

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, marzo, 2025, Volumen VI

La gamificación para la redacción de textos argumentativos

Gamification in the teaching of argumentative texts

Lorena Elizabeth Chipantiza Tuapanta

lorena.chipantiza@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-7277-9976>
Unidad Educativa Particular Sagrados
Corazones de Rumipamba
Quito – Ecuador

Deysi Carolina Benalcázar Jácome

dcbenalcazar@uce.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-5544-4431>
Universidad Central del Ecuador
Quito – Ecuador

Michelle Sofía Riera Flores

msriera@uce.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7423-944X>
Universidad Central del Ecuador
Quito – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3837>

Artículo recibido: 14 de abril de 2025.

Aceptado para publicación: 28 de abril de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos

NÚMERO

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3837>

La gamificación para la redacción de textos argumentativos

Gamification in the teaching of argumentative texts

Lorena Elizabeth Chipantiza Tuapanta

lorena.chipantiza@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-7277-9976>

Unidad Educativa Particular Sagrados Corazones de Rumipamba
Quito – Ecuador

Deysi Carolina Benalcázar Jácome

dcbenalcazar@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-5544-4431>

Universidad Central del Ecuador
Quito – Ecuador

Michelle Sofía Riera Flores

msriera@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7423-944X>

Universidad Central del Ecuador
Quito – Ecuador

Artículo recibido: 14 de abril de 2025. Aceptado para publicación: 28 de abril de 2025.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El desarrollo de la macrodestreza de la escritura junto con la argumentación constituye un desafío constante para el sistema educativo, debido al escaso interés hacia la redacción de textos tanto literarios como no literarios. Frente a esta problemática, el propósito de la investigación es analizar el aporte de la gamificación en la escritura de textos argumentativos. El análisis planteado se realizó con un enfoque cualitativo, bajo la modalidad bibliográfico-documental, mediante el diseño teoría fundamentada y un tipo de investigación descriptiva. La información empleada se recopiló de documentos físicos y digitales, además, se receptó información empírica de docentes del área de Lengua y Literatura. Los resultados de la investigación permiten concluir que la gamificación se presenta como alternativa para la redacción de este tipo de textos, pues genera un aprendizaje significativo, al desarrollar habilidades cognitivas, sociales y motrices como resultado de un ambiente lúdico que a su vez promueve el pensamiento crítico y la esquematización en la exposición de ideas.


Palabras clave: gamificación, textos argumentativos, pensamiento crítico, escritura

Abstract

The development of the macroscopic skill of writing, along with argumentation, constitutes a constant challenge for the educational system due to the low interest in writing both literary and non-literary texts. In response to this issue, the purpose of this research is to analyze the contribution of gamification in the writing of argumentative texts. The proposed analysis was carried out using a qualitative approach, under a bibliographic-documentary modality, through grounded theory design and a descriptive research type. The information used was collected from physical and digital documents, and empirical data was also gathered from Language and Literature teachers. The research results allow us to conclude that gamification presents itself as an alternative for writing this type of text, as it generates meaningful learning by developing cognitive, social, and motor skills as a

result of a playful environment that, in turn, promotes critical thinking and the schematization of idea presentation.

Keywords: gamification, argumentative texts, critical thinking, writing

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Chipantiza Tuapanta, L. E., Benalcázar Jácome, D. C., & Riera Flores, M. S. (2025). La gamificación para la redacción de textos argumentativos. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (2), 2389 – 2399. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3837>

INTRODUCCIÓN

El sistema educativo ha evolucionado conforme lo ha hecho la sociedad. En la actualidad, la educación tiene como uno de sus ejes fundamentales el desarrollo de competencias y habilidades que permitan a los sujetos interactuar con el mundo de manera efectiva. Entre las competencias que cumplen un rol fundamental en el quehacer cotidiano de los seres humanos se encuentra el pensamiento crítico. De acuerdo con Franco et al., (2014), “Las competencias de pensamiento crítico son importantes a cualquier edad y deben, por eso, ser estudiadas lo antes posible” (p. 5). Sin embargo, la sociedad se enfrenta a un momento en el que los procesos de reflexión han dejado de ser una prioridad, entre muchas razones, por la presencia desbordada de la tecnología, específicamente de las redes sociales, que producen disminución de la concentración y la falta de interés por la construcción de argumentos sólidos. En ese sentido, “el fomento del pensamiento crítico [...] se presenta como uno de los desafíos educativos más importantes” (Singh, Kerr y Hamburger en González Pérez, González-Martín y Valero, p. 37, 2022) de la sociedad contemporánea.

Si bien la situación expuesta afecta a la comunidad en su conjunto, las generaciones jóvenes se encuentran vinculadas de manera más directa con el fenómeno. Por este motivo, demandan una atención particular, pues, como lo plantean Franco et al., en la cita expuesta anteriormente, el desarrollo del pensamiento crítico debe iniciar en edades tempranas. Esto implica que es una responsabilidad del sistema educativo formar sujetos con capacidades para analizar, inferir, evaluar el mundo y responder ante las problemáticas con ideas sustentadas que sean producto de procesos sólidos. La realidad actual demanda que las personas se encuentren en la capacidad de comunicarse de manera efectiva y que participen activamente en los distintos ámbitos que su vida profesional, académica e intelectual demandan. A pesar de la importancia expresa que tiene el desarrollo del pensamiento crítico, el sistema educativo no ha logrado consolidar un camino claro que permita precisamente a las nuevas generaciones que se encuentran insertas en la educación formal fortalecer las habilidades requeridas.

Por otro lado, la educación también se encarga de trabajar habilidades asociadas con los diferentes ámbitos de la inteligencia humana. En el campo de la lingüística, se ocupa de las habilidades comunicativas tanto orales como escritas, las mismas que contribuyen en la formación integral de las personas. De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador, escribir “ayuda al desarrollo del pensamiento y a la construcción de conocimientos”. En ese contexto, la escritura tiene un potencial epistémico en la forma de pensar y de usar el lenguaje de forma (sic.) crítica” (p. 53). La trascendencia de las habilidades de escritura es reconocida por las entidades estatales, sin embargo, en el ejercicio docente se presentan dificultades que impiden conseguir un desarrollo adecuado de la redacción. En este punto, es fundamental considerar las implicaciones que los cambios a nivel comunicacional han configurado en la sociedad contemporánea de la mano de los avances tecnológicos.

Una consecuencia determinante de la evolución tecnológica fue el surgimiento de lo que Guy Debord, sociólogo francés, denomina la sociedad del espectáculo en la que la reproducción de la imagen en movimiento desempeñó un papel fundamental. De acuerdo con el autor,

El espectáculo se presenta como una inmensa positividad indiscutible e inaccesible. No dice nada más que «lo que aparece es bueno, lo que es bueno aparece». La actitud que el espectáculo exige por principio es esta aceptación pasiva que en realidad ya ha obtenido por su manera de aparecer sin réplica, por su monopolio de la apariencia. (Debord, 1967, p. 11)

La presencia de la pasividad a la que alude el autor permite evidenciar las dificultades que el pensamiento crítico atraviesa, pues el ser humano –habitante de la sociedad contemporánea– se enfrenta a ausencia de cuestionamiento frente a la información que recibe en su vida cotidiana. Los estudiantes crecen en medio de esta sociedad, por lo que el docente requiere plantear alternativas que contrarresten la realidad expuesta por Debord. Raúl Vallejo plantea el problema alrededor de la

argumentación y su relación con la sociedad del espectáculo al manifestar que “En el reino del espectáculo [...] cualquier confrontación de ideas ha quedado reducida a la destreza de argumentar todo en un minuto y medio frente a las cámaras de televisión” (2004, p. 15). Dicha estructuración del pensamiento de la sociedad contemporánea marcada por la velocidad cierra el espacio al pensamiento crítico y, por ende, a la argumentación.

Adicional a lo expuesto, los nuevos entornos digitales y la excesiva conectividad generan afectaciones en todas las áreas del conocimiento entre estos, en la escritura. En primera instancia, se debe tener en cuenta que escribir en contextos educativos se asume como una tarea tediosa que se cumple por obligación. Esto implica que los educandos no alcanzan a determinar cuál es la funcionalidad real y concreta de la escritura en un mundo en el que la tecnología les brinda herramientas para evitar ciertos procesos que demanda. Las actividades que se incluyen en la educación formal parecen distantes de su realidad. Adicional a esto, la falta de concentración es otro de los factores que dificulta el desarrollo integral de la redacción. Los distractores presentes en los dispositivos digitales cautivan por horas a los estudiantes y les ofrecen desconexión de la realidad circundante. Esto genera falta de interés por cualquier proceso que demande enfoque de pensamiento, tiempo y concentración, lo que deriva en escasa motivación para fomentar la escritura. Todo esto conduce a que los educandos presenten dificultades para fundamentar sus argumentos de manera coherente, dando como resultado la producción de textos superficiales y carentes de sustento. Este fenómeno es el resultado de lo que Lipovetsky denomina “la era de la ligereza que coincide con un momento de tecnología avanzada” (p. 9) En ese sentido, el problema se acentúa ante la construcción de textos argumentativos, debido a que para su creación se debe combinar el pensamiento crítico con las habilidades de escritura.

Conforme lo manifestado, es necesario encontrar mecanismos y recursos que permitan fortalecer la redacción de textos argumentativos a través de estrategias motivadoras. Dicho escenario se puede configurar a partir de la incorporación de un aprendizaje lúdico en el que, a través de las estrategias metodológicas, se busquen nuevos caminos y enfoques para la adquisición de conocimientos. Por este motivo, se presenta a la gamificación como una alternativa que aporte en la redacción de textos argumentativos, pues es una estrategia metodológica que se apoya en el juego como un mecanismo para llamar la atención del alumno y permite combinar en su aplicación el componente teórico con el práctico y la relevancia en su vida cotidiana. Dicho en otras palabras, en la gamificación convergen los conocimientos sobre la argumentación, la construcción de textos argumentativos y la realidad concreta del estudiante.

Frente a los ejes que rodean a la problemática expuesta, existen investigaciones que se presentan como punto de partida para el análisis que aquí se establece. Distintos expertos en el campo de la educación han planteado reflexiones sobre la gamificación en la pedagogía. El estudio titulado Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación realizado por Ramírez Rodríguez (2020) se centra en estudiantes peruanos de entre 15 y 16 años. En esta investigación cuasi-experimental, se evidenció que el uso de herramientas de gamificación tuvo un efecto positivo en el mejoramiento de la ortografía, fundamentalmente aportan en la motivación, la concentración y el fortalecimiento de la autonomía, esto se consigue con la presencia de la guía docente. Como se puede observar, la gamificación arroja resultados positivos cuando es empleada en el área de las letras. Lo que permite considerar su viabilidad en otro escenario de la misma área como es la redacción de textos argumentativos.

La misma línea de investigación, pero con un estudio más general se encuentra en el artículo Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje escrito por Carlos Sánchez en 2019. El interés fundamental del texto es compartir con la comunidad educativa y académica cuáles han sido los elementos de la gamificación que, durante el rango de su investigación, permitieron obtener mejores resultados en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estos resultados sostienen la

investigación aquí expuesta ya que dan cuenta de la relevancia que el concepto “gamificación” ha obtenido en la última década y que es muy versátil. De esta forma, gracias a sus resultados positivos, es pertinente plantear el uso de actividades de gamificación enfocadas exclusivamente en el campo de la escritura.

En cuanto a la redacción de textos argumentativos, su construcción y sus conflictos, se destacan las investigaciones *Dificultades en la redacción de textos argumentativos relacionado con la ciencia de Cabrera et al., (2019)* y *Pensamiento crítico y la redacción de textos argumentativos en los estudiantes de ecoturismo de una universidad pública escrito por Sara Hilares Calderón (2022)*. El primer estudio se enfoca en la aplicación de diversos talleres que abordan los principios de escritura y el uso normativo de la sintaxis. Aquí, la aplicación de las actividades arrojó un resultado favorable, pues el componente teórico se aplicó de manera efectiva al momento de la escritura. Por otro lado, el trabajo de Hilares Calderón estableció la relación entre pensamiento crítico y texto argumentativo pues ante un nivel regular de pensamiento crítico se evidencia un nivel regular de redacción de textos argumentativos. Los resultados determinan por un lado la necesidad de encontrar mecanismos para fortalecer el pensamiento crítico y, por otro lado, la importancia de desarrollar las habilidades de redacción a través de actividades que, en el caso de lo que aquí se propone, tendrán como eje la gamificación.

Resulta innegable que el fortalecimiento de la escritura es un reto para el sistema educativo y que la gamificación aporta elementos significativos en todo proceso de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón, es fundamental identificar cuáles son los elementos y los mecanismos de la gamificación que pueden emplearse específicamente en la redacción de textos argumentativos. Para esto, es necesario reconocer qué estrategias guían los procesos de escritura, puesto que, la creación de textos que expongan ideas con sustento sólido y estructurado es una habilidad esencial en el desarrollo cognitivo del estudiantado y su dominio tiene un impacto directo en el adecuado desempeño académico y en la formación de generaciones informadas, comprometidas y críticas con su entorno.

METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación se realizó a partir de un enfoque cualitativo, puesto que se desarrolló mediante la recopilación de información en distintas fuentes para, posteriormente, proceder con su análisis. Hernández et al. (2014) define a la investigación cualitativa como aquella que “Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (p. 7). En ese sentido, se establece que el estudio propuesto no se configura a partir de datos numéricos, sino que recaba información sobre las categorías de estudio “gamificación” y “redacción de textos argumentativos” con el fin de analizarlos y así determinar el vínculo entre los dos conceptos.

Al ser un estudio cualitativo, se optó por una modalidad de estudio documental-bibliográfica. Esta decisión se fundamenta en la naturaleza propia de esta modalidad de estudio, pues “La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales” (Arias, 2012, p. 27). Para esto, se acudió a fuentes diversas como plataformas digitales y repositorios de instituciones académicas. Dentro de estas plataformas se encontraron investigaciones y artículos académicos que permitieron orientar el estudio. Es importante aclarar que el acceso a fuentes en español sobre la gamificación es mucho más limitado que en inglés. Incluir en la investigación fuentes con distintas lenguas otorga un mayor sustento teórico a la investigación, debido a que permite trabajar con un bagaje académico más sólido. Junto con la presencia de lo documental-bibliográfico, el estudio también se desarrolló bajo la modalidad de campo con el fin de conocer directamente de los actores educativos sus experiencias ante la gamificación y la redacción de textos argumentativos respectivamente.

El diseño de investigación que se aplicó fue el de teoría fundamentada que se basa en el análisis de los datos a partir de la información recopilada a través de diferentes fuentes como documentos y entrevistas, esto con el objetivo de determinar cuáles son los aportes de la gamificación en el desarrollo de la escritura de textos argumentativos en estudiantes de primer año de bachillerato. De acuerdo con la teoría sobre metodología de la investigación, “El diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio y contestar las interrogantes de conocimiento que se ha planteado” (Alvarado, Morán, 2010, p. 44). En ese sentido, la teoría fundamentada aplicada en esta investigación determina que la recolección de datos tanto de la primera como de la segunda categoría es clave para que, mediante reflexiones, se responda a la pregunta sobre el aporte de la gamificación puede brindar a la redacción de textos argumentativos.

El análisis que aquí se plantea tiene como población a docentes de Lengua y Literatura de Educación Básica Elemental, Media, Superior y de Bachillerato General Unificado, es decir, aquellos que trabajen con estudiantes de entre 5 y 17 años. La selección de los informantes se realizó mediante un muestreo no probabilístico. Según Rocha (2015), “Estas muestras no se basan en procedimientos estadísticos, sino que dependen de la decisión del investigador” (p. 171). Junto con esto, el muestreo será intencional, en este tipo de muestra “el investigador elige razonada e intencionalmente las categorías que él considera representativas del fenómeno a investigar” (Rocha, 2015, p. 171). En ese sentido, la muestra está integrada por un grupo de docentes del área antes mencionada que imparten su cátedra en el colegio “Sagrados Corazones de Rumipamba”. Los criterios bajo los que se aplicó el muestreo intencional son: pertenecía al área y uso de la gamificación en la práctica docente. Es así que, se trabajó con 10 docentes especialistas en Lengua y Literatura: 2 hombres y 8 mujeres que dictan clases desde segundo año de educación básica hasta tercer año de bachillerato.

La recopilación de información se realizó mediante la aplicación de la técnica de la entrevista, la misma que se desarrolló a partir de un guion de preguntas semiestructuradas sobre la gamificación y la redacción de textos argumentativos. Los informantes respondieron a una serie de preguntas: las primeras abordaron los aspectos asociados a la gamificación y los aportes que, en función de sus características, brindan al proceso educativo, las preguntas restantes recaban información sobre el texto argumentativo, los procesos de razonamiento que demanda, las dificultades que enfrenta el docente ante la redacción y las estrategias que emplea durante su enseñanza. Mediante este proceso, fue posible conocer las experiencias que cada uno de los informantes han desarrollado en su aula de clase. De los datos recibidos, se seleccionaron aquellos que se vinculan de manera directa para, posteriormente, proceder con el análisis y la codificación.

Para analizar la información, se lo hizo mediante la matriz de codificación abierta con una lectura relacional y codificación axial. Esta “consiste en [...] relacionar categorías con sus subcategorías, se designa [como] axial porque la codificación se realiza alrededor del eje de una categoría principal que articula otras categorías en el nivel de sus propiedades y sus dimensiones” (Strauss y Corbin, 1998, p. 124). Las categorías y subcategorías fueron seleccionadas de fragmentos importantes de las entrevistas que estuvieron determinadas por la repetición de información y el valor de la respuesta. A su vez esta información se organizó en tablas de resumen por cada una de las preguntas con el objetivo de facilitar el análisis e interpretación de lo recolectado en las entrevistas.

RESULTADOS

El proceso de investigación desarrollado a través de la revisión de fuentes bibliográficas junto con la aplicación de entrevistas permitió determinar que la gamificación cumple un rol significativo en el fortalecimiento de las habilidades de escritura de textos argumentativos. La mayoría de los docentes del área de Lengua y Literatura entrevistados manifiestan que la implementación de actividades gamificadas es fundamental debido a que trabaja de manera integral en el proceso formativo de los estudiantes. Esto se sostiene en que, a través de esta estrategia metodológica, se consolidan tanto las

habilidades cognitivas como las habilidades sociales, puesto que, en la búsqueda de cumplir los retos, se genera una competencia y un interés por alcanzar los objetivos. En ese sentido, la gamificación permite que los estudiantes acudan a los conocimientos adquiridos, requisito determinante para cumplir con el juego. Del mismo modo, al participar de estas actividades, se estimula su capacidad de interacción con otros miembros de la comunidad (sus compañeros), pues necesitan del apoyo mutuo para tener éxito. Estos mecanismos de relación lúdica acompañan al sujeto desde su primera infancia. Esto se vincula con lo manifestado por Andrés Camacho (2018), quien establece que el valor de insertar la gamificación en contextos educativos está determinado por la presencia y el gusto que el juego tiene en la vida de los seres humanos.

A los rasgos propios del juego antes mencionados, es necesario incorporar otros aspectos que también son inherentes a su naturaleza. Entre estos se encuentra la construcción a partir de una narrativa. Batlle & González (2017) plantean que la gamificación puede clasificarse en dos tipos: gamificación superficial y gamificación profunda. Su diferencia radica en la presencia del componente narrativo.

[S]e considera una propuesta gamificada superficial o de capa fina aquella en la que únicamente se utilizan puntos, insignias y tablas de clasificación [...] que se relaciona con la motivación extrínseca. Por el contrario, las gamificaciones consideradas profundas se fundamentan en el uso de elementos que implican una motivación intrínseca, esto es, elementos que desarrollan la autonomía, las relaciones sociales, el control sobre el juego por parte del jugador y una mayor vinculación con el objetivo que tiene el juego y con su logro. El uso de la narrativa implica la posibilidad de ahondar en la motivación intrínseca de los jugadores. (Batlle & González, 2017)

En función de esto, se establece que la gamificación profunda vincula de manera más consistente al aprendiz con su proceso, rasgo que es determinante al momento de trabajar el texto argumentativo debido a que la redacción demanda de una motivación intrínseca para materializarse. Esto no anula el aporte de la gamificación superficial en el aprendizaje de la redacción del tipo de textos que son objeto de este estudio.

La gamificación en sus dos modalidades aporta y motiva el aprendizaje en el aula. En el ejercicio de su práctica pedagógica, los docentes que la han incluido como parte de sus procesos de enseñanza aseveran que motiva al estudiante porque utiliza un ambiente diferente para aprender de una manera activa. Los educandos al participar de las narrativas y de los retos que les permiten conseguir los distintos elementos de la gamificación (puntos, insignias, recompensas) establecen una nueva forma de relación con el aprendizaje. Posada (2017) reconoce que uno de los beneficios de la educación es que “Los retos generan motivación, ayudan a comprender el propósito de la tarea y presentan una situación problema a resolver”. Es decir, otorgan un rol activo al estudiante y lo conducen a apropiarse de su conocimiento.

En esa misma línea, también fortalece aspectos actitudinales como el comportamiento y la criticidad que están directamente asociados con el yo del sujeto-estudiante. Ayosa Lomba et, al. (2021) establecen que “La motivación intrínseca tiene su origen en el interior de las personas y hace que estas actúen por el simple gusto de realizar una actividad”. La motivación es un factor muy importante que controla el estado de ánimo del alumno y puede ser beneficioso ya que regula el comportamiento y mejora la participación en el aula. Por ello la gamificación cumple un rol importante, puesto que, crea un ambiente dinámico que mejora el aprendizaje en el salón de clase. La presencia activa y la manifestación del propio ser requieren un desarrollo constante que sea el resultado de un interés personal. Esto permite identificar nociones propias y autónomas sobre el mundo circundante, habilidades no pueden desarrollarse por imposición. El estudiante las fortalece al sentir la necesidad de emplearlas en distintos escenarios como el juego.

La presencia de la tecnología dinamizó la inclusión de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todos los actores educativos encuentran un valor en este recurso desde sus propios intereses sea dentro o fuera del escenario educativo. Para los alumnos, la tecnología se configura como un espacio para el entretenimiento, les permite establecer relaciones sociales a la velocidad que el mundo contemporáneo demanda y, a su vez, acceder a información de distinta naturaleza. Por su parte, los profesores encuentran en la tecnología un terreno fértil tanto para la construcción como para la búsqueda de recursos y de plataformas digitales que se convierten en una posibilidad mayor de innovar sus clases.

Es por este motivo que la presencia de la gamificación en el aula se ha consolidado y se implementa cada vez más en el abordaje de contenidos de distinta naturaleza y, fundamentalmente, en el desarrollo de habilidades complejas. Si bien la gamificación no alude exclusivamente a actividades realizadas mediante el uso de la tecnología, sin duda esta permitió que se consolide su presencia. Al ser parte de la cotidianidad de los estudiantes, se convierte en una ventaja desde dos frentes. Por un lado, permiten el acceso a actividades gamificadas y, por otro lado, no se distancia de la realidad de las nuevas generaciones. Se relaciona con uno de los objetivos elementales de la gamificación: “que las personas hagan cosas que no tienen muchas ganas de hacer” (Valero García, 2018, p. 1). Como se puede observar, la gamificación aplicada a través de recursos tecnológicos acerca a los aprendizajes de formas que las estrategias tradicionales no podrían hacerlo.

Todas las particularidades expuestas que rodean a la gamificación y sus ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje se sintetizan en un elemento fundamental que es indispensable para la experiencia humana, este es el disfrute. Divertirse mediante actividades que generan conocimiento es vital para alcanzar un aprendizaje significativo, base del constructivismo. El aprendizaje significativo se caracteriza por su naturaleza holística, ya que, para su concreción, es necesario que se trabajen aspectos actitudinales, conceptuales y procedimentales (Rivera, 2014, p. 49). Junto con esto, también cumple un papel fundamental la criticidad. De esta forma, se da un proceso de educación integral. Todos los aspectos antes mencionados mantienen una relación ante la propuesta de emplear la gamificación como estrategia para el desarrollo de la creación de textos argumentativos. La redacción es un proceso de comunicación humana complejo. Se caracteriza porque “su aprendizaje y su práctica demandan un cuidadoso proceso de elaboración de su materia prima —el pensamiento— y de su forma de expresión o presentación por medio de textos escritos” (Salazar, 1999, p. 1). Al ser el pensamiento la materia prima con la que trabaja el creador de textos, se determina que el desarrollo de este solo es posible mediante un aprendizaje significativo. En este proceso es en el que la gamificación llega a cumplir un rol fundamental, pues fortalece un sinnúmero de actividades entre las que se encuentra el pensamiento crítico y la autonomía en la toma de decisiones.

La construcción de textos argumentativos se basa en la consolidación de razonamientos que conducen a la concreción de enunciados, los mismos que respaldan las afirmaciones sobre las que giran dichos textos, estos enunciados se conocen como argumentos. Bernache (2019) expone que “Cuando argumentamos, expresamos razones con el propósito de inducir en nuestro interlocutor la formación o la revisión de un determinado juicio, o con el propósito de resistir a la revisión de un juicio ante las críticas de nuestro interlocutor” (p.108). De esta manera, se evidencia la complejidad alrededor de la argumentación y la necesidad de fortalecer, mediante distintas estrategias, los procesos de pensamiento que conduzcan a la construcción de argumentos sólidos y estructurados. Los docentes del área de Lengua y Literatura, al ser los encargados de trabajar las habilidades de comunicación necesitan mecanismos que viabilicen la formación de estudiantes capaces de convencer a sus interlocutores mediante la construcción de argumentos.

Los tipos de argumentos que se trabajan con mayor regularidad en el contexto educativo son inductivos, deductivos, de ejemplificación y de hecho. Su adecuada construcción está determinada por

el desarrollo del pensamiento crítico que se caracteriza por ser “auto-dirigido, auto-disciplinado y auto-correctivo”. [Debe] someterse a rigurosos estándares de excelencia y dominio consciente de su uso. Implica comunicación efectiva y habilidades de solución de problemas” (Paul y Elder, 2003, p. 4). De esta manera, se plantea que sin criticidad y autorregulación se limita la posibilidad en la construcción de líneas argumentales de cualquier tipo. En ese sentido, el docente debe proponer actividades gamificadas en las que se fortalezca el pensamiento crítico para, posteriormente, trasladar este a la redacción de textos argumentativos.

Otro de los ejes en la redacción de textos que defienden una postura de pensamiento es el razonamiento coherente y orgánico. Un escritor es un pensador, por ese motivo, “busca las razones que le permitan fundamentar el sustento; evaluar los argumentos y emitir juicios” (Román, 2019). Para encontrar los principios que guíen sus razonamientos necesita previamente trabajar las habilidades en la estructuración de procedimientos, debido a que así el cerebro asimila la relación entre causa-consecuencia y la noción de evidencia como eje de las reflexiones personales. Aquí, la gamificación se presenta como una alternativa, pues, a partir de la necesidad de toma de decisiones que caracteriza al juego, se fortalecen dichas habilidades que se aplicarán posteriormente en la escritura.

Las estrategias que se han utilizado para la enseñanza de la redacción de textos argumentativos se han enfocado en propuestas pedagógicas más tradicionales. Al revisar los resultados de la investigación, se determina que motivar a la investigación es una estrategia que se ha tomado como punto de partida, hecho que solo es posible si se genera un interés por los temas que los educandos seleccionen al momento de plantear la escritura de textos. Por otro lado, también se considera que el proceso de escritura (planificación, redacción y revisión) se presenta en la redacción de textos como una estrategia fundamental. Aurora Martínez Ezquerro (1999) plantea algunos consejos para trabajar la redacción de textos argumentativos en el aula de clase como “elaboración del esquema previo del texto, búsqueda y síntesis de la información necesaria, selección de datos relevantes y decisión sobre posición del enunciador y determinación de la tesis principal”. De esta forma dentro del proceso de escritura se puede agregar algunas estrategias que ayudan a fortalecer la redacción del texto argumentativo porque se va redactando por etapas y corrigiendo en el camino. Adicional a esto, se plantean otras estrategias, como el debate, foro, uso de organizadores gráficos, lluvia de ideas que fortalecen la organización de las ideas y el pensamiento crítico.

CONCLUSIÓN

La redacción de textos argumentativos demanda un manejo adecuado de su estructura y sus elementos. Es imprescindible formular una tesis clara que evidencie aquello que se desea postular mediante argumentos de distinta naturaleza. A través de estos elementos, los estudiantes estarán en la capacidad de expresar puntos de vista que lleguen al receptor y logren convencerlo, pues como plantea Beller (2018), “Para convencer al lector hay que proceder de modo organizado desde las explicaciones formales hasta la evidencia concreta” (p. 57). En ese sentido, cumple un rol determinante el pensamiento crítico que únicamente puede conseguirse a partir de la activación de un razonamiento estructurado. Es así que, el sistema educativo requiere de propuestas que le permitan trabajar, desde diferentes frentes, la estructuración del pensamiento en pro de la criticidad.

Ante el rol significativo del razonamiento para la configuración de sujetos críticos, el juego es una alternativa que debe incluirse en los procesos formativos, pues este es el primer espacio de aprendizaje del ser humano. Toda actividad lúdica se fundamenta en reglas y procesos que deben ser asimilados por parte del sujeto para participar de la dinámica. La participación en este tipo de actividades procedimentales en las que el estudiante no siente una presión académica genera estructuras que se instauran en su configuración mental. Dichas estructuras adquiridas, posteriormente, serán aplicadas en la redacción de textos académicos al configurar argumentos mediante procesos de reflexión y la organización del pensamiento.

La gamificación aporta en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, aspectos que se encuentran vinculados con la redacción de textos argumentativos. Sin un desarrollo teórico de la escritura, sus implicaciones, sus procesos y sus características (aspecto cognitivo), los estudiantes se enfrentarían a limitaciones en el campo de la producción de texto, lo que implicaría una barrera en la posibilidad para expresar sus ideas. Del mismo modo, la interacción con otras personas (aspecto social) que se produce a través de la gamificación permite “percibir de forma asertiva los comentarios y las acciones de los demás, negociar, conversar y afrontar de forma constructiva las críticas” (Pérez, 2024, p.11). Es decir, fomenta la reflexión para la toma de decisiones y para sustentar posturas propias ante un mundo con diversidad ideológica. Así, el fortalecimiento de las habilidades de negociación y construcción de críticas, permitirán la elaboración de argumentos adecuados.

Siguiendo la línea antes expuesta, son los elementos y los mecanismos de la gamificación los que aportan al momento de trabajar la escritura de textos argumentativos. Frente a la necesidad de cumplir con los retos propuestos en las actividades gamificadas, se pone de manifiesto en los educandos un esfuerzo mayor que tiene como fin inmediato alcanzar el puntaje o cualquier otro premio de los desafíos. Este hecho, de forma imperceptible para los estudiantes, conduce a un interés mayor por acercarse al conocimiento requerido para cumplir el objetivo. De esta manera, cada estudiante se apropia de su proceso.

Los docentes encargados de la enseñanza de la escritura suelen emplear estrategias para este proceso. Entre las acciones que consideran fundamentales se encuentran tres: manejo de la ortografía y la sintaxis, recopilación de información y esquematización del pensamiento mediante gráficos. Cada una de estas estrategias se fortalece con la gamificación. En el campo de la ortografía y la sintaxis, la inserción de actividades gamificadas se puede dar a través de juegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje como trivias. Respecto a la recopilación de información, los docentes tienen la posibilidad de trabajar con la gamificación basada en niveles, es decir, actividades que impliquen la superación de determinados retos para llegar a un nivel más complejo, en cada uno se habilita el acceso a la información. De esta manera, se fomenta la noción de progresión al recabar información. En cuanto a la esquematización del conocimiento, esta podría desarrollarse a través de trabajos colaborativos en los que todos aporten a la comprensión de conceptos o participen en análisis para alcanzar la recompensa que el juego propone.

Como se puede observar, la gamificación es un camino para trabajar la escritura de textos argumentativos en estudiantes para desarrollar las habilidades y competencias que este ejercicio requiere. A través de ella se pueden solventar problemas como la falta de motivación y la excesiva distracción que la sociedad contemporánea enfrenta al proponer actividades dinámicas y que generen un compromiso, resultado del interés por conseguir las metas que dicha actividad propone. La gamificación es una estrategia metodológica que aporta no únicamente en el aprendizaje teórico, como se observa en este análisis, sus características permiten también desarrollar aspectos procedimentales gracias a la pluralidad de elementos y mecanismos que la constituyen.

REFERENCIAS

Battle, J. &. (2017). Análisis de secuencias didácticas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras: la importancia de la narrativa en la gamificación. Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación.

Castillo, L., Chávez, F., & Maldonado, S. &. (2023). La integración de Herramientas Tecnológicas y Gamificación para Fomentar el Aprendizaje Activo en Estudiantes de Bachillerato. Polo del Conocimiento, 8(12), 1205-1225.

González, V., Valero, A., & González-Martin, R. (2022). El pensamiento crítico en las redes sociales. Una propuesta teórica para la educación cívica en entornos digitales. Estudios sobre educación, 42, 35-54.

Granados, M., Romero, S., & Rengifo, R. &. (2020). Tecnología en el proceso educativo: Nuevos Escenarios. Revista Venezolana de Gerencia, 25(92), 1809-1819.


Lipovetsky, G. (2016). De la Ligereza Hacia una Investigación de lo Ligero. Barcelona: Anagrama.

Paul, R. y. (2003). La mini-guía para el Pensamiento crítico Conceptos y Herramientas. Fundación para el Pensamiento Crítico.

Rivera, J. (2014). El aprendizaje significativo y la evaluación en los aprendizajes. Investigación Educativa, 8(14), 47-52.

Salazar, A. (1999). La Redacción: concepto, características, sus fases. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.

Zambrano, A., Luque, K., & Lucas-Zambrano, M. &-Z. (2020). La Gamificación: Herramientas Innovadoras para Promover el Aprendizaje Autorregulado. Revista Científica Dominio de las Ciencias, 6(3), 349-369.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .