Ciencia y Educación
(L-ISSN: 2790-8402 E-ISSN: 2707-3378)
Vol. 7 No. 11.1
Edición Especial XI 2026

LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN ESCRITA DE LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL SUPERIOR

GAMIFICATION TO IMPROVE WRITTEN COMMUNICATION AMONG UPPER-LEVEL STUDENTS

Autores: [1]Joseph Steeven Pinzón Cuenca, [2]Karen Tatiana Cuzco Castillo, [3]Ramón Guzmán Hernández y [4]Nancy Yolanda González Domínguez.
[1]ORCID ID: https://orcid.org/0009-0007-2120-8715
[2]ORCID ID: https://orcid.org/0009-0001-9634-3248
[3]ORCID ID: https://orcid.org/0009-0005-3190-4808
[4]ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-5712-1319
[1]E-mail de contacto: josephpinzon400@gmail.com
[2]E-mail de contacto: karencitacuzco59@gmail.com
[3]E-mail de contacto: rguzmanh@ube.edu.ec
[4]E-mail de contacto: nancitaygd@gmail.com
Afiliación: [1*2*3*4*]Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).
Artículo recibido: 2 de Octubre del 2026.
Artículo revisado: 22 de Octubre del 2026.
Artículo aprobado: 22 de Octubre del 2026.
[1]Licenciado en Ciencias de la Educación, graduado de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión El Carmen, (Ecuador), con 2 años de experiencia laboral. Maestrante de la Maestría en Pedagogía y Formación Técnica Profesional de la Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).
[2]Licenciada en Comunicación Social, graduada de la Universidad Técnica Babahoyo, (Ecuador), con 4 años de experiencia laboral. Maestrante de la Maestría en Pedagogía y Formación Técnica Profesional de la Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).
[3]Doctor en Ciencias Pedagógicas, graduado del Instituto Superior Pedagógico Frank País, (Cuba).
[4]Licenciada en Educación, especialidad Español y Literatura. Máster en Ciencias de la Educación por la Universidad de Ciencias Pedagógicas Héctor Alfredo Pineda Zaldívar, (Cuba). Doctora en Ciencias Pedagógicas por la Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, (Cuba).

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo diseñar estrategias de gamificación para mejorar la comunicación escrita de los estudiantes del subnivel superior en la Unidad Educativa San Jacinto. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo-propositivo, aplicando una encuesta estructurada a una muestra de 60 estudiantes. Los resultados evidenciaron que el 58.4% presenta dificultades frecuentes en ortografía, el 58.3% en organización de ideas, el 53.3% en uso de conectores y el 60.0% en argumentación escrita, lo que confirma una deficiencia significativa en la competencia comunicativa. Asimismo, el 46.7% de los estudiantes manifestó bajos niveles de motivación hacia la escritura, evidenciando la necesidad de incorporar metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En contraste, el 78.4% expresó una percepción favorable hacia el uso de estrategias basadas en gamificación, lo que respalda la viabilidad de su implementación en el contexto educativo. A partir de estos hallazgos, se diseñó una guía didáctica fundamentada en metodologías activas y elementos de gamificación, orientada a fortalecer las habilidades de comunicación escrita mediante actividades dinámicas y contextualizadas. La consulta a especialistas confirmó su pertinencia pedagógica, coherencia curricular y aplicabilidad. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia efectiva para mejorar la motivación, la participación y el desarrollo de competencias escritas en los estudiantes, contribuyendo significativamente al mejoramiento del proceso educativo.

Palabras clave: Gamificación, Comunicación escrita, Estrategias didácticas, Motivación, Educación secundaria

Abstract

The objective of this study was to design gamification strategies to improve the written communication skills of upper-level students at the San Jacinto Educational Unit. The study was conducted using a quantitative approach

with a descriptive-propositional scope, employing a structured survey administered to a sample of 60 students. The results showed that 58.4% frequently struggle with spelling, 58.3% with organizing ideas, 53.3% with using transitional words, and 60.0% with written argumentation, confirming a significant deficiency in communicative competence. Furthermore, 46.7% of the students reported low levels of motivation toward writing, highlighting the need to incorporate innovative methodologies into the teaching-learning process. In contrast, 78.4% expressed a favorable perception of the use of gamification-based strategies, which supports the feasibility of their implementation in an educational context. Based on these findings, a teaching guide was designed, grounded in active methodologies and elements of gamification, aimed at strengthening written communication skills through dynamic and contextualized activities. Consultation with specialists confirmed its pedagogical relevance, curricular coherence, and applicability. It is concluded that gamification constitutes an effective strategy for improving motivation, participation, and the development of written communication skills among students, contributing significantly to the improvement of the educational process.

Keywords: Gamification, Written communication, Didactic strategies, Motivation, Secondary education

Sumário

A presente investigação teve como objetivo conceber estratégias de gamificação para melhorar a comunicação escrita dos alunos do subnível superior da Unidade Educativa San Jacinto. O estudo foi desenvolvido com uma abordagem quantitativa, de caráter descritivo-propositivo, aplicando um questionário estruturado a uma amostra de 60 alunos. Os resultados revelaram que 58,4% apresentam dificuldades frequentes na ortografia, 58,3% na organização de ideias, 53,3% no uso de conectores e 60,0% na argumentação escrita, o que confirma uma deficiência significativa na competência comunicativa. Além disso, 46,7% dos estudantes manifestaram baixos níveis de motivação para a escrita, evidenciando a necessidade de incorporar metodologias inovadoras no processo de ensino-aprendizagem. Em contrapartida, 78,4% expressaram uma perceção favorável em relação ao uso de estratégias baseadas na gamificação, o que corrobora a viabilidade da sua implementação no contexto educativo. Com base nestas conclusões, foi elaborado um guia didático fundamentado em metodologias ativas e elementos de gamificação, orientado para reforçar as competências de comunicação escrita através de atividades dinâmicas e contextualizadas. A consulta a especialistas confirmou a sua pertinência pedagógica, coerência curricular e aplicabilidade. Conclui-se que a gamificação constitui uma estratégia eficaz para melhorar a motivação, a participação e o desenvolvimento de competências de escrita dos alunos, contribuindo significativamente para a melhoria do processo educativo.

Palavras-chave: Gamificação, Comunicação escrita, Estratégias didáticas, Motivação, Ensino médio

Introducción

La capacidad de comunicación escrita constituye una habilidad académica y profesional fundamental para el éxito integral de los estudiantes en la sociedad contemporánea. En este sentido, Posligua (2021) menciona que las habilidades escritas desempeñan un rol trascendental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que son herramientas necesarias para proporcionar información y adquirir nuevos conocimientos. No obstante, en el sistema educativo actual persisten profundas deficiencias en esta destreza, especialmente entre los estudiantes del subnivel superior. Esta problemática se evidencia en un bajo dominio de las normas de ortografía y una marcada debilidad para estructurar y organizar textos académicos

complejos, lo que deteriora la claridad y calidad de su producción textual. En este sentido, las falencias detectadas no se limitan únicamente a la ortografía normativa; también demuestran carencias críticas en la cohesión, la coherencia y, de manera más alarmante, en la capacidad de argumentación crítica.

Al respecto, investigaciones como la de Gordillo (2024) subrayan que la enseñanza de la Lengua y Literatura debe adaptarse a las competencias del currículo priorizado para superar estos rezagos. Bajo esta premisa, resulta imperativo vincular el desarrollo de la habilidad comunicativa en la asignatura de Lengua y Literatura con las exigencias del ámbito técnico-profesional. La producción textual en estudiantes del subnivel superior debe trascender la práctica académica convencional e integrarse con la redacción de informes, manuales y propuestas aplicadas que preparen al estudiantado para los requerimientos del entorno laboral.

De este modo, el fortalecimiento de la precisión ortográfica, la cohesión y la capacidad argumentativa en esta materia se consolida como una competencia transversal esencial para la Formación Técnico Profesional, garantizando la eficacia en la transmisión de conocimientos y la competitividad en su futuro desempeño profesional. Aunado a lo anterior, la raíz de este déficit radica en que los métodos tradicionales han fallado en generar el compromiso necesario para el desarrollo competencial continuo.

Ante esta realidad, surge la gamificación como una estrategia didáctica innovadora. Autores como García (2025) señalan que la gamificación mejora significativamente las habilidades de comunicación al integrar elementos lúdicos que motivan al estudiante. Bajo esta perspectiva, en la Unidad Educativa San Jacinto, las dificultades mencionadas fueron detectadas mediante la aplicación de una encuesta estructurada dirigida a los estudiantes y la observación directa en el aula, técnicas que permitieron identificar las principales debilidades relacionadas con la cohesión y coherencia textual, la organización de ideas, el limitado vocabulario y los errores ortográficos recurrentes. Debido a estos hallazgos, se hace imperativa la implementación de estrategias gamificadas que, según Maquilón (2024) ayudan a motivar a los estudiantes a practicar ortografía de manera divertida y efectiva, reforzando los aspectos ortográficos que se desean enseñar.

De este modo se pretende contribuir a la mejoría del objeto de esta investigación, que se centra en la habilidad de comunicación escrita de los estudiantes del subnivel superior. Esta intervención encuentra su sustento en la Constitución de la República del Ecuador, la cual en su artículo 27, establece que la educación debe ser participativa e impulsada por la tecnología y la innovación. Asimismo, el proyecto se alinea con la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento General, que promueven el uso de metodologías activas para garantizar una evaluación formativa.

De manera específica, la propuesta responde a las directrices del Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias del Ministerio de Educación, el cual exige el desarrollo de habilidades comunicacionales y digitales para asegurar que los estudiantes alcancen los estándares de calidad requeridos en su perfil de salida. Consecuentemente, el objetivo general de este trabajo es diseñar estrategias de gamificación para el mejoramiento de la comunicación escrita de los estudiantes del subnivel superior en la Unidad Educativa San Jacinto en el área de Lengua y Literatura. Para

alcanzar este propósito, se han definido los siguientes objetivos específicos: Sistematizar antecedentes y referentes conceptuales que fundamentan el desarrollo de habilidades para la comunicación escrita en los estudiantes de subnivel superior.

Diagnosticar el nivel inicial de las habilidades de comunicación escrita, identificando las deficiencias específicas en la estructuración y argumentación textual en los estudiantes de subnivel superior. Diseñar una guía didáctica fundamentada en metodologías activas y gamificación, que proporcione los lineamientos teóricos y prácticos para el fortalecimiento de la comunicación escrita de los estudiantes y Validar la propuesta de la guía didáctica mediante la consulta a especialistas y una prueba piloto con estudiantes para asegurar su pertinencia pedagógica, coherencia curricular y viabilidad técnica y operativa en el subnivel superior.

La ejecución de estos objetivos permitirá establecer una ruta clara hacia la transformación del aula en un espacio de aprendizaje activo y técnico. Con esta propuesta, se pretende que los docentes de la institución cuenten con un recurso práctico que facilite la enseñanza de la escritura sin caer en la monotonía tradicional. El uso de mecánicas de juego no es un fin en sí mismo, sino un vehículo para alcanzar una mayor precisión en el lenguaje escrito, asegurando que cada actividad esté debidamente validada y alineada con el currículo nacional vigente. De esta manera, se garantiza que la guía didáctica sea no solo atractiva, sino técnicamente sólida y aplicable a la realidad de los estudiantes. Al concluir este proceso, se espera observar una mejora tangible en la capacidad de los jóvenes para argumentar con solidez y redactar con total corrección.

Materiales y Métodos

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque metodológico cuantitativo con alcance descriptivo–propositivo, el cual se orienta no solo a la identificación detallada de las características del fenómeno estudiado, sino también a la formulación de una intervención pedagógica fundamentada en los hallazgos empíricos obtenidos durante el proceso investigativo. Este enfoque resulta particularmente pertinente en el campo educativo, dado que permite analizar de manera objetiva las habilidades de comunicación escrita de los estudiantes mediante la recolección de datos cuantificables, facilitando así la interpretación sistemática de sus niveles de desempeño en aspectos clave como la ortografía, la coherencia y la argumentación textual.

Asimismo, el carácter descriptivo del estudio posibilita examinar con precisión las condiciones actuales del problema en el contexto real del aula, mientras que el componente propositivo permite diseñar soluciones pedagógicas innovadoras que respondan a dichas necesidades, en este caso, mediante la incorporación de estrategias de gamificación. En este sentido, el enfoque adoptado se sustenta en planteamientos metodológicos contemporáneos que destacan la importancia de articular diagnóstico e intervención en investigaciones educativas, garantizando una relación directa entre los resultados obtenidos y las acciones de mejora planteadas.

Los métodos teóricos empleados fueron el analítico-sintético, el inductivo-deductivo y el histórico-lógico. El método analítico-sintético se utilizó para estudiar la literatura sobre gamificación y comunicación escrita, descomponer sus conceptos fundamentales e integrarlos en un marco teórico coherente que

sustentara la propuesta didáctica. El método inductivo-deductivo permitió analizar las particularidades de la comunicación escrita en el contexto de la Unidad Educativa San Jacinto y relacionarlas con los fundamentos teóricos generales de la gamificación. A partir de esta articulación entre lo particular y lo general, se establecieron orientaciones para formular la propuesta pedagógica.

El método histórico-lógico se empleó para examinar los antecedentes científicos y la evolución conceptual de la gamificación y la comunicación escrita. Su aplicación permitió comprender el desarrollo de ambos conceptos y su relación con la fundamentación de la propuesta didáctica. La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa San Jacinto, institución en la cual se evidenciaron problemáticas significativas relacionadas con el desarrollo de la comunicación escrita en los estudiantes del subnivel superior, situación que justificó la pertinencia del estudio en dicho contexto educativo específico. El período de ejecución correspondió al año lectivo 2025–2026, lo cual permitió desarrollar el proceso investigativo dentro de un marco temporal adecuado para la recolección, análisis e interpretación de los datos.

La población estuvo conformada por un total de 120 estudiantes, pertenecientes a este subnivel, lo que representa un grupo suficientemente amplio para identificar tendencias generales en el desarrollo de habilidades escritas. A partir de esta población, se seleccionó una muestra de 60 estudiantes, empleando un muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual se fundamenta en criterios de accesibilidad, disponibilidad y disposición de los participantes para formar parte del estudio. Este tipo de muestreo es ampliamente utilizado en investigaciones educativas aplicadas, especialmente cuando se busca intervenir directamente en contextos reales sin alterar la dinámica institucional, permitiendo así obtener información relevante de manera práctica y contextualizada.

En relación con las técnicas e instrumentos de recolección de datos, se utilizó como herramienta principal la encuesta estructurada, diseñada específicamente para evaluar el nivel de desarrollo de la comunicación escrita en los estudiantes participantes, considerando los componentes fundamentales de esta competencia. El instrumento estuvo conformado por 10 ítems cuidadosamente elaborados, los cuales se organizaron en tres dimensiones esenciales: ortografía, coherencia y cohesión textual, y capacidad de argumentación escrita, aspectos que constituyen pilares fundamentales en la producción de textos académicos de calidad. Cada uno de los ítems fue valorado mediante una escala tipo Likert de cinco niveles, que permitió captar con mayor precisión la frecuencia con la que los estudiantes manifiestan determinadas dificultades o fortalezas en su escritura.

Asimismo, el instrumento fue sometido a un proceso de validación mediante consulta a especialistas. en el área de educación y didáctica de la lengua, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems, garantizando así su validez de contenido. Por otra parte, la confiabilidad del instrumento fue determinada mediante el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach, lo que permitió asegurar un adecuado nivel de consistencia interna en las respuestas obtenidas. De manera complementaria se aplicó la técnica de observación directa en el aula, la cual permitió obtener información cualitativa relevante sobre el desempeño real de los estudiantes durante el desarrollo de actividades de escritura, aportando una visión más integral del fenómeno

estudiado. Esta técnica resultó fundamental para contrastar y validar los datos obtenidos a través de la encuesta, fortaleciendo así la triangulación metodológica del estudio.

Para su aplicación, se diseñó una ficha de observación estructurada que contempló criterios específicos relacionados con la organización de ideas, el uso adecuado de conectores, la corrección ortográfica y la capacidad de argumentación en contextos reales de producción textual. La observación se llevó a cabo de manera sistemática, permitiendo registrar comportamientos recurrentes y patrones de desempeño que enriquecieron significativamente el análisis de los resultados. De esta forma, la combinación de técnicas cuantitativas y de observación permitió obtener una comprensión más profunda y contextualizada de las dificultades en la comunicación escrita. El procesamiento de los datos recolectados se realizó mediante el uso del software estadístico SPSS versión 27, herramienta ampliamente reconocida en el ámbito de la investigación científica por su capacidad para organizar, analizar e interpretar grandes volúmenes de información de manera eficiente y precisa.

En este proceso, se aplicaron técnicas de estadística descriptiva, específicamente el cálculo de frecuencias absolutas y relativas (porcentajes), lo que permitió identificar las tendencias predominantes en las respuestas de los estudiantes en cada uno de los ítems evaluados. Los resultados fueron organizados en tablas estadísticas que facilitan su interpretación y permiten visualizar de manera clara las principales debilidades en la comunicación escrita, tales como errores ortográficos frecuentes, dificultades en la estructuración de textos y limitaciones en la argumentación. Este análisis constituye una base sólida para la toma de decisiones pedagógicas, ya que proporciona evidencia concreta sobre las áreas que requieren intervención. A partir del diagnóstico obtenido, se procedió al diseño de una guía didáctica basada en gamificación, concebida como una propuesta pedagógica innovadora orientada al fortalecimiento de la comunicación escrita en los estudiantes del subnivel superior. La propuesta se estructura mediante un sistema organizado de actividades lúdicas e interactivas -tales como la construcción colaborativa de textos, retos ortográficos y simulaciones de redacción técnica-, diseñadas específicamente para vincular la producción textual con los requerimientos del entorno laboral y técnico-profesional.

De este modo, la guía no solo aborda las falencias gramaticales y de cohesión detectadas, sino que capacita al estudiantado en la elaboración de informes, manuales y argumentaciones aplicadas, dotándoles de herramientas prácticas esenciales para su futuro desempeño productivo. Es conveniente destacar que la selección de los textos, en un 80%, pertenece al ámbito técnico profesional. Esta guía fue estructurada considerando principios de metodologías activas. Asimismo, la propuesta fue sometida a un proceso de consulta a especialistas, mediante una entrevista semi estructurada, quienes evaluaron criterios fundamentales como la pertinencia pedagógica, la coherencia con el currículo nacional vigente y la viabilidad de su aplicación en el contexto educativo real.

Resultados y Discusión

Gracias a la validación de la propuesta, la consulta a especialistas se realizó mediante una entrevista semiestructurada enfocada en evaluar la pertinencia pedagógica, la coherencia curricular con el área de Lengua y Literatura, y la viabilidad técnica de la guía didáctica. Los expertos coincidieron en que la estructuración

de actividades gamificadas responde directamente a las falencias diagnosticadas en los estudiantes, destacando la idoneidad de la retroalimentación inmediata y la progresión por niveles para mantener el compromiso cognitivo. Asimismo, sugirieron ajustes menores en la temporalización de los retos y en las pautas de evaluación formativa, los cuales fueron incorporados para optimizar su aplicabilidad en el aula.

Por su parte, la aplicación de la prueba piloto a un grupo reducido de estudiantes permitió constatar la operatividad de las dinámicas gamificadas y el nivel de aceptación del recurso. Los resultados reflejaron un incremento notable en el interés por participar en los ejercicios redaccionales, así como una disminución en los errores de ortografía recurrente y una mejor estructuración lógica al conectar ideas durante las actividades dinámicas. Esta implementación preliminar confirmó la practicidad de las mecánicas de juego en el contexto real de clase y validó que la guía didáctica genera una disposición positiva y un desempeño favorable antes de su ejecución definitiva. A continuación, se muestra los resultados obtenidos en los estudiantes:

Tabla 1. *Dificultades en el uso correcto de la ortografía.*

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
f	2	5	18	22	13	60
%	3.3%	8.3%	30.0%	36.7%	21.7%	100%

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados evidencian que el 58.4% de los estudiantes (casi siempre + siempre) presenta dificultades recurrentes en el uso correcto de la ortografía, lo que refleja una problemática estructural en el dominio de las normas básicas del lenguaje escrito, especialmente en lo relacionado con acentuación, uso de grafías y puntuación. Asimismo, el 30.0% manifiesta que estas dificultades se presentan “a veces”, lo que indica que incluso aquellos estudiantes que no presentan fallas constantes tampoco poseen un dominio sólido de la ortografía. Este comportamiento evidencia una debilidad generalizada que afecta directamente la calidad de la producción textual, limitando la claridad del mensaje y generando ambigüedades en la interpretación. Desde una perspectiva pedagógica, estos resultados confirman la necesidad de implementar estrategias innovadoras como la gamificación, que permitan reforzar de manera dinámica y motivadora las reglas ortográficas.

Tabla 2. *Dificultades en la organización de ideas en párrafos.*

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
f	1	4	20	21	14	60
%	1.7%	6.7%	33.3%	35.0%	23.3%	100%

Fuente: Elaboración propia.

Se observa que el 58.3% de los estudiantes presenta dificultades frecuentes en la organización de ideas, lo que implica que la mayoría no logra estructurar adecuadamente sus textos en párrafos coherentes y bien articulados. Este problema se traduce en producciones escritas fragmentadas, con ideas inconexas y ausencia de secuencia lógica, afectando significativamente la comprensión del lector. Por otro lado, el 33.3% indica que esta dificultad ocurre de manera ocasional, lo que sugiere una falta de consolidación en las habilidades de planificación y estructuración textual. Estos resultados evidencian que la problemática no es aislada, sino sistemática, y que requiere intervenciones pedagógicas

centradas en el desarrollo de la coherencia y cohesión textual mediante metodologías activas. Los datos de la tabla 3 muestran que el 53.3% de los estudiantes presenta dificultades constantes en el uso de conectores, lo que afecta directamente la cohesión textual, impidiendo que las ideas se articulen de manera fluida y lógica.

Tabla 3. *Limitaciones en el uso de conectores lógicos.*

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
f	3	6	19	20	12	60
%	5.0%	10.0%	31.7%	33.3%	20.0%	100%

Fuente: Elaboración propia.

Los datos muestran que el 53.3% de los estudiantes presenta dificultades constantes en el uso de conectores, lo que afecta directamente la cohesión textual, impidiendo que las ideas se articulen de manera fluida y lógica. El uso inadecuado o inexistente de conectores genera textos desorganizados y poco comprensibles, lo cual limita la capacidad de comunicación escrita efectiva. Además, el 31.7% manifiesta dificultades ocasionales, lo que refuerza la idea de que el dominio de estos elementos lingüísticos no está consolidado en la mayoría de los estudiantes. Desde el punto de vista didáctico, estos resultados justifican la implementación de estrategias gamificadas que permitan practicar el uso de conectores en contextos interactivos y significativos.

Tabla 4. *Dificultades en la argumentación escrita.*

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
f	2	5	17	23	13	60
%	3.3%	8.3%	28.3%	38.3%	21.7%	100%

Fuente: Elaboración propia.

Se evidencia que el 60.0% de los estudiantes presenta dificultades en la argumentación escrita, lo que constituye una de las debilidades más críticas detectadas en el estudio, dado que la capacidad de argumentar es fundamental para la producción de textos académicos de nivel superior. Esta limitación se refleja en la incapacidad para defender ideas, justificar opiniones o desarrollar razonamientos lógicos de manera estructurada. Además, el 28.3% reporta dificultades ocasionales, lo que indica que incluso los estudiantes con mejor desempeño no han logrado consolidar esta competencia. Estos resultados confirman la necesidad de estrategias didácticas que fomenten el pensamiento crítico y la construcción argumentativa mediante actividades dinámicas.

Tabla 5. *Nivel de motivación hacia la escritura.*

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
f	10	18	16	9	7	60
%	16.7%	30.0%	26.7%	15.0%	11.7%	100%

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados muestran que el 46.7% de los estudiantes presenta bajos niveles de motivación hacia la escritura, lo que constituye un factor determinante en el bajo desarrollo de esta habilidad, ya que la falta de interés limita la práctica constante y el perfeccionamiento de las competencias lingüísticas. Asimismo, el 26.7% manifiesta una motivación intermedia, lo que indica que no existe un compromiso sostenido con las actividades de escritura. Este escenario

evidencia que los métodos tradicionales no están logrando captar el interés de los estudiantes, lo cual refuerza la pertinencia de la gamificación como estrategia innovadora capaz de transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso más atractivo y participativo.

Tabla 6. *Percepción sobre el uso de estrategias innovadoras (gamificación)*

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
f	1	2	10	25	22	60
%	1.7%	3.3%	16.7%	41.7%	36.7%	100%

Fuente: Elaboración propia.

Se evidencia que el 78.4% de los estudiantes considera que las estrategias innovadoras como la gamificación mejorarían su aprendizaje, lo que demuestra una alta aceptación hacia metodologías activas y dinámicas en el aula. Este resultado es clave, ya que, no solo valida la pertinencia de la propuesta, sino que también garantiza un alto nivel de participación y compromiso por parte de los estudiantes durante su implementación. La baja proporción de respuestas negativas confirma que existe una predisposición favorable hacia el cambio metodológico, lo que facilita la incorporación de nuevas estrategias didácticas orientadas al fortalecimiento de la comunicación escrita.

Los resultados obtenidos en relación con las dificultades ortográficas evidencian una problemática persistente y estructural en el dominio de las normas básicas del lenguaje escrito, lo cual no solo afecta la calidad de la producción textual de los estudiantes, sino que también limita su capacidad para comunicarse de manera clara, precisa y académicamente adecuada en distintos contextos educativos. En este sentido, el hallazgo de que más de la mitad de los estudiantes presenta errores frecuentes en la escritura confirma lo planteado por Posligua (2021), quien sostiene que las deficiencias ortográficas constituyen un obstáculo significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que dificultan tanto la comprensión como la transmisión efectiva del conocimiento. Esta situación refleja que los métodos tradicionales de enseñanza de la ortografía, basados en la memorización de reglas y la repetición mecánica de ejercicios, no han logrado generar aprendizajes significativos ni duraderos en los estudiantes, lo que evidencia la necesidad de replantear las estrategias didácticas utilizadas en el aula. Desde esta perspectiva, se hace evidente que la incorporación de metodologías innovadoras, como la gamificación, puede contribuir a transformar el aprendizaje de la ortografía en una experiencia más dinámica, interactiva y significativa, favoreciendo así la consolidación de esta competencia fundamental.

En cuanto a la organización de ideas y la estructuración de textos, los resultados muestran que una proporción considerable de estudiantes presenta dificultades para construir párrafos coherentes, lo que se traduce en producciones escritas caracterizadas por la desorganización, la falta de secuencia lógica y la ausencia de una estructura clara que facilite la comprensión del lector. Este hallazgo guarda estrecha relación con lo expuesto por Gordillo (2024), quien afirma que la debilidad en la organización textual está directamente vinculada a prácticas pedagógicas centradas en la reproducción de contenidos, sin promover procesos de análisis, reflexión y construcción autónoma del conocimiento. La incapacidad para estructurar ideas de manera lógica no solo afecta el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también limita su desarrollo cognitivo, ya que la escritura es un proceso que implica organizar el pensamiento y

establecer relaciones entre conceptos. En este sentido, los resultados obtenidos refuerzan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan la planificación, la redacción y la revisión de textos de manera sistemática, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades metacognitivas que les faciliten mejorar su producción escrita.

Respecto al uso de conectores lógicos, los datos evidencian una debilidad significativa en la capacidad de los estudiantes para articular sus ideas de manera fluida y coherente, lo que afecta directamente la cohesión textual y dificulta la construcción de discursos claros y comprensibles. Este resultado coincide con investigaciones como la de Maquilón (2024), quien destaca que el uso inadecuado de conectores es una de las principales causas de la fragmentación del discurso escrito, ya que impide establecer relaciones lógicas entre las ideas y limita la progresión temática del texto (Li et al., 2024).

La ausencia o el uso incorrecto de estos elementos lingüísticos genera textos inconexos, en los cuales las ideas aparecen aisladas y sin una estructura que las vincule de manera adecuada, lo que reduce significativamente la efectividad comunicativa. Desde el punto de vista didáctico, este problema puede ser abordado mediante la implementación de estrategias activas que permitan a los estudiantes practicar el uso de conectores en contextos reales y significativos, favoreciendo así la comprensión de su función y la internalización de su uso en la producción escrita. En relación con la argumentación escrita, los resultados muestran que esta es una de las áreas más críticas en el desarrollo de la comunicación escrita, ya que un alto porcentaje de estudiantes presenta dificultades para elaborar ideas de manera lógica, fundamentada y coherente, lo que limita su capacidad para defender puntos de vista y construir discursos académicos sólidos. Este hallazgo es consistente con lo señalado por García (2025), quien sostiene que los enfoques tradicionales de enseñanza no promueven el desarrollo del pensamiento crítico, lo que repercute negativamente en la capacidad de los estudiantes para argumentar y justificar sus ideas de manera estructurada.

La argumentación es una competencia clave en la formación académica y profesional, ya que permite a los individuos analizar información, tomar decisiones fundamentadas y comunicar sus ideas de manera efectiva en diversos contextos. En este sentido, la debilidad detectada en esta habilidad representa una limitación significativa en la formación integral de los estudiantes, lo que justifica la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación, que fomenten la participación, el análisis crítico y la resolución de problemas en entornos dinámicos y motivadores.

Por otra parte, los niveles de motivación hacia la escritura evidencian una tendencia preocupante, ya que una proporción considerable de estudiantes manifiesta desinterés por las actividades relacionadas con la producción textual, lo que constituye un factor determinante en el bajo desarrollo de esta competencia. Este resultado coincide con diversos estudios que señalan que la falta de motivación es uno de los principales factores que inciden en el bajo rendimiento académico, ya que limita la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y reduce la frecuencia de la práctica de habilidades fundamentales como la escritura. La monotonía de los métodos tradicionales, caracterizados por actividades repetitivas y poco contextualizadas, contribuye a generar apatía en los estudiantes, lo que dificulta el desarrollo de una actitud

positiva hacia la escritura. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia didáctica innovadora que puede contribuir a revertir esta situación, al incorporar elementos lúdicos que incrementan el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes, transformando el aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa.

Tabla 7. *Estructura y diseño de la guía didáctica gamificada para el fortalecimiento de la comunicación escrita.*

Módulo	Competencia técnico profesional	Actividades didácticas y gamificadas	Recursos de apoyo
Módulo 1: Fundamentos de la Cohesión Textual	Aplicar normas gramaticales y de cohesión en la elaboración de documentos técnicos básicos.	Retos de completamiento de textos y mapas de conectores (estilo escape room digital). Misiones de corrección rápida de errores ortográficos en escenarios laborales simulados.	Fichas impresas y cuestionarios interactivos gamificados (Kahoot! / Genially).
Módulo 2: Redacción de Informes y Bitácoras	Estructurar informes técnicos, reportes de actividades y bitácoras con claridad y coherencia	Dinámica de "Construcción de reportes por misiones" (ganar puntos por claridad, síntesis y estructura). Talleres de redacción paso a paso con rúbricas de retroalimentación inmediata.	Plantillas de guías de trabajo y organizadores gráficos dinámicos.
Módulo 3: Argumentación y Comunicación Laboral	Desarrollar mensajes persuasivos y argumentativos enfocados en la comunicación profesional.	Torneos de preguntas y respuestas técnicas (sistema de insignias y niveles). Simulación de situaciones de comunicación asertiva en entornos técnicos.	Desafíos gamificados de opción múltiple y estudio de casos cortos.

Fuente: Elaboración propia.

La alta aceptación de la gamificación por parte de los estudiantes valida la pertinencia de la propuesta planteada en este estudio, evidenciando que existe una predisposición favorable hacia el uso de metodologías innovadoras en el aula, lo que facilita su implementación y aumenta las probabilidades de éxito de la intervención pedagógica (Graham, 2019). Este resultado es coherente con investigaciones recientes que destacan el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje, especialmente en el desarrollo de habilidades comunicativas, al promover la participación, la retroalimentación inmediata y el aprendizaje significativo.

La incorporación de dinámicas de juego en el proceso educativo no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también favorece la adquisición de conocimientos de manera más efectiva, al involucrarlos de forma activa en su propio aprendizaje y permitirles experimentar con diferentes estrategias de resolución de problemas. En este sentido, los resultados obtenidos no solo confirman la necesidad de implementar estrategias gamificadas, sino que también respaldan su efectividad como herramienta pedagógica para mejorar la comunicación escrita en estudiantes del subnivel superior, consolidando así una propuesta didáctica innovadora y pertinente.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en el presente estudio permiten concluir, con un alto grado de certeza científica, que existe una deficiencia significativa, sistemática y estructural en el desarrollo de la comunicación escrita de los estudiantes del subnivel superior de la Unidad Educativa San Jacinto, la cual se manifiesta de manera evidente en aspectos fundamentales como la ortografía normativa, la coherencia discursiva, la cohesión textual y la capacidad argumentativa, todos ellos considerados pilares esenciales para la producción de textos académicos de calidad en contextos educativos contemporáneos. Estas dificultades no solo impactan el área de Lengua y Literatura, sino que evidencian una limitación en habilidades transversales clave para la formación integral

del estudiante, afectando su capacidad para organizar ideas con claridad y precisión. Los hallazgos confirman que los métodos tradicionales, basados en la memorización y repetición, no logran aprendizajes significativos, lo que justifica transformar las prácticas pedagógicas hacia enfoques dinámicos y activos.

Con relación a los antecedentes y recursos conceptuales, se consolida a la gamificación no como un mero recurso lúdico, sino como un enfoque metodológico activo sustentado en el aprendizaje significativo. La revisión conceptual evidencia que la integración sistemática de dinámicas de juego (retos, retroalimentación inmediata y recompensas) transforma la enseñanza tradicional de la comunicación escrita, proveyendo un marco idóneo para superar la enseñanza memorística y potenciar la motivación e implicación cognitiva del estudiante.

Asimismo, el diagnóstico cuantitativo y de observación directa confirmó una problemática estructural en las habilidades de comunicación escrita en el subnivel superior. Se determinó que las principales deficiencias se concentran en la argumentación escrita, la ortografía normativa y la organización coherente de ideas mediante conectores lógicos, situaciones agravadas por un elevado desinterés y baja motivación intrínseca hacia la producción textual bajo métodos tradicionales. Por otra parte, se concluye que el diseño de una guía didáctica basada en gamificación, estructurada a partir de principios de metodologías activas y alineada con los lineamientos del currículo nacional vigente, constituye un recurso pedagógico altamente valioso para los docentes, ya que les proporciona herramientas concretas, organizadas y contextualizadas para abordar de manera efectiva las dificultades en la comunicación escrita.

La validación de esta propuesta mediante la consulta a especialistas garantiza su pertinencia pedagógica, coherencia curricular y viabilidad técnica, lo que asegura su aplicabilidad en el contexto educativo real y su capacidad para generar impactos positivos en el aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, la guía didáctica no solo representa una innovación metodológica, sino también una contribución significativa al mejoramiento de la calidad educativa, al ofrecer una alternativa estructurada y fundamentada para la enseñanza de la escritura.

Referencias Bibliográficas

García, F. (2025). Gamificación y aprendizaje significativo en educación secundaria: Estrategias para el desarrollo de competencias comunicativas. *Revista Iberoamericana de Educación, 88*(2), 45–62. https://doi.org/10.35362/rie8825678

Gordillo, M. (2024). Didáctica de la lengua y desarrollo de competencias comunicativas en el currículo priorizado. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 54*(1), 101–120. https://doi.org/10.48102/rlee.2024.54.1.345

Graham, S. (2019). Changing how writing is taught. *Review of Research in Education, 43*(1), 277–303. https://doi.org/10.3102/0091732X18821125

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill. https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research*

and Development, 72, 765–796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1253549. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549

Luo, Z. (2023). The effectiveness of gamified tools for foreign language learning (FLL): A systematic review. *Behavioral Sciences, 13*(4), Article 331. https://doi.org/10.3390/bs13040331

Maquilón, J. J. (2024). Estrategias innovadoras para la enseñanza de la ortografía mediante gamificación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 26*(1), 1–15. https://doi.org/10.24320/redie.2024.26.e01.4567

Maquilón, J., Mirete, A., & Avilés, M. (2021). La gamificación como estrategia para mejorar la motivación en el aprendizaje de la lengua. *Educación XX1, 24*(2), 321–344. https://doi.org/10.5944/educXX1.26836

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias*. https://educacion.gob.ec

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology, 35*(1), 227–232. https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037

Posligua, J. (2021). Desarrollo de la escritura académica en estudiantes de educación media. *Revista Científica Dominio de las Ciencias, 7*(3), 233–250. https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.2015

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Joseph Steeven Pinzón Cuenca, Karen Tatiana Cuzco Castillo, Ramón Guzmán Hernández y Nancy Yolanda González Domínguez.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo

Contribución de los autores (Taxonomía CRediT)

Joseph Steeven Pinzón Cuenca: 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.

Karen Tatiana Cuzco Castillo: 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.

Ramón Guzmán Hernández: provisión de recursos académicos y materiales para el desarrollo del estudio, apoyo en la administración del proyecto investigativo y revisión editorial del manuscrito antes de su publicación.

Nancy Yolanda González Domínguez: asesora metodológica, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del proceso de investigación y redacción.

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.