



**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

**FACULTAD DE POSGRADOS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DE DESARROLLO PREVIO A  
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
LINGÜÍSTICA Y LITERATURA COHORTE II-2025**

**TEMA:**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA NARRATIVA  
ESCRITA.**

**Autor:**

**PÉREZ BARZOLA DORA ESMERALDA  
RAMOS FREIRE DAYANNA GISSELA  
RAMOS DELGADO JENNIFER JARIXA**

**Tutor:**

**DR. CRIOLLO TURUSINA MILTON ALFONSO**

*Milagro, 2026*

## Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la gamificación como estrategia didáctica y el fortalecimiento de la narrativa escrita en estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Monseñor Francisco Dólera”, durante el periodo lectivo 2025-2026. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con alcance descriptivo-correlacional asociativo, diseño no experimental y corte transversal. La población accesible estuvo conformada por 30 estudiantes, trabajándose mediante censo. Se aplicó un cuestionario estructurado para valorar la gamificación desde las dimensiones motivación, participación e interés, y una rúbrica analítica para evaluar la narrativa escrita en coherencia y cohesión, estructura narrativa, creatividad y uso del lenguaje.

La confiabilidad alcanzó un alfa de Cronbach de 0,965 para el cuestionario y 0,979 para la rúbrica. El análisis descriptivo evidenció un nivel alto de gamificación percibida ( $M = 2,717$ ) y un nivel excelente de narrativa escrita ( $M = 3,708$ ). El análisis correlacional se realizó mediante Rho de Spearman, obteniéndose relaciones positivas, muy altas y estadísticamente significativas entre motivación, participación e interés con la narrativa escrita; la relación global entre gamificación y narrativa escrita fue también positiva y significativa ( $\rho = 1,000$ ;  $p < 0,001$ ). Se concluye que la gamificación se asocia de forma directa con el fortalecimiento de la narrativa escrita en el grupo estudiado.

Palabras clave: Gamificación, Narrativa escrita, Educación básica, Motivación, Escritura.

## Abstract

This study aimed to determine the relationship between gamification as a didactic strategy and the strengthening of written narrative among fifth-grade basic education students at “Monseñor Francisco Dólera” Educational Unit during the 2025-2026 school year. The research followed a quantitative, applied, descriptive-correlational, non-experimental and cross-sectional design. The accessible population consisted of 30 students, and a census was applied. A structured questionnaire was used to assess gamification through motivation, participation and interest, while an analytical rubric assessed written narrative through coherence and cohesion, narrative structure, creativity and language use.

Reliability reached Cronbach’s alpha values of 0.965 for the questionnaire and 0.979 for the rubric. Descriptive results showed a high level of perceived gamification ( $M = 2.717$ ) and an excellent level of written narrative ( $M = 3.708$ ). Correlational analysis was performed using Spearman’s rho, showing positive, very high and statistically significant relationships between motivation, participation and interest with written narrative. The global relationship between gamification and written narrative was also positive and significant ( $\rho = 1.000$ ;  $p < .001$ ). It is concluded that gamification is directly associated with the strengthening of written narrative in the studied group.

**Keywords:** Gamification, Written narrative, Basic education, Motivation, Writing.

## Introducción

La gamificación se ha consolidado como una estrategia didáctica orientada a incorporar elementos, dinámicas y mecánicas propias del juego en experiencias educativas con finalidad formativa. En la educación básica, su pertinencia se relaciona con la necesidad de diseñar ambientes de aprendizaje más activos, participativos y motivadores, especialmente en áreas donde los estudiantes suelen mostrar dificultades de implicación, como la producción escrita. Desde esta perspectiva, la gamificación no se limita al uso de puntos o recompensas, sino que organiza retos, retroalimentación, participación y experiencias narrativas que pueden favorecer la disposición del estudiante hacia la escritura.

La evidencia científica revisada señala que la gamificación puede incidir favorablemente en la motivación, la participación y el compromiso estudiantil cuando se articula con objetivos pedagógicos claros. Subhash y Cudney (2018) y Sailer y Homner (2020) reportan efectos positivos de la gamificación sobre resultados motivacionales y conductuales, mientras que Egas et al. (2023), Bernal Párraga et al. (2024) y Ramos-Sigcha (2024) sostienen su pertinencia en contextos educativos latinoamericanos y ecuatorianos. No obstante, estos aportes también permiten reconocer que los resultados de una experiencia gamificada dependen del diseño didáctico, de la relación entre los elementos lúdicos y las competencias que se pretenden fortalecer, así como del acompañamiento pedagógico del docente.

En el ámbito regional y nacional, la incorporación de recursos y plataformas gamificadas ha sido vinculada con el fortalecimiento de la participación estudiantil y con mejoras en la calidad de la producción escrita. Bernal Párraga et al. (2024) destacan que las plataformas gamificadas pueden incrementar la participación y promover aprendizajes más activos; de manera complementaria, Ramos-Sigcha (2024) evidencia que la gamificación favorece clases más atractivas y participativas cuando se integra con herramientas tecnológicas y propósitos formativos definidos. Estos antecedentes permiten ubicar el estudio dentro de una discusión educativa vigente sobre la necesidad de fortalecer competencias comunicativas mediante metodologías activas.

En la Unidad Educativa Monseñor Francisco Dólera, ubicada en el cantón Daule, se identificaron dificultades en la producción de textos narrativos en estudiantes de quinto año de educación básica. Estas limitaciones se relacionan con la organización de ideas, la coherencia,

la cohesión, la creatividad y el uso del lenguaje, aspectos que inciden en la calidad de los textos producidos. Asimismo, se observó baja motivación hacia las actividades de escritura, lo que hace pertinente analizar la relación entre una estrategia didáctica gamificada y el fortalecimiento de la narrativa escrita en un contexto institucional concreto.

Desde el punto de vista conceptual, la gamificación como estrategia didáctica se comprende como la incorporación de elementos lúdicos en contextos educativos para favorecer la motivación, la participación y el aprendizaje. Aguilera et al. (2020) la conciben como una estrategia aplicable en el aula para captar la atención estudiantil y promover aprendizajes duraderos mediante elementos del juego. Egas et al. (2024) sostienen que su diseño debe responder a objetivos de aprendizaje claros, mecánicas estructuradas y situaciones auténticas. En la misma línea, Foncubierta y Rodríguez (2014) explican que la gamificación introduce elementos y pensamiento de juego para enriquecer la experiencia de aprendizaje y orientar el comportamiento académico del estudiante. El modelo de referencia de la variable independiente se apoya en los aportes de Werbach y Hunter (2012), quienes explican la gamificación desde la articulación de dinámicas, mecánicas y componentes.

En este estudio, tales fundamentos se operacionalizan en dimensiones educativas observables: motivación, participación e interés. La motivación se entiende como la disposición que impulsa al estudiante a involucrarse y persistir en la actividad; la participación expresa el involucramiento activo, la colaboración y el cumplimiento de tareas; y el interés alude a la atención y preferencia hacia las actividades de escritura cuando estas incorporan elementos lúdicos. Esta lectura se complementa con enfoques pedagógicos sobre aprendizaje activo y con aportes sobre motivación intrínseca y autodeterminación en contextos educativos (Bíró, 2014; Real et al., 2021).

La narrativa escrita, por su parte, se concibe como una forma de organizar experiencias, acontecimientos, personajes y acciones mediante una secuencia textual coherente. Alay et al. (2024) destacan que la narración favorece la comunicación y el pensamiento crítico, mientras que Méndez y Arias (2020) resaltan su potencial para que los estudiantes exploren realidades, emociones y formas de expresión mediante la escritura. Para su evaluación, la variable dependiente se organiza en cuatro dimensiones observables: coherencia y cohesión, estructura narrativa, creatividad y uso del lenguaje, las cuales permiten valorar la calidad del texto producido por los estudiantes durante la actividad de escritura. Las dimensiones de la narrativa

escrita se relacionan con criterios textuales concretos. La coherencia y cohesión permiten evaluar la organización lógica de las ideas y el uso de conectores; la estructura narrativa valora la presencia de inicio, desarrollo, cierre y secuencia de acontecimientos; la creatividad examina la originalidad de ideas, personajes y detalles narrativos; y el uso del lenguaje considera vocabulario pertinente, claridad expresiva y adecuación comunicativa. Desde esta lógica, la rúbrica analítica permite valorar de manera sistemática el desempeño escrito, en correspondencia con enfoques de gramática de historias y producción textual (Dimino et al., 1990; Alay et al., 2024; Méndez y Arias, 2020).

La justificación del estudio se integra en cuatro dimensiones complementarias. En el ámbito social, fortalecer la narrativa escrita permite que los estudiantes expresen ideas, emociones, experiencias y formas de comprensión de su entorno, lo que contribuye al desarrollo de competencias comunicativas esenciales. En el ámbito pedagógico, la investigación aporta evidencia sobre la articulación entre estrategias activas y escritura narrativa, sin sustituir la planificación docente, sino enriqueciéndola mediante retos, retroalimentación y dinámicas participativas.

En el ámbito práctico, el estudio ofrece una ruta evaluable para docentes que requieren mejorar la producción narrativa mediante actividades motivadoras. Finalmente, su pertinencia se fundamenta en la relación directa entre una necesidad institucional observable y una estrategia didáctica contemporánea, apoyada en instrumentos alineados con variables, dimensiones e indicadores (Prieto et al., 2022; Bernal et al., 2024; Egas et al., 2023).

En función de este contexto, la pregunta que orientó la investigación fue: ¿cuál es la relación entre la gamificación como estrategia didáctica y el fortalecimiento de la narrativa escrita de los estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Monseñor Francisco Dólera” durante el periodo lectivo 2025-2026? En correspondencia con esta interrogante, el objetivo general fue determinar la relación entre la gamificación como estrategia didáctica y el fortalecimiento de la narrativa escrita en dichos estudiantes.

Para cumplir este propósito, se describió el nivel de gamificación percibida, se valoró el nivel de narrativa escrita y se analizaron las relaciones entre motivación, participación e interés con el desempeño narrativo. Se planteó como hipótesis que existe una relación positiva y

estadísticamente significativa entre la gamificación como estrategia didáctica y el fortalecimiento de la narrativa escrita en el grupo estudiado.

## **Materiales y Métodos**

La investigación corresponde a un estudio aplicado, de enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo-correlacional asociativo, diseño no experimental y corte transversal. Es aplicado porque analiza una problemática educativa concreta y busca aportar información útil para mejorar la práctica pedagógica. Es cuantitativo porque la información se recogió mediante instrumentos estructurados, fue codificada numéricamente y se procesó mediante estadística descriptiva e inferencial. El diseño es no experimental porque las variables se analizaron sin manipulación deliberada, y transversal porque los datos se recogieron en un único momento del periodo lectivo 2025-2026.

La población accesible estuvo conformada por 30 estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Monseñor Francisco Dólera”. Debido al tamaño reducido de la población accesible, se trabajó mediante censo, considerando la totalidad de los estudiantes participantes. No se aplicó muestreo probabilístico, sino un criterio censal y de accesibilidad institucional. Las técnicas empleadas fueron la encuesta y la evaluación de la producción escrita. El primer instrumento fue un cuestionario estructurado dirigido a los estudiantes para medir la gamificación como estrategia didáctica en las dimensiones motivación, participación e interés, con escala ordinal infantil de tres niveles: Siempre (3), A veces (2) y Nunca (1).

El segundo instrumento fue una rúbrica analítica para valorar la narrativa escrita en coherencia y cohesión, estructura narrativa, creatividad y uso del lenguaje, con escala de cuatro niveles: Excelente (4), Bueno (3), Regular (2) y Deficiente (1). Los instrumentos fueron sometidos a validación mediante juicio de tres expertos, quienes verificaron pertinencia, claridad y coherencia de ítems y criterios con las variables, dimensiones e indicadores del estudio. La confiabilidad se calculó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose  $\alpha = 0,965$  para el cuestionario de gamificación y  $\alpha = 0,979$  para la rúbrica de narrativa escrita, valores interpretados como confiabilidad excelente.

El procesamiento de datos se realizó en Microsoft Excel, organizando las respuestas por código de estudiante, ítems, dimensiones y variables. Se aplicó estadística descriptiva mediante

frecuencias, porcentajes, medias y medidas de dispersión: desviación estándar, varianza, mínimo, máximo y rango. Asimismo, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk para los puntajes compuestos.

El análisis correlacional se realizó mediante el coeficiente Rho de Spearman, considerado pertinente para examinar la asociación entre las variables y dimensiones del estudio a partir de los puntajes obtenidos en los instrumentos aplicados. La interpretación de los coeficientes se efectuó atendiendo la dirección, fuerza y significancia estadística de las relaciones identificadas. En cuanto a los aspectos éticos, se consideró el consentimiento informado de los representantes legales, la autorización institucional, la confidencialidad de la información y el anonimato de los participantes mediante codificación. Además, se atendió el principio de beneficencia, procurando que el estudio aporte al fortalecimiento de la escritura sin afectar la integridad académica ni emocional de los estudiantes.

## Resultados y discusión

En atención al primer objetivo específico, orientado a describir el nivel de gamificación percibida por los estudiantes según las dimensiones de motivación, participación e interés, los resultados se presentan en la Tabla 1.

**Tabla 1.** Nivel de gamificación percibida según dimensiones.

| Dimensión             | N  | Media | DE    | Var.  | Mín.-<br>máx. | Rang<br>o | Nivel |
|-----------------------|----|-------|-------|-------|---------------|-----------|-------|
| Motivación            | 30 | 2,717 | 0,449 | 0,201 | 2-3           | 1         | Alto  |
| Participación         | 30 | 2,717 | 0,449 | 0,201 | 2-3           | 1         | Alto  |
| Interés               | 30 | 2,717 | 0,449 | 0,201 | 2-3           | 1         | Alto  |
| Gamificación<br>total | 30 | 2,717 | 0,422 | 0,178 | 2-3           | 1         | Alto  |

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Los resultados evidencian que las dimensiones motivación, participación e interés obtuvieron una media de 2,717, correspondiente a un nivel alto en la escala del cuestionario. La gamificación total alcanzó también una media de 2,717, con desviación estándar de 0,422 y varianza de 0,178, lo que indica una tendencia favorable y una dispersión reducida de las respuestas. En consecuencia, los estudiantes percibieron la actividad gamificada como motivadora, participativa e interesante. Discusión. Este hallazgo coincide con los planteamientos de Aguilera et al. (2020), quienes conciben la gamificación como estrategia

para captar la atención estudiantil mediante elementos lúdicos. También se articula con Egas et al. (2023), al destacar su aporte a la motivación y al rendimiento académico.

De igual manera, Prieto et al. (2022) sostienen que los elementos de juego pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, mientras que Sailer y Homner (2020) señalan que la gamificación favorece resultados motivacionales cuando se vincula con objetivos pedagógicos claros. Para responder al segundo objetivo específico, referido a describir el nivel de narrativa escrita de los estudiantes según las dimensiones coherencia y cohesión, estructura narrativa, creatividad y uso del lenguaje, se presenta la Tabla 2.

La narrativa escrita total obtuvo una media de 3,708, ubicada en nivel excelente. Las dimensiones coherencia y cohesión, estructura narrativa, creatividad y uso del lenguaje también alcanzaron niveles excelentes, con medias entre 3,700 y 3,717. La dispersión limitada de los puntajes indica que la mayoría de los estudiantes logró desempeños altos en la producción narrativa valorada mediante rúbrica analítica. Los resultados se relacionan con Alay et al. (2024), quienes destacan la narración como medio para fortalecer pensamiento crítico y comunicación.

**Tabla 2.** Nivel de narrativa escrita según dimensiones.

| Dimensión               | N  | Media | DE    | Var.  | Mín.-<br>máx. | Rango | Nivel     |
|-------------------------|----|-------|-------|-------|---------------|-------|-----------|
| Coherencia y cohesión   | 30 | 3,700 | 0,466 | 0,217 | 3-4           | 1     | Excelente |
| Estructura narrativa    | 30 | 3,717 | 0,449 | 0,201 | 3-4           | 1     | Excelente |
| Creatividad             | 30 | 3,700 | 0,447 | 0,200 | 3-4           | 1     | Excelente |
| Uso del lenguaje        | 30 | 3,717 | 0,449 | 0,201 | 3-4           | 1     | Excelente |
| Narrativa escrita total | 30 | 3,708 | 0,431 | 0,186 | 3-4           | 1     | Excelente |

Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, Méndez y Arias (2020) reconocen la narrativa como un texto propicio para explorar experiencias y emociones. La valoración de la coherencia, estructura, creatividad y lenguaje se articula con Dimino et al. (1990), al considerar la estructura narrativa como organización de conflictos, acciones y resolución, y con Jurayeva (2024), al vincular creatividad con producción de textos narrativos originales. Respecto del tercer objetivo específico, centrado en analizar la relación entre la motivación generada por las actividades gamificadas y la narrativa escrita de los estudiantes de quinto año de educación básica, la Tabla 3 muestra el resultado correlacional.

**Tabla 3.** Relación entre motivación y narrativa escrita.

| Relación                             | N  | Prueba   | rho   | Sig.    | Dirección | Fuerza   | Decisión      |
|--------------------------------------|----|----------|-------|---------|-----------|----------|---------------|
| Motivación - narrativa escrita total | 30 | Spearman | 0,941 | < 0,001 | Positiva  | Muy alta | Significativa |

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación. La relación entre motivación y narrativa escrita total presentó un coeficiente Rho de Spearman de 0,941 con significancia  $p < 0,001$ . Este resultado indica una relación positiva, muy alta y estadísticamente significativa. Por tanto, a mayor motivación percibida en la actividad gamificada, mayor desempeño en la producción narrativa escrita. El resultado se vincula con la teoría de la autodeterminación, en tanto la motivación intrínseca fortalece la implicación en la tarea (Real et al., 2021). También guarda relación con Alonso (1997), quien reconoce el papel de la motivación en el aprendizaje; con Egas et al. (2023), al señalar mejoras motivacionales mediante gamificación; y con Sailer y Homner (2020), quienes reportan efectos positivos de experiencias gamificadas en variables motivacionales. En relación con el cuarto objetivo específico, orientado a analizar la relación entre la participación estudiantil en actividades gamificadas y la narrativa escrita, los resultados se organizan en la Tabla 4.

**Tabla 4.** Relación entre participación y narrativa escrita.

| Relación                                | N  | Prueba   | rho   | Sig.    | Dirección | Fuerza   | Decisión      |
|-----------------------------------------|----|----------|-------|---------|-----------|----------|---------------|
| Participación - narrativa escrita total | 30 | Spearman | 0,941 | < 0,001 | Positiva  | Muy alta | Significativa |

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación. La correlación entre participación y narrativa escrita total fue  $\rho = 0,941$ , con  $p < 0,001$ . Este valor evidencia una relación positiva, muy alta y estadísticamente significativa. Los estudiantes con mayor participación en actividades gamificadas tendieron a presentar mejores desempeños en la narrativa escrita. Este hallazgo se relaciona con Bernal Párraga et al. (2024), quienes señalan que las plataformas gamificadas incrementan la participación estudiantil. También se articula con Huang y Soman (2013), quienes sostienen que las dinámicas de juego favorecen el compromiso con actividades de lectura y escritura;

con Egas et al. (2024), al destacar la importancia de actividades estructuradas; y con Ramos-Sigcha (2024), quien evidenció que la gamificación favorece clases más atractivas y participativas. Para el quinto objetivo específico, referido a examinar la relación entre el interés de los estudiantes hacia las actividades gamificadas y la narrativa escrita, la Tabla 5 presenta la correlación correspondiente.

**Tabla 5.** *Relación entre interés y narrativa escrita*

| Relación                          | N  | Prueba   | rho   | Sig.    | Dirección | Fuerza   | Decisión      |
|-----------------------------------|----|----------|-------|---------|-----------|----------|---------------|
| Interés - narrativa escrita total | 30 | Spearman | 0,941 | < 0,001 | Positiva  | Muy alta | Significativa |

Fuente: Elaboración propia.

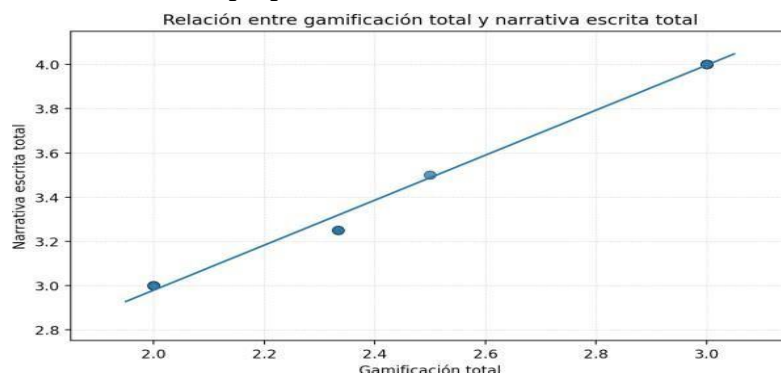
**Análisis e interpretación.** La relación entre interés y narrativa escrita total obtuvo  $\rho = 0,941$ , con  $p < 0,001$ . Esto indica una relación positiva, muy alta y estadísticamente significativa. En tal sentido, el interés generado por las actividades gamificadas se asocia con mejores niveles de narrativa escrita. **Discusión.** El resultado puede interpretarse desde la teoría del flujo, debido a que el interés sostenido favorece la concentración en la actividad (Alejaldre y García, 2015). Además, se relaciona con Prieto et al. (2022), al reconocer que los elementos de juego mejoran la experiencia de aprendizaje; con Aguilera et al. (2020), por la capacidad de la gamificación para captar la atención; y con Sailer y Homner (2020), al destacar el valor pedagógico de experiencias gamificadas bien diseñadas.

Para responder al objetivo general de determinar la relación entre la gamificación como estrategia didáctica y el fortalecimiento de la narrativa escrita en estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “Monseñor Francisco Dólera” durante el periodo lectivo 2025-2026, se presenta la relación global entre ambas variables en la Tabla 6. A partir de los resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario de gamificación y la rúbrica analítica de narrativa escrita a los estudiantes de quinto año de educación básica. La dispersión de los puntajes evidencia una tendencia de asociación positiva entre la gamificación total y la narrativa escrita total, en correspondencia con el coeficiente Rho de Spearman reportado en la tabla de correlación global.

**Tabla 6.** Relación global entre gamificación y narrativa escrita.

| Relación                                     | N  | Prueba   | rho   | Sig.    | Dirección | Fuerza   | Decisión      |
|----------------------------------------------|----|----------|-------|---------|-----------|----------|---------------|
| Gamificación total - narrativa escrita total | 30 | Spearman | 1,000 | < 0,001 | Positiva  | Muy alta | Significativa |

Fuente: Elaboración propia.



**Figura 1.** Relación entre gamificación total y narrativa escrita total

Fuente: Elaboración propia.

La superposición de algunos puntos responde a que varios estudiantes obtuvieron puntajes equivalentes en ambas variables. Análisis e interpretación. El coeficiente Rho de Spearman entre gamificación total y narrativa escrita total fue 1,000, con  $p < 0,001$ . El resultado muestra una relación positiva, muy alta y estadísticamente significativa entre las variables. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en el grupo analizado, reconociendo que los puntajes altos de gamificación se asociaron directamente con puntajes altos de narrativa escrita. Discusión. La relación global obtenida se alinea con los fundamentos de la gamificación como estrategia didáctica orientada a enriquecer la experiencia de aprendizaje (Aguilera et al., 2020; Prieto et al., 2022). También se vincula con estudios que reportan efectos positivos de la gamificación sobre motivación, compromiso y rendimiento académico (Subhash y Cudney, 2018; Sailer y Homner, 2020). En el ámbito de la escritura, los resultados son coherentes con Bernal et al. (2024), quienes destacan mejoras en participación y producción escrita mediante plataformas gamificadas, y con Méndez y Arias (2020), quienes resaltan el valor de la narrativa en la expresión de experiencias y emociones.

## Conclusiones

El nivel de gamificación percibida por los estudiantes se ubicó en un rango alto en las dimensiones motivación, participación e interés, con una media total de 2,717 en una población censal de 30 estudiantes ( $DE = 0,422$ ;  $Var. = 0,178$ ; mín.-máx. = 2-3; rango = 1). Asimismo, las tres dimensiones alcanzaron una media de 2,717 ( $DE = 0,449$ ), lo que permite reconocer que las actividades gamificadas aplicadas fueron valoradas favorablemente por el grupo estudiado, al generar disposición, involucramiento y atención hacia el proceso de escritura narrativa.

El desempeño alcanzado en narrativa escrita fue excelente en las dimensiones coherencia y cohesión, estructura narrativa, creatividad y uso del lenguaje, con una media total de 3,708 en los 30 estudiantes evaluados ( $DE = 0,431$ ;  $Var. = 0,186$ ; mín.-máx. = 3-4; rango = 1). Las dimensiones coherencia y cohesión y creatividad registraron una media de 3,700, mientras que estructura narrativa y uso del lenguaje alcanzaron 3,717, evidenciando textos narrativos con organización interna, secuencia de acontecimientos, originalidad expresiva y uso adecuado del lenguaje. La motivación generada por las actividades gamificadas mantuvo una relación positiva, muy alta y estadísticamente significativa con la narrativa escrita, según el coeficiente Rho de Spearman obtenido en la muestra censal de 30 estudiantes ( $\rho = 0,941$ ;  $p < 0,001$ ).

En consecuencia, se reconoce que la disposición motivacional del estudiante frente a la actividad se asocia de manera directa con un mejor desempeño en la producción de textos narrativos. La participación estudiantil en las actividades gamificadas también presentó una relación positiva, muy alta y estadísticamente significativa con la narrativa escrita, con un coeficiente Rho de Spearman de 0,941 y significancia  $p < 0,001$  en los 30 estudiantes participantes. Este resultado demuestra que el involucramiento activo, la colaboración y la respuesta a los retos propuestos dentro de la estrategia didáctica se vinculan con el fortalecimiento de la calidad narrativa de los textos producidos.

El interés de los estudiantes hacia las actividades gamificadas se relacionó de forma positiva, muy alta y estadísticamente significativa con la narrativa escrita, al obtenerse un coeficiente Rho de Spearman de 0,941 con  $p < 0,001$ . Esto permite afirmar que la atención, la preferencia y la implicación sostenida frente a las tareas gamificadas favorecen mejores condiciones para el desarrollo de la escritura narrativa en el grupo estudiado. En correspondencia con el objetivo general, la gamificación como estrategia didáctica se asoció de manera positiva, muy alta y

estadísticamente significativa con el fortalecimiento de la narrativa escrita en los estudiantes de quinto año de educación básica, con una relación global Rho de Spearman de 1,000 y significancia  $p < 0,001$ . Por tanto, los resultados cuantitativos respaldan la pertinencia de incorporar estrategias gamificadas en experiencias de producción textual, siempre que estas se articulen con propósitos pedagógicos claros, instrumentos de evaluación coherentes y actividades orientadas al desarrollo de competencias comunicativas.

## Referencias

Aguilera, C., Santos, P., Pinargote, B., & Erazo,

J. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de educación básica. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(5), 1020–1029.

<https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1375>

Alay, A., Figueroa, G., Chilán, D., & Chilán, V. (2024). La narración oral y escrita para mejorar la comunicación y el pensamiento crítico escolar. Revista Multidisciplinar de Estudios Generales, 4(3), 1006–1034. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.211>

Alejaldre, L., & García, A. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Actas del I Congreso Internacional de la AEPE.

[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.Pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.Pdf)

Bernal, A., Cadena, A., Cadena, J., Mejía, J., Alcívar, V., Pinargote, V., & Tello, L. (2024). Impacto de las plataformas de gamificación en la enseñanza: Un análisis de su efectividad educativa. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 2851–2867. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13742](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13742)

Bíró, G. (2014). Didactics 2.0: A pedagogical analysis of gamification theory from a comparative perspective with a special view to the components of learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 148–151. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.027>

Dimino, J., Gersten, R., Carnine, D., & Blake, G. (1990). Story grammar: An approach for promoting at-risk secondary students' comprehension of literature. *The Elementary School Journal*, 91(1), 19–32. <https://doi.org/10.1086/461635>

Egas, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., & Alfaro, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 875–894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>

Egas, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., & Alfaro, G. (2024). Gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17540>

Huang, W., & Soman, D. (2013). Gamification of education. Research Report Series: Behavioural Economics in Action. <https://www.rotman.utoronto.ca/faculty-and-research/research-centres/behavioural>

Jurayeva, Z. (2024). Impacto de la escritura creativa en la producción de textos narrativos en estudiantes universitarios. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y*

Trabajo Social Tejedora, 8(19), 400–405.

<https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/1494>

Méndez, P., & Arias, M. (2024). Fortalecimiento del texto narrativo a través de la implementación de una cartilla interactiva. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 20(1), 11–38. <https://doi.org/10.17151/rlee.2024.20.1.2>

Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251–273. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Ramos, J. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(10), 1–10. <https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i10.099>

Real, M., Sánchez, D., & Moledo, C. (2021).

Proyecto África “La Leyenda de Faro”: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de expresión corporal en Educación Secundaria. *Retos*, 42, 567–574. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Subhash, S., & Cudney, E. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press. <https://wsp.wharton.upenn.edu/book/for-the-win/>



CIENCIA Y EDUCACIÓN  
ISSN: 2790-8402

## CONSEJO EDITORIAL REVISTA CIENCIA Y EDUCACIÓN

Asunto:  
**Certificación de Aceptación**

Oficio N° Cienc-educ2026-17883787-C  
Ecuador, 01 de Junio del 2026

*El Consejo Editorial Revista Ciencia y Educación (CERCE) y  
la Comisión de Publicaciones de Ecuatesis (CPE)*

### **CERTIFICAN:**

*Que el artículo científico denominado: “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la narrativa escrita”. Siendo:*

*Autores: Lic. Dora Esmeralda Pérez Barzola,  
Lic. Dayanna Gissela Ramos Freire,  
Lic. Jennifer Jarixa Ramos Delgado,  
Mgtr. Milton Alfonso Criollo Turusina.*

*Fue presentado, para su revisión por pares ciegos, aprobación y publicación por el autor principal ante el Consejo Editorial de la Revista Ciencia y Educación, siendo ACEPTADO para su publicación en el número correspondiente de la Edición Especial UNEMI del 2026. Lo cual consta dentro del sitio web de la revista Ciencia y Educación.*

*Es todo cuanto podemos certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso del presente documento.*



Firmado electrónicamente por:  
**DUANYS MIGUEL PEÑA  
LOPEZ**

Validar únicamente con FirmaEC

**PhD. Duanys Miguel Peña López**

**Director General  
Revista Ciencia y Educación**



# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

*¡Evolución académica!*

@UNEMIEcuador

