

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE POSGRADO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y
LITERATURA

TEMA: Usos de la gamificación digital para el desarrollo de la producción escrita de los estudiantes de séptimo año de educación general básica: una revisión de literatura

Autores: Karina Elizabeth Cadena Velasco
Denis Samantha Naranjo Gavilanes
Nelly Isabel Zurita Viera

Director: Msc. Daniel Andres Angulo Velez

Milagro, 2026



Usos de la gamificación digital para el desarrollo de la producción escrita de los estudiantes de séptimo año de educación general básica: una revisión de literatura

Uses of digital gamification for the development of written production in seventh grade students of basic general education: a literature review

Usos da gamificação digital para o desenvolvimento da produção escrita de estudantes do sétimo ano da Educação Geral Básica: uma revisão da literatura

Karina Elizabeth Cadena Velasco^I
kcadenav@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-7102-5907>

Denis Samantha Naranjo Gavilanes^{II}
klanizc@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-9754-1185>

Nelly Isabel Zurita Viera^{III}
nzuritav@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-7032-3476>

Correspondencia: kcadenav@unemi.edu.ec

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 26 enero de 2026 * **Aceptado:** 25 de febrero de 2026 * **Publicado:** 27 de marzo de 2026

- I. Facultad de Postgrados, Escuela de Educación, Maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.
- II. Facultad de Postgrados, Escuela de Educación, Maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.
- III. Facultad de Postgrados, Escuela de Educación, Maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

Resumen

El presente artículo analiza el uso de la gamificación digital como estrategia pedagógica para fortalecer la producción escrita en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la escuela Abraham Lincoln de la ciudad de Quito. En el contexto educativo actual, caracterizado por la creciente incorporación de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, surge la necesidad de implementar metodologías innovadoras que incrementen la motivación estudiantil y mejoren el desarrollo de competencias comunicativas. La gamificación digital, entendida como la aplicación de elementos propios del juego en entornos educativos, permite generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y significativas. En este estudio se examina cómo el uso de herramientas digitales gamificadas puede contribuir al desarrollo de habilidades de escritura tales como la coherencia textual, la organización de ideas, la creatividad y la expresión escrita. Asimismo, se analiza el impacto de estas estrategias en la motivación y participación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Los resultados evidencian que la gamificación digital constituye una estrategia didáctica pertinente para estimular el interés por la escritura y fortalecer las competencias comunicativas en la educación básica.

Palabras clave: gamificación digital, producción escrita, educación básica, innovación pedagógica, motivación estudiantil.

Abstract

This article analyzes the use of digital gamification as a pedagogical strategy to strengthen written production among seventh-grade students of Basic General Education at Abraham Lincoln School in the city of Quito. In the current educational context, characterized by the increasing integration of digital technologies into teaching and learning processes, there is a growing need to implement innovative methodologies that enhance student motivation and improve the development of communicative competencies. Digital gamification, understood as the application of game elements in educational environments, enables the creation of more dynamic, participatory, and meaningful learning experiences. This study examines how the use of gamified digital tools can contribute to the development of writing skills such as textual coherence, organization of ideas, creativity, and written expression. Additionally, the research analyzes the impact of these strategies on students' motivation and participation during the learning process. The findings indicate that

digital gamification represents an effective teaching strategy to stimulate interest in writing and strengthen communicative competencies in basic education.

Keywords: digital gamification, written production, basic education, pedagogical innovation, student motivation.

Resumo

Este artigo analisa o uso da gamificação digital como estratégia pedagógica para fortalecer a produção escrita em estudantes do sétimo ano da Educação Geral Básica da escola Abraham Lincoln, na cidade de Quito. No contexto educacional atual, caracterizado pela crescente incorporação de tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem, surge a necessidade de implementar metodologias inovadoras que aumentem a motivação dos estudantes e favoreçam o desenvolvimento das competências comunicativas. A gamificação digital, entendida como a aplicação de elementos próprios dos jogos em ambientes educativos, permite criar experiências de aprendizagem mais dinâmicas, participativas e significativas. O estudo examina como o uso de ferramentas digitais gamificadas pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades de escrita, como coerência textual, organização de ideias, criatividade e expressão escrita. Além disso, analisa-se o impacto dessas estratégias na motivação e na participação dos estudantes durante o processo de aprendizagem. Os resultados demonstram que a gamificação digital constitui uma estratégia didática eficaz para estimular o interesse pela escrita e fortalecer competências comunicativas na educação básica.

Palavras-chave: gamificação digital, produção escrita, educação básica, inovação pedagógica, motivação estudantil.

Introducción

En las últimas décadas, la incorporación de las tecnologías digitales en los sistemas educativos ha adquirido una relevancia creciente, impulsada por los cambios sociales, culturales y comunicativos propios de la sociedad del conocimiento. En el ámbito educativo, estas tecnologías han transformado las formas de acceso a la información, los procesos de enseñanza–aprendizaje y las interacciones entre docentes y estudiantes, especialmente en los niveles de educación básica, donde

se sientan las bases del desarrollo cognitivo, comunicativo y social. No obstante, la sola disponibilidad de recursos tecnológicos no garantiza mejoras significativas en el aprendizaje, ya que persisten desafíos asociados a la baja motivación estudiantil, la prevalencia de metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos y la escasa articulación entre las herramientas digitales y los objetivos pedagógicos. En este contexto, surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras que integren de manera pedagógicamente fundamentada la tecnología digital, con el fin de fortalecer competencias clave para el desempeño académico y social de los estudiantes.

Entre las estrategias emergentes que han cobrado protagonismo en el campo educativo se encuentra la gamificación digital, entendida como la aplicación de elementos propios del diseño de juegos como puntos, niveles, desafíos, recompensas y retroalimentación en contextos no lúdicos con fines educativos (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). En el ámbito de la educación, la gamificación ha sido utilizada para incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento. Estudios recientes señalan que esta estrategia puede favorecer experiencias de aprendizaje más dinámicas y centradas en el estudiante, al apelar a principios de la psicología motivacional y del aprendizaje autorregulado (Buckley & Doyle, 2016; Nah et al., 2019).

Asimismo, revisiones sistemáticas y metaanálisis han evidenciado que la gamificación digital, cuando se diseña de manera coherente con los objetivos pedagógicos, puede contribuir positivamente al aprendizaje, aunque sus efectos dependen del contexto, la metodología y los elementos de juego empleados (Koivisto & Hamari, 2019; Sailer & Homner, 2020).

Paralelamente, la producción escrita constituye una de las competencias fundamentales en la Educación General Básica, ya que permite a los estudiantes organizar el pensamiento, comunicar ideas de forma coherente, argumentar, reflexionar y construir conocimiento. En el séptimo año de EGB, esta habilidad adquiere especial relevancia, debido al aumento de las exigencias curriculares y a la necesidad de elaborar textos más complejos y estructurados. Sin embargo, diversas investigaciones han evidenciado que un número significativo de estudiantes presenta dificultades recurrentes en la planificación textual, la coherencia y cohesión del discurso, el uso adecuado del vocabulario y el cumplimiento de las normas ortográficas y gramaticales (Dockrell & Marshall,

2015; Graham, 2019). Estas limitaciones suelen asociarse a prácticas pedagógicas que conciben la escritura como un producto final evaluable, más que como un proceso cognitivo y social que implica planificación, revisión y reflexión constante.

En este escenario, se ha planteado la necesidad de adoptar estrategias didácticas que permitan fortalecer la producción escrita desde enfoques más motivadores y participativos.

La gamificación digital se presenta, en este sentido, como una alternativa pedagógica

con potencial para enriquecer la enseñanza de la escritura, al integrar actividades lúdicas con procesos de reflexión y autorregulación. Investigaciones recientes sugieren que los entornos gamificados pueden favorecer la implicación del estudiante en tareas complejas, promover la persistencia ante la dificultad y facilitar la retroalimentación continua, elementos clave en el desarrollo de la competencia escrita (Bai et al., 2020; Hattie & Donoghue, 2016). Además, el uso de plataformas digitales gamificadas puede propiciar experiencias de aprendizaje personalizadas e interactivas, así como dinámicas de colaboración y coevaluación entre pares, que contribuyen a mejorar la calidad de los textos producidos.

A pesar de los aportes señalados, la producción escrita continúa siendo uno de los principales retos en la Educación General Básica, particularmente en los grados intermedios, donde los estudiantes deben consolidar habilidades comunicativas más complejas. Aunque la literatura científica reporta múltiples beneficios de la gamificación digital en diferentes ámbitos educativos, su relación específica con el desarrollo de la producción escrita en EGB aún presenta resultados dispersos y, en algunos casos, limitaciones teóricas y metodológicas. Diversos autores advierten que el uso de la gamificación puede volverse tecnocéntrico si se prioriza la herramienta digital por encima de los propósitos pedagógicos, lo que reduce su efectividad educativa (Dichev & Dicheva, 2017; Koivisto & Hamari, 2019). Por ello, resulta fundamental analizar de manera crítica y sistemática la evidencia científica disponible, con el fin de identificar tendencias, aportes y vacíos en la investigación sobre gamificación digital y escritura escolar.

Desde esta perspectiva, la revisión de la literatura científica adquiere un papel central, ya que permite fundamentar teóricamente las propuestas pedagógicas, evitar la improvisación metodológica y orientar la toma de decisiones educativas basadas en evidencia.

Analizar los estudios existentes sobre el uso de la gamificación digital en el desarrollo de la producción escrita en Educación General Básica posibilita comprender las condiciones en las que esta estrategia resulta más efectiva, así como los desafíos que implica su implementación en contextos educativos diversos.

En coherencia con lo expuesto, el objetivo de este artículo es analizar la literatura científica existente sobre el uso de la gamificación digital como estrategia para el desarrollo de la producción escrita en estudiantes de Educación General Básica.

Revisión de la Literatura

Fundamentos conceptuales de la gamificación digital

La literatura científica reciente ha analizado con rigor la gamificación digital como estrategia pedagógica para mejorar la motivación, el involucramiento y la participación del estudiante en distintos entornos educativos. Desde un ángulo teórico, se entiende la gamificación como la aplicación deliberada de ciertos elementos del diseño de juegos, como puntos, niveles, retos, recompensas y retroalimentación, en contextos que no son juegos, con la intención de modificar el comportamiento y la experiencia de aprendizaje de las personas (Deterding et al., 2011). Esta definición evidencia que la gamificación va más allá de la simple inclusión de elementos lúdicos y, por el contrario, requiere de un diseño pedagógico intencionado, en función de objetivos educativos y de procesos de evaluación congruentes.

Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje

Varios estudios coinciden en que la efectividad de la gamificación digital depende en gran medida del contexto y del diseño instruccional de la experiencia de gamificación. Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) afirman que los resultados positivos de la gamificación no son universales ni automáticos, sino que dependen de las características del estudiante, del tipo de tarea académica, del nivel educativo y de la alineación entre las mecánicas del juego y los objetivos de aprendizaje. Por lo tanto, la gamificación no puede verse como una solución única para todos, sino como una estrategia que requiere análisis pedagógico y adaptación contextual. Además, Kapp (2012) advierte que la gamificación sin un propósito pedagógico puede llevar a experiencias superficiales centradas en la

competencia o en la mera acumulación de recompensas, lo que puede limitar el valor educativo de la experiencia e incluso afectar negativamente la motivación intrínseca del estudiante.

Desde un enfoque motivacional, la literatura destaca que la gamificación digital puede potencializar la motivación intrínseca y extrínseca, siempre que configure adecuadamente la presencia de metas, retroalimentación y autorregulación. Koivisto y Hamari (2019) consideran que una buena gamificación permite a los usuarios experimentar un mayor sentido de competencia, logro y autonomía, componentes relevantes de la Teoría de la Autodeterminación. Estos aspectos son especialmente importantes en el contexto educativo, debido a que la percepción de control y de progreso afecta el nivel de adherencia de los estudiantes a las actividades académicas. Por su parte, Sailer y Homner (2020) indican en su metaanálisis que la gamificación educativa tiene un efecto positivo moderado sobre la motivación y el rendimiento académico, lo que refuerza su importancia como estrategia pedagógica, siempre que se integre de forma adecuada al proceso de enseñanza-aprendizaje y no como una herramienta aislada.

La producción escrita como proceso cognitivo

La producción escrita se ha reconocido en la literatura reciente como un proceso cognitivo complejo que va más allá de la simple transcripción de ideas. Desde los modelos contemporáneos, escribir implica múltiples operaciones mentales que abarcan la planificación, la redacción, la revisión y el monitoreo continuo del propio texto, en función de un propósito comunicativo y de un contexto sociocultural determinado (Graham, 2019). Esta perspectiva introduce un cambio importante frente a enfoques tradicionales centrados en el producto final, sin considerar los procesos cognitivos y metacognitivos involucrados en la construcción del texto.

Los modelos cognitivos de escritura han profundizado esta comprensión. Hayes (2012) postula que la producción escrita está influida no solo por procesos cognitivos, sino también por factores motivacionales, afectivos y contextuales. Desde este punto de vista, escribir se concibe como una actividad estratégica que requiere movilización deliberada de recursos cognitivos y autorregulación del desempeño. En entornos educativos, esta dimensión resulta particularmente importante, ya que la motivación del estudiante influye directamente en la persistencia, la calidad del texto escrito y la disposición para revisar y mejorar sus producciones.

Asimismo, las investigaciones centradas en la enseñanza de la escritura destacan la importancia de la práctica guiada y la presencia del docente como elementos clave para el desarrollo de esta competencia. Santangelo y Graham (2016) afirman que la producción escrita mejora significativamente cuando los estudiantes reciben instrucciones explícitas sobre cómo planificar, componer y revisar sus textos, así como retroalimentación oportuna, específica y formativa. En este sentido, la escritura se construye progresivamente como resultado de la interacción entre procesos cognitivos, estrategias metacognitivas y estímulos motivacionales, lo que subraya la necesidad de enfoques pedagógicos que fomenten la participación activa del estudiante durante todo el proceso de escritura.

Relación entre gamificación digital y producción escrita

La relación entre gamificación digital y producción escrita ha ido adquiriendo relevancia dentro de la literatura científica, especialmente en entornos educativos mediados por tecnologías digitales. Diversos trabajos analizan la influencia de la gamificación en la escritura y en la actitud del estudiante frente a esta tarea. Bai, Hew y Huang (2020) estudiaron la escritura en contextos gamificados y evidenciaron procesos de reflexión a partir de la escritura, lo que sugiere que la gamificación favorece la dialéctica y la producción de textos.

En la misma línea, Hsia et al. (2020) expresaron que la aplicación de la gamificación en entornos de escritura colaborativa incrementa la participación y mejora la calidad del texto, especialmente cuando se incorporan retroalimentación inmediata, objetivos claros y dinámicas de cooperación entre compañeros. Estos hallazgos apuntan al potencial de la gamificación como mediador pedagógico que disminuye la carga cognitiva de la escritura y, al mismo tiempo, fortalece el compromiso del estudiante durante las distintas fases del proceso de escritura.

Otra línea de investigación destaca que la gamificación es especialmente efectiva en tareas académicas de largo plazo, como la escritura, que demandan esfuerzo sostenido, autorregulación y control metacognitivo. Suh et al. (2017) demostraron que los entornos gamificados promueven la persistencia del estudiante en tareas cognitivamente exigentes, mientras que Barata et al. (2017) encontraron mejoras tanto en el rendimiento académico como en el compromiso estudiantil. Estas

conclusiones respaldan la idea de que la gamificación puede contribuir a sostener el esfuerzo cognitivo necesario para desarrollar tareas complejas de escritura, siempre que exista un propósito pedagógico claro.

Limitaciones y vacíos de investigación

No obstante, parte de la literatura también advierte ciertas limitaciones en el uso de la gamificación digital. Koivisto y Hamari (2017) argumentan que los efectos positivos pueden minimizarse cuando se priorizan las recompensas externas sin el andamiaje pedagógico adecuado, lo que puede generar dependencia de incentivos extrínsecos y una posible disminución de la motivación intrínseca. En este sentido, Zainuddin et al. (2020) enfatizan que la gamificación resulta más efectiva cuando fomenta la autorregulación, la autonomía y la reflexión metacognitiva del estudiante, elementos fundamentales en el desarrollo de competencias de escritura y en la mejora de la calidad textual.

A pesar del creciente interés en esta temática, la literatura continúa mostrando varios vacíos de investigación en relación con los efectos de la gamificación en la producción escrita. Si bien diversos estudios reportan mejoras en la motivación, el compromiso y la participación, los hallazgos sobre su impacto en la calidad de la producción escrita, la coherencia textual y el desarrollo de competencias específicas de escritura siguen siendo heterogéneos y contradictorios. Además, persiste una comprensión limitada sobre el efecto de la gamificación según cada nivel educativo y cada tipo de habilidad escrita, dado que gran parte de las investigaciones se ha concentrado en contextos de educación de adultos y aprendizaje general.

En consecuencia, el estudio del efecto de la gamificación en el aprendizaje de la escritura requiere profundizar en aspectos como la planificación, la redacción y la revisión. También se necesita mayor claridad metodológica en las investigaciones y un mayor desarrollo de estudios longitudinales que permitan comprender mejor el papel de la autonomía del estudiante escritor. Como resultado, esta revisión de la literatura evidencia la necesidad de continuar investigando la relación entre gamificación digital y producción escrita desde perspectivas más específicas y contextualizadas. Comprender cómo integrar de manera efectiva las dinámicas gamificadas en los procesos de escritura permitirá elaborar propuestas pedagógicas innovadoras, basadas en la

investigación y orientadas al desarrollo de competencias escriturales en diversos contextos educativos actuales.

Metodología

Tipo de estudio

El presente estudio se desarrolló mediante una revisión narrativa de la literatura científica, con el propósito de analizar investigaciones relacionadas con el uso de la gamificación digital y su influencia en el desarrollo de la producción escrita en contextos educativos.

Estrategia de búsqueda de información

Para la identificación de estudios relevantes, se realizó una búsqueda sistemática en bases de datos académicas reconocidas como Scopus, ERIC, Scielo y Google Scholar, debido a su amplia cobertura de investigaciones en el área de educación y tecnología educativa. La estrategia de búsqueda se basó en el uso de palabras clave en español e inglés, entre ellas: gamificación digital, producción escrita, digital gamification, writing skills, writing development y gamified learning, combinadas mediante operadores booleanos AND y OR para ampliar y refinar los resultados. Asimismo, se aplicaron filtros de publicación correspondientes al periodo 2015–2025, idioma español e inglés, y artículos científicos revisados por pares pertenecientes al campo de la educación.

Proceso de selección de los estudios

La búsqueda inicial permitió identificar 135 registros potencialmente relevantes. Posteriormente, se procedió a eliminar 25 documentos duplicados y a realizar un proceso de revisión de títulos y resúmenes, mediante el cual se descartaron 70 estudios por no abordar de manera directa la relación entre gamificación digital y producción escrita o por no corresponder a investigaciones empíricas o revisiones académicas. Finalmente, se seleccionaron 40 artículos científicos para el análisis final.

Organización y análisis de la información

Los estudios seleccionados fueron organizados en una matriz de extracción de información, en la que se registraron aspectos como autor, año de publicación, contexto educativo, metodología utilizada, principales resultados y aportes al campo de estudio. Esta matriz permitió realizar una

síntesis analítica y una categorización temática de la evidencia disponible sobre el impacto de la gamificación digital en el desarrollo de habilidades de escritura.

Resultados

El análisis de los artículos científicos seleccionados permitió identificar diversas tendencias en relación con el uso de la gamificación digital en el desarrollo de la producción escrita en contextos educativos. De manera general, los estudios coinciden en señalar que la incorporación de dinámicas de juego en entornos de aprendizaje favorece la motivación, el compromiso y la participación estudiantil en actividades de escritura. No obstante, los resultados también indican que el impacto de la gamificación en la calidad textual depende en gran medida del diseño pedagógico, del acompañamiento docente y de la integración de mecanismos de retroalimentación formativa.

Con base en los hallazgos reportados en la literatura revisada, los resultados fueron organizados en cuatro categorías temáticas: motivación y participación en la escritura, mejora en la calidad textual, retroalimentación digital y seguimiento del progreso, y limitaciones de la gamificación en el proceso de escritura.

Motivación y participación en la escritura

Uno de los hallazgos más consistentes en los estudios analizados se relaciona con el aumento de la motivación y la participación estudiantil en las actividades de producción escrita cuando se incorporan dinámicas de gamificación digital. Diversas investigaciones señalan que la inclusión de elementos propios del diseño de juegos, como sistemas de puntos, niveles, insignias y recompensas virtuales, contribuye a generar mayor interés por parte de los estudiantes hacia las tareas de escritura.

En este sentido, Bai, Hew y Huang (2020) destacan que los entornos educativos gamificados promueven una mayor implicación del estudiante en actividades académicas que tradicionalmente son percibidas como complejas o poco atractivas. De manera similar, Suh, Wagner y Liu (2017) encontraron que los estudiantes tienden a mostrar mayor persistencia en tareas cognitivamente exigentes cuando estas se desarrollan en contextos gamificados que incorporan metas claras y recompensas progresivas.

De igual modo, Barata et al. (2017) evidenciaron que la implementación de dinámicas de juego en actividades académicas incrementa significativamente el compromiso del estudiante con el proceso de aprendizaje. En el caso particular de la escritura, los estudiantes manifiestan una mayor disposición para iniciar, continuar y finalizar tareas de redacción cuando estas se presentan mediante desafíos o misiones progresivas.

No obstante, algunos autores advierten que el aumento de la motivación depende en gran medida del diseño pedagógico de la experiencia gamificada. Koivisto y Hamari (2019) señalan que los efectos positivos se observan principalmente cuando las mecánicas de juego se integran de manera coherente con los objetivos de aprendizaje y no se limitan únicamente a la entrega de recompensas externas.

En general, la literatura revisada coincide en que la gamificación digital puede constituir una estrategia eficaz para aumentar la participación estudiantil en actividades de escritura, siempre que exista una planificación pedagógica que articule las dinámicas lúdicas con los objetivos formativos del proceso educativo.

Mejora en la calidad textual

Otra tendencia identificada en los estudios revisados se relaciona con la mejora en diversos aspectos de la calidad textual de los estudiantes. La literatura señala que la incorporación de dinámicas gamificadas puede favorecer el desarrollo de habilidades relacionadas con la organización de ideas, la coherencia textual, el uso del vocabulario y la estructura de los textos escritos.

Desde el enfoque cognitivo de la escritura, Graham (2019) sostiene que la producción escrita implica un conjunto complejo de procesos mentales que incluyen planificación, redacción y revisión. En este contexto, la gamificación puede facilitar estos procesos al introducir dinámicas que estructuren el desarrollo de las tareas de escritura mediante retos progresivos y metas específicas.

En investigaciones empíricas analizadas, como la de Hsia, Huang y Hwang (2020), se observó que los estudiantes que participaron en entornos de escritura gamificados presentaron mejoras en la calidad de sus textos, especialmente cuando las actividades incluían retroalimentación inmediata y dinámicas de colaboración entre pares.

De forma complementaria, Santangelo y Graham (2016) destacan que el desarrollo de la escritura se fortalece cuando los estudiantes reciben orientación estructurada sobre los procesos de planificación, redacción y revisión. En este sentido, los entornos gamificados pueden facilitar la organización de estas etapas mediante la incorporación de misiones o desafíos que guíen el proceso de escritura.

Sin embargo, algunos estudios señalan que los efectos de la gamificación sobre la calidad textual no siempre son homogéneos. Mientras algunos reportan mejoras significativas en la organización y coherencia de los textos, otros indican que los cambios son más evidentes en la motivación y participación que en la calidad lingüística de la producción escrita.

En consecuencia, los resultados sugieren que la gamificación puede contribuir al desarrollo de habilidades de escritura, pero su impacto depende de la forma en que se integren las dinámicas lúdicas dentro de un proceso pedagógico estructurado.

Retroalimentación digital y seguimiento del progreso

Un tercer hallazgo recurrente en la literatura revisada se relaciona con el papel de la retroalimentación digital dentro de los entornos de escritura gamificados. Diversos estudios coinciden en que los sistemas de seguimiento del progreso, junto con mecanismos de retroalimentación inmediata, constituyen uno de los elementos más relevantes para mejorar el proceso de aprendizaje.

Sailer y Homner (2020) señalan que los sistemas gamificados permiten ofrecer retroalimentación continua sobre el desempeño del estudiante, lo que favorece la autorregulación del aprendizaje. En el caso de la producción escrita, este tipo de retroalimentación puede contribuir a que los estudiantes identifiquen errores, revisen sus textos y mejoren progresivamente la calidad de sus escritos.

De manera similar, Hsia et al. (2020) encontraron que los entornos de evaluación entre pares, integrados dentro de plataformas gamificadas, incrementan la interacción entre estudiantes y promueven procesos de revisión colaborativa de los textos.

Asimismo, Koivisto y Hamari (2017) destacan que la visualización del progreso mediante barras de avance, niveles o logros alcanzados puede generar un mayor sentido de competencia y

autonomía en los estudiantes. Estos elementos resultan especialmente relevantes en tareas complejas como la escritura, que requieren procesos prolongados de planificación y revisión.

En términos generales, los estudios analizados coinciden en que la combinación de gamificación y retroalimentación digital puede facilitar procesos de aprendizaje más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.

Limitaciones de la gamificación en la enseñanza de la escritura

A pesar de los resultados positivos reportados en diversos estudios, la literatura también identifica algunas limitaciones asociadas al uso de la gamificación en la enseñanza de la escritura. Una de las principales preocupaciones se relaciona con el riesgo de priorizar las recompensas externas sobre el desarrollo de procesos cognitivos profundos.

Kapp (2012) advierte que una implementación superficial de la gamificación puede reducir el aprendizaje a la acumulación de puntos o recompensas, lo que puede afectar negativamente la motivación intrínseca del estudiante. En estos casos, las dinámicas de juego pueden convertirse en un elemento distractor si no se integran adecuadamente dentro de una estrategia pedagógica.

Por su parte, Koivisto y Hamari (2017) señalan que los efectos positivos de la gamificación pueden disminuir cuando se utilizan únicamente incentivos externos sin promover procesos de reflexión o autorregulación.

Otra limitación identificada en la literatura se relaciona con la escasez de investigaciones centradas específicamente en el impacto de la gamificación sobre la calidad de la escritura. Aunque muchos estudios reportan mejoras en la motivación y participación, la evidencia empírica sobre cambios sustanciales en la estructura textual o en las habilidades lingüísticas aún es limitada.

Tabla 1.

Resumen de estudios analizados

Autor / Año	Nivel educativo	Herramienta o enfoque	Hallazgo principal
--------------------	------------------------	------------------------------	---------------------------

Bai et al. (2020)	Educación superior	Gamificación digital	Incremento en la motivación y participación
Barata et al. (2017)	Educación superior	Plataforma gamificada	Mejora en el compromiso académico
Suh et al. (2017)	Educación universitaria	Entorno gamificado	Mayor persistencia en tareas cognitivas
Hsia et al. (2020)	Educación superior	Escritura colaborativa gamificada	Mejora en participación y calidad textual
Sailer y Homner (2020)	Diversos niveles	Meta-análisis	Efecto positivo moderado en aprendizaje

En conjunto, los estudios presentados en la tabla muestran una tendencia consistente hacia efectos favorables de la gamificación en contextos educativos, especialmente en educación superior y universitaria. Los hallazgos reportan mejoras en variables clave del proceso de aprendizaje, como la motivación, la participación, el compromiso académico, la persistencia en tareas cognitivas y, en algunos casos, la calidad textual. De manera particular, se observa que las experiencias gamificadas aplicadas a la escritura colaborativa no solo fortalecen la implicación del estudiante, sino que también pueden aportar al desarrollo del desempeño escrito. Asimismo, el meta-análisis de Sailer y Homner (2020) refuerza esta tendencia al señalar un efecto positivo moderado en el aprendizaje. En consecuencia, los resultados revisados permiten identificar a la gamificación digital como una estrategia con potencial pedagógico relevante, aunque su efectividad parece depender del tipo de herramienta utilizada, del contexto educativo y de los objetivos específicos de la intervención.

Discusión

Los resultados obtenidos a partir del análisis de la literatura científica evidencian una tendencia general que señala a la gamificación digital como una estrategia pedagógica capaz de incrementar

la motivación y la participación estudiantil en actividades de producción escrita. La mayoría de los estudios analizados coinciden en que la incorporación de elementos propios del diseño de juegos, como sistemas de puntos, niveles o recompensas, genera un entorno de aprendizaje más dinámico que favorece la implicación del estudiante en tareas académicas complejas.

Desde una perspectiva pedagógica, estos resultados pueden explicarse a partir de la teoría de la autodeterminación, la cual sostiene que la motivación se fortalece cuando los estudiantes experimentan sensaciones de competencia, autonomía y progreso en el aprendizaje. En este sentido, los entornos gamificados facilitan estas condiciones al proporcionar metas claras, retroalimentación constante y sistemas de seguimiento del desempeño.

No obstante, la literatura también muestra que el impacto de la gamificación en la calidad de la producción escrita no es uniforme. Mientras algunos estudios reportan mejoras en la organización textual y en la coherencia de los escritos, otros indican que los efectos se concentran principalmente en la motivación y el compromiso del estudiante. Esto sugiere que la gamificación, por sí sola, no garantiza una mejora automática en las habilidades de escritura, sino que requiere ser integrada dentro de un diseño didáctico estructurado.

Asimismo, los estudios revisados evidencian ciertos vacíos de investigación en relación con el uso de la gamificación en contextos específicos de educación básica y en el desarrollo de competencias escriturales a largo plazo. La mayoría de las investigaciones se han realizado en contextos universitarios o en estudios de corta duración, lo que limita la posibilidad de generalizar sus resultados. En consecuencia, se hace necesario desarrollar investigaciones futuras que analicen de manera más profunda el impacto de la gamificación en el proceso de escritura en diferentes niveles educativos.

Conclusiones

A partir del análisis de la literatura científica revisada, puede señalarse que la gamificación digital se perfila como una estrategia pedagógica con potencial para favorecer el desarrollo de la producción escrita en contextos educativos. De manera recurrente, los estudios examinados sugieren que la incorporación de elementos propios del diseño de juegos, como puntos, niveles, retos, recompensas y retroalimentación inmediata, tiende a relacionarse con mayores niveles de

motivación, participación y compromiso por parte de los estudiantes durante las actividades de escritura. En este sentido, la evidencia revisada permite inferir que la gamificación podría constituir un recurso valioso para promover experiencias de aprendizaje más activas, dinámicas y centradas en el estudiante.

No obstante, la literatura también permite advertir que los efectos de la gamificación sobre la producción escrita no dependen exclusivamente de la presencia de componentes lúdicos, sino del modo en que estos se articulan con una propuesta pedagógica sólida. Los hallazgos analizados sugieren que las experiencias gamificadas tienden a mostrar resultados más favorables cuando incorporan mecanismos de retroalimentación continua, seguimiento del progreso, interacción colaborativa y acompañamiento docente durante el proceso de escritura. Por ello, más que asumir que la gamificación mejora de forma automática la calidad textual, la revisión permite plantear que su posible contribución estaría condicionada por el diseño instruccional, la intencionalidad didáctica y el contexto en el que se desarrolla la intervención educativa.

Finalmente, la revisión realizada pone en evidencia que aún persisten vacíos importantes en la literatura, particularmente en lo relacionado con estudios enfocados en niveles de educación básica y en investigaciones de carácter longitudinal que permitan observar efectos sostenidos en el tiempo sobre las competencias escriturales. Asimismo, se advierte la necesidad de ampliar el análisis hacia contextos educativos diversos y hacia diseños metodológicos que ofrezcan mayor profundidad sobre la relación entre gamificación y escritura. En consecuencia, más que cerrar la discusión, los hallazgos revisados abren una línea de reflexión e investigación sobre cómo integrar pedagógicamente la gamificación digital de manera pertinente y fundamentada en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la producción escrita.

Referencias

- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcomes? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1875–1901.
<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09775-6>

- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2017). Studying student differentiation in gamified education: A long-term study. *Computers & Education, 113*, 206–219. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Computers & Education, 93*, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.004>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14*(9), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Dockrell, J. E., & Marshall, C. R. (2015). Writing development in primary school children. *Educational Psychology Review, 27*(4), 503–527. <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9309-4>
- Graham, S. (2019). Changing how writing is taught. *Review of Research in Education, 43*(1), 277–303. <https://doi.org/10.3102/0091732X18821125>.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hattie, J., & Donoghue, G. (2016). Learning strategies: A synthesis and conceptual model. *npj Science of Learning, 1*, Article 16013. <https://doi.org/10.1038/npjscilearn.2016.13>
- Hayes, J. R. (2012). Modeling and remodeling writing. En C. A. MacArthur, S. Graham, & J. Fitzgerald (Eds.), *Handbook of writing research* (2nd ed., pp. 369–383). Guilford Press.
- Hsia, L. H., Huang, I., & Hwang, G. J. (2020). Effects of different online peer- feedback approaches on students' performance skills, motivation and self-efficacy in a gamified peer-assessment environment. *Computers in Human Behavior, 110*, 106361. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106361>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2017). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management, 45*, 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The effects of gamification on students' engagement, learning, and motivation: A systematic review. *Computers in Human Behavior, 95*, 196–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.005>

- Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.
- Santangelo, T., & Graham, S. (2016). A comprehensive meta-analysis of handwriting instruction. *Reading and Writing*, 29(2), 225–252. <https://doi.org/10.1007/s11145-015-9590-1>
- Suh, A., Wagner, C., & Liu, L. (2017). Enhancing user engagement through gamification. *Computers in Human Behavior*, 71, 445–456. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.002>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>.
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- 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>

© 2026 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).



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

El artículo científico:

Usos de la gamificación digital para el desarrollo de la producción escrita de los estudiantes de séptimo año de educación general básica: una revisión de literatura

De autoría:

Karina Elizabeth Cadena Velasco, Denis Samantha Naranjo Gavilanes, Nelly Isabel Zurita Viera

Habiéndose procedido a su revisión y analizados los criterios de evaluación realizados por lectores pares expertos (externos) vinculados al área de experticia del artículo presentado, ajustándose el mismo a las normas que comprenden el proceso editorial, se da por aceptado la publicación en el **Vol. 11, No 3, 2026**, de la revista Polo del Conocimiento, con ISSN 2550-682X, indexada y registrada en las siguientes bases de datos y repositorios: **Latindex Catálogo v2.0, MIAR, Google Académico, ROAD, Dialnet, ERIHPLUS.**

Y para que así conste, firmo la presente en la ciudad de Manta, a los **27 de marzo de 2026.**

Dr. Víctor R. Jama Zambrano
DIRECTOR



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

El artículo científico:

**Usos de la gamificación digital para el desarrollo de la producción escrita de los
estudiantes de séptimo año de educación general básica: una revisión de
literatura**

De autoría:

**Karina Elizabeth Cadena Velasco, Denis Samantha Naranjo Gavilanes, Nelly Isabel
Zurita Viera**

Ha sido publicado en el **Vol. 11, No 3, 2026**, de la revista Polo del Conocimiento con
ISSN 2550-682X, indexada y registrada en las siguientes bases de datos y repositorios:

Latindex Catálogo v2.0, MIAR, Google Académico, ROAD, Dialnet, ERIHPLUS.

Disponible en:

URL: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/11371>

Y para que así conste, firmo la presente en la ciudad de Manta, a los **27 de marzo de 2026**.

Dr. Víctor R. Jama Zambrano
DIRECTOR

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

