómez y Ávila, 2021). Por su parte, el storytelling digital integra texto, imagen, audio y video en la creación de narrativas multimedia, enriqueciendo los procesos de construcción de sentido y potenciando el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración (Reyes, 2022).

En el contexto latinoamericano, particularmente en Ecuador, la evidencia empírica respalda la efectividad de estas metodologías. Gudiño et al. (2024) identificaron mejoras significativas en el desempeño académico en ambientes gamificados a nivel universitario. Constante et al. (2025) reportaron incrementos en la eficacia académica en básica media, mientras que Callata et al. (2023) evidenciaron mejoras en el rendimiento escrito mediante el uso de insignias y paneles clasificatorios. Asimismo, Guaita et al. (2024) destacaron la importancia de integrar actividades como análisis narrativo, autoevaluación y escritura creativa para fortalecer dimensiones emocionales y expresivas. En coherencia con ello, Cedeño Aldaz et al. (2024) subrayan que la escritura debe concebirse como un proceso social y

estratégico que involucra planificación, textualización y revisión constante.

En este marco, el presente estudio tuvo como objetivo analizar el impacto del storytelling como estrategia de gamificación para fomentar la redacción creativa en estudiantes de décimo grado de Educación General Básica. Para ello, se adoptó un diseño mixto cuasiexperimental con grupo control y grupo experimental, que permitió evaluar comparativamente la motivación intrínseca y la calidad textual antes y después de una intervención pedagógica estructurada en cuatro fases durante seis semanas. Los hallazgos evidenciaron mejoras estadísticamente significativas en coherencia textual estructura narrativa, creatividad y niveles de motivación en el grupo experimental, aportando evidencia empírica relevante para el contexto ecuatoriano y ofreciendo orientaciones replicables para la implementación de metodologías innovadoras orientadas al desarrollo de competencia comunicativas.

Materiales y Métodos

La presente investigación adoptó un enfoque mixto con diseño cuasiexperimental de triangulación convergente, adecuado para contextos educativos donde no es posible la asignación aleatoria de participantes. Este diseño permitió la recolección simultánea de datos cuantitativos y cualitativos durante las fases de pretest y posttest, integrando ambos enfoques en la interpretación final de resultados. La elección metodológica respondió a la necesidad de evaluar no solo el rendimiento en escritura narrativa, sino también los procesos motivacionales y percepciones docentes asociados a la intervención. La población estuvo conformada por 231 estudiantes de décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno. Se aplicó un muestreo intencional no probabilístico, trabajando con los paralelos

existentes. El grupo experimental (n=114) participó en la intervención basada en gamificación y storytelling digital, mientras que el grupo control (n=117) continuó con la metodología tradicional. Se verificó la equivalencia inicial mediante comparación de resultados de pretest. Se emplearon tres instrumentos principales: (a) cuestionario de escritura narrativa aplicado como pretest y postest; (b) rúbrica analítica de evaluación con cinco dimensiones (estructura, creatividad, coherencia, dominio lingüístico y extensión); y (c) encuesta semiestructurada dirigida a docentes del área de Lengua y Literatura.

La validez de contenido fue determinada mediante juicio de tres expertos con formación de cuarto nivel, obteniéndose un Índice de Validez de Contenido (IVC) promedio de 0.92. La confiabilidad fue estimada con Alfa de Cronbach (0.84 en prueba piloto; 0.97–0.98 en aplicación final) y Omega de McDonald (0.97–0.98), evidenciando consistencia interna excelente.

La intervención tuvo una duración de seis semanas, con sesiones semanales de 90 minutos. Se estructuró en cuatro fases: Explorar, Crear, Jugar y Evaluar. Durante la fase Explorar se analizaron textos modelo y se diagnosticaron habilidades iniciales. En Crear, los estudiantes diseñaron personajes y tramas. En Jugar, se incorporaron dinámicas gamificadas (retos, niveles, insignias y recompensas simbólicas). Finalmente, en Evaluar se desarrollaron procesos de autoevaluación, coevaluación y revisión colaborativa. El grupo control mantuvo prácticas tradicionales basadas en ejercicios escritos y análisis de textos modelo, sin integración de elementos digitales o lúdicos. En la tabla 1 se presenta la organización de la propuesta de intervención pedagógica estructurada a partir de las fases “Explorar – Crear – Jugar – Evaluar”, con la descripción del propósito pedagógico, estrategias didácticas y competencias desarrolladas.

Tabla 1. Fases de la propuesta de intervención pedagógica “Explorar-Crear-jugar-Evaluar”

Fase	Propósito pedagógico	Estrategias didácticas	Competencias desarrolladas
Explorar	Activar conocimientos previos y analizar modelos narrativos	Lectura guiada, análisis estructural de textos, diagnóstico inicial	Comprensión lectora, pensamiento crítico, análisis narrativo
Crear	Diseñar estructuras narrativas propias	Construcción de personajes, escenarios y tramas, planificación textual	Creatividad, organización textual, escritura planificada
Jugar	Motivar la producción escrita mediante dinámicas lúdicas	Retos narrativos, niveles, recompensas simbólicas, decisiones narrativas	Motivación intrínseca, participación activa, toma de decisiones
Evaluar	Reflexionar y mejorar la producción escrita	Autoevaluación, coevaluación, revisión colaborativa, publicación digital	Metacognición, autorregulación, competencias comunicativas y digitales

Fuente: elaboración propia

Los datos cuantitativos fueron analizados mediante estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes y medias), comparando desempeño entre grupos y momentos. Los datos cualitativos fueron procesados mediante análisis temático (codificación abierta, axial y selectiva),

garantizando triangulación metodológica y rigor interpretativo.

Resultados y Discusión

Los resultados cuantitativos evidencian diferencias significativas entre el grupo

experimental y el grupo control tras la intervención. En el grupo experimental se observó una disminución notable en la categoría “Inicial” y un incremento en las categorías “En proceso” y “Excelente”. En contraste, el grupo control presentó variaciones mínimas entre el pretest y el postest. El desplazamiento hacia niveles superiores en el grupo experimental sugiere que la intervención fortaleció dimensiones como coherencia textual, creatividad y organización narrativa. La mejora

en la categoría “Excelente” confirma avances cualitativos en la producción escrita, asociados a la integración de dinámicas gamificadas y narrativas digitales. La tabla 2 presenta los puntajes obtenidos en las cuatro categorías de desempeño (Inicial, Bueno, En proceso y Excelente) en los momentos de pretest y postest. Los datos permiten observar un comportamiento diferenciado entre ambos grupos antes y después de la intervención.

Tabla 1. Resultados del cuestionario de escritura narrativa aplicado como pretest y postest

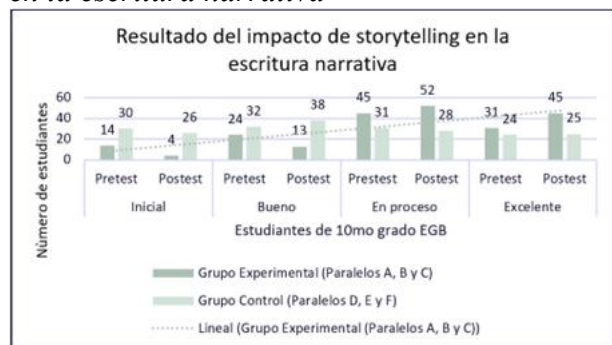
Estudiantes de 10mo EGB		Inicial		Bueno		En proceso		Excelente	
		Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Grupo Experimental	Paralelo A	3	2	3	4	20	15	12	17
	Paralelo B	5	1	10	5	15	20	7	11
	Paralelo C	6	1	11	4	10	17	12	17
Grupo Control	Paralelo D	12	12	7	10	11	7	10	11
	Paralelo E	11	8	12	14	6	7	8	8
	Paralelo F	7	6	13	14	14	14	6	6
TOTAL		44	30	56	51	76	80	55	70

Fuente: elaboración propia

Asimismo, en la Figura 1 se muestra una representación gráfica del impacto del storytelling y la gamificación en la escritura narrativa. También, se aprecia que el grupo

experimental exhibe una mejora significativa después de la intervención, mientras que el grupo control mantiene líneas prácticamente estables entre el pretest y el postest.

Figura 1. Resultado del impacto de storytelling en la escritura narrativa



Fuente: elaboración propia

Como resultado del proceso de validación de contenido mediante juicio de expertos, se obtuvo un Índice de Validez de Contenido

(IVC) promedio de 0.92. la elevada fiabilidad de los instrumentos (Alfa de Cronbach = 0.98; Omega de McDonald = 0.98) respalda la consistencia de los hallazgos. La triangulación entre resultados cuantitativos y cualitativos fortalece la validez interna del estudio. (ver tabla 3).

Tabla 3: Estadísticas de validez y confiabilidad de los instrumentos

Indicador				
Índice de Validez de Contenido (IVC)	0.92			
Alfa de Cronbach (prueba piloto)	0.84			

Fuente: elaboración propia

La escala utilizada para evaluar la escritura narrativa alcanzó índices de fiabilidad excelente. (ver tabla 4).

Tabla 4. Estadística de fiabilidad de escala

Estadísticas de fiabilidad de escala				
	Media	DE	Alfa de Cronbach	ω de McDonald
Escala	2.36	1.02	0.98	0.98

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 5 muestra correlaciones muy altas entre ítems (0.92 y 0.95), lo cual indica que cada dimensión contribuye significativamente al constructo global. Estos resultados garantizan la confiabilidad interna de los datos obtenidos.

La escala presenta un nivel de fiabilidad óptimo tanto a nivel general como específico por ítem, lo que garantiza que los resultados obtenidos sean confiables y validados para análisis posteriores.

Tabla 2. Estadísticas de fiabilidad de elemento

Estadísticas de fiabilidad de elemento				Si se descarta el elemento	
	Media	DE	Correlación del elemento con otros	Alfa de Cronbach	ω de McDonald
Estructura	2.36	1.06	0.92	0.98	0.98
Creatividad	2.36	1.06	0.94	0.97	0.97
Coherencia	2.42	1.06	0.95	0.97	0.97
Domino	2.38	1.09	0.93	0.97	0.97
Extensión	2.30	1.06	0.93	0.97	0.97

Fuente: elaboración propia

Los resultados de la encuesta aplicada a docentes de décimo grado de EGB del área de Lengua y Literatura se encuentran organizados en la Tabla 6, la cual presenta las tendencias predominantes de respuesta.

Tabla 6: Resultados de la encuesta aplicada a docentes de décimo grado de EGB

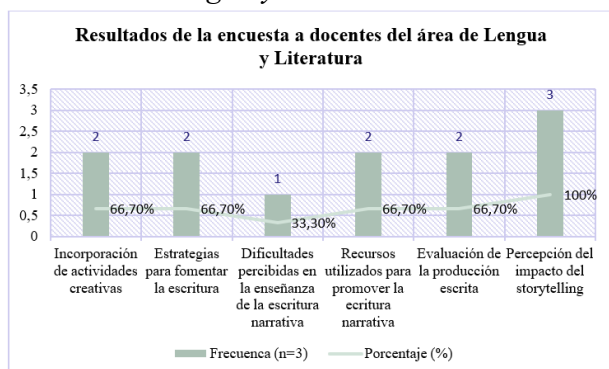
Categoría de análisis	Tendencia de respuesta predominante	Frecuencia (n=3)	Porcentaje (%)
Incorporación de actividades creativas	Frecuentemente	2	66.70
Estrategias para fomentar la escritura	Ocasionalmente	2	66.70
Dificultades percibidas en la enseñanza de la escritura narrativa	Falta de ideas o bloqueos creativos	1	33.30
Recursos utilizados para promover la escritura narrativa	TIC y recursos digitales	2	66.70
Evaluación de la producción escrita	En proceso de mejora	2	66.70
Percepción del impacto del storytelling	Positiva, con potencial de mejora	3	100

Fuente: elaboración propia

Los resultados de la encuesta evidenciaron que el 100% de los participantes percibió el impacto del storytelling como positivo y con potencial

para mejorar la motivación y competencias de escritura narrativa en décimo grado.

Figura 2: Resultados de la encuesta a docentes del área de Lengua y Literatura



Fuente: elaboración propia

Los hallazgos confirman que la combinación de gamificación y storytelling digital constituye una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la escritura narrativa en Educación General Básica. La reducción de estudiantes en niveles iniciales y el aumento en niveles superiores evidencian impacto en competencias estructurales y creativas. Los resultados coinciden con investigaciones recientes que destacan el potencial motivacional de la gamificación y su influencia en el rendimiento académico. Asimismo, el storytelling digital facilitó la expresión emocional y la construcción coherente de relatos, superando limitaciones asociadas a metodologías tradicionales centradas en la memorización.

En síntesis, la intervención demostró que la integración pedagógica de elementos lúdicos y narrativos digitales favorece aprendizajes significativos, incrementa la motivación intrínseca y fortalece la producción escrita en contextos escolares. El 66,7% de los docentes manifestó que la incorporación de actividades creativas y estrategias de gamificación en el aula se realizaba de manera frecuente u ocasional, mientras que el mismo porcentaje identificó el uso de las TIC y recursos digitales como principales apoyos para promover la escritura narrativa. Sin embargo, solo el 33%

reconoció dificultades, centradas en bloques creativos y falta de ideas. La evaluación de la producción escrita, según el 66,7% de los encuestados, permaneció en proceso de mejora, reflejando una disposición hacia la transformación pedagógica.

Desde la perspectiva cualitativa, los docentes indicaron que el uso de la gamificación y storytelling digital generó un ambiente más inclusivo y dinámico, en contraste con las prácticas tradicionales centradas en la repetición y la memorización. Se registraron avances en la motivación y expresión escrita de los estudiantes, aunque persisten retos asociados a bloqueos creativos y la evaluación de la producción textual. Los testimonios destacaron el valor de emplear enfoques lúdicos, digitales y centrados en el estudiante para cerrar la brecha pedagógica existente en la enseñanza tradicional de Lengua y Literatura.

Conclusiones

De los resultados mostrados, de su análisis y de su discusión, se pueden obtener las siguientes conclusiones: 1) la integración planificada de la gamificación y el storytelling digital constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la escritura narrativa en estudiantes de décimo grado de Educación General Básica; 2) la estructuración de secuencias didácticas basadas en misiones narrativas, desafíos progresivos y dinámicas lúdicas favorece el desarrollo de coherencia textual, organización estructural y creatividad en la producción escrita; 3) la incorporación de elementos propios del juego contribuye al fortalecimiento de la motivación intrínseca y al compromiso sostenido del estudiantado durante el proceso de aprendizaje; 4) El uso pedagógicamente intencionado de recursos narrativos digitales potencia la expresión multimodal y promueve aprendizajes significativos alineados con enfoques centrados

en el estudiante; y, 5) la propuesta metodológica desarrollada es viable y replicable en contextos educativos con características similares, aportando evidencia empírica relevante para el fortalecimiento de competencias comunicativas en el ámbito ecuatoriano y latinoamericano.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, J., Bayas, E., Manobanda, L., & Tapia Peralta, S. (2023). Estrategias de enseñanza para el mejoramiento de la práctica docente en Latinoamérica. Revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 3069–3087. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5553
- Andrade, H. (2005). Teaching With Rubrics: The Good, the Bad, and the Ugly. *College Teaching*, 53(1), 27–31. <https://doi.org/10.3200/CTCH.53.1.27-31>
- Callata, R., Briceño, E., Gutiérrez, M., Salazar Zavaleta, J., Rivas Plata, A., & Caballero Sequeiros, E. (2023). Estrategia didáctica para desarrollar la producción escrita en estudiantes de inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5411
- Cedeño, K., Quimiz Moreira, M., & Zambrano Acosta, J. (2024). Prácticas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de bachillerato. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(3), 79–91. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v8.n3.2024.79-91>
- Constante, A., Arriaga, C., Delgado, V., Menedez, A., & Menendez, L. (2025). La gamificación como estrategia de motivación para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de básica media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6.21636
- Egas, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., & Alfaro, G. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo Del Conocimiento*, 9(8), 875–894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>
- Gómez, L., & Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Gómez, L., & Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3). <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Guaita, E., Solís, L., Mejía, N., Altamirano, E. del R., & Guanín, C. (2024). La Narrativa Digital en el Aula: Estrategias para Fomentar la Escritura Creativa en Lengua y Literatura. *Reincisol*, 3(6), 6325–6338. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)6325-6338](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)6325-6338)
- Gudiño, C., Jacob, B., Melo, V., & Rosero, L. (2024). Gamificación y ludificación educativa en el aula Universitaria. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2519>
- Hernández, R., & Mendoza T, (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (McGRAW-HILL Educatio). McGraw-Hill Education. <https://doi.org/978-1-4562-6096-5>
- Martínez, M, Sádaba, C., & Serrano-, J. (2021). Meta-marco de la alfabetización digital: análisis comparado de marcos de competencias del Siglo XXI. *Revista Latina de Comunicación Social*, (79). <https://doi.org/10.4185/rllcs-2021-1508>
- Ministerio de Educación del Ecuador. Subnivel Superior EGB. (2019). Introducción general Subnivel SUPERIOR. www.educacion.gob.ec
- Palinkas, L., Horwitz, S., Green, C., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful Sampling for Qualitative Data Collection and Analysis in Mixed Method Implementation Research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42(5), 533–544. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>
- Piñeiro, M. (2025). Paradigmas y Modelos Didácticos en la Educación Secundaria Latinoamericana: implicaciones para la

Enseñanza y el Aprendizaje. Pensamiento Actual, 25(44).
<https://doi.org/10.15517/pa.v25i45.65294>

Prieto, A., Díaz, K., Villao, M., Barzola, Á., Taípe, S., & Romero, G. (2024). El papel de la motivación intrínseca en el aprendizaje escolar: estrategias para fomentarla en el aula. *South Florida Journal of Development*, 5(7), e4125.
<https://doi.org/10.46932/sfjdv5n7-023>

Puenayan, M., Estupiñán, M., Vásquez, N., Almeida, L., & Abad, N. (2024). El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como Estrategia Didáctica para Mejorar el Rendimiento Académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10447–10459.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13186

Reyes, W. (2021). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana.

Alteridad, 17(1), 24–35.
<https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>

Reyes, W. (2022). Gamification and collaborative online learning: an analysis of strategies in a Mexican university. *Alteridad*, 17(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>

Ríos, K. (2019). La entrevista semiestructurada y las fallas en la estructura. La revisión del método desde una psicología crítica y como una crítica a la psicología. *Caleidoscopio - Revista Semestral de Ciencias Sociales y Humanidades*, (41).
<https://doi.org/10.33064/41crscsh1203>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © María del Rosario Chugchilán Fauta, Ariana Pamela Campuzano Barco y Erwin Sacoto Cabrera.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo
Contribución de los autores (Taxonomía CRediT) María del Rosario Chugchilán Fauta: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio. Ariana Pamela Campuzano Barco: curación y organización de los datos, participación en la recolección de información, validación de los resultados obtenidos y elaboración de representaciones gráficas y visualización de los datos. Erwin Sacoto Cabrera: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio.
Declaración de conflicto de intereses Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.
Declaración de financiamiento La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.
Declaración del editor El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.
Declaración de los revisores Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.
Declaración ética de la investigación Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.
Declaración sobre el uso de inteligencia artificial Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.
Disponibilidad de datos Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.

