



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Proyecto de Desarrollo previo a la
obtención del grado académico de
Magíster en Pedagogía

TEMA

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCRITURA EN ESTUDIANTES
DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA FLUMINENSE DEL
CANTÓN BUENA FE, PERIODO LECTIVO 2023- 2024

AUTOR

ING. MARÍA FERNANDA PINEDA BURGOS

DIRECTOR

DRA ALINA MARTÍNEZ HERNÁNDEZ. PHD

QUEVEDO - ECUADOR

2024

CERTIFICACIÓN

Lcda. Alina Martínez Hernández. PhD, Directora del Proyecto de Desarrollo previo a la obtención del título académico de Magíster en Pedagogía.

CERTIFICA:

Que la Ing. María Fernanda Pineda Burgos, ha cumplido con la elaboración del Proyecto de Desarrollo titulado: “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA FLUMINENSE DEL CANTÓN BUENA FE, PERIODO LECTIVO 2023- 2024”, el mismo que ha sido revisado en todos sus componentes por lo que se encuentra apto para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.

Quevedo, 20 Mayo del 2024



Lcda. Alina Martínez Hernández. PhD.

DIRECTORA

AUTORÍA

El presente Proyecto de Desarrollo titulado: La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de Bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense del cantón Buena Fe, periodo lectivo 2023- 2024, es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación del estudiante Ing. María Fernanda Pineda Burgos de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo: con cédula de ciudadanía número 171716154-9; respectivamente, presenta este Proyecto de Desarrollo que es original y de su creación.



Ing. María Fernanda Pineda Burgos

AUTORA

DEDICATORIA

El presente Proyecto de Desarrollo, muestra del fruto de mi dedicación, esfuerzo y perseverancia se lo dedico primero a Dios, por bendecir cada paso que doy, a mi papá el Sr. Raúl María Pineda Molina quien me dio su ejemplo de lucha y perseverancia en cada meta que se propuso, siempre me apoyó en cada etapa de mi vida y aunque ya no esté con nosotros en este plano terrenal eternamente lo recordaré, a mi mamá la Sra. Bárbara Burgos Álvarez por siempre guiarme, aconsejarme y estar pendiente de mí, a mi hija Bárbara Rafaella Mora Pineda por ser ese motor que me inspira siempre cada día a ser mejor, a mi esposo Rafael Mora Ballesteros por nunca limitarme en mis sueños de realizar esta maestría y respaldarme constantemente, a mi prima la Lcda. Gabriela Bravo Burgos por ayudarme siempre de buena voluntad con toda la información que necesité acerca de la institución educativa para realizar este proyecto y por ultimo pero no menos importante a mi colega y amiga Ing. Daniela Chávez Rojas quien me animo a iniciar la maestría en Pedagogía que fue para mi ardua y desafiante pero a la vez satisfactoria y me llena de orgullo el finalizarla con éxito.

AGRADECIMIENTO

La gratitud es uno de los sentimientos más nobles que nos ha regalado la vida, por lo cual expreso mi más profundo agradecimiento a Dios quien me dio la vida, la fe, fortaleza, salud, esperanza y me ha dotado de capacidad para poder obtener mi propósito y convertirme en Magister en Pedagogía.

Al Dr. Eduardo Diaz Ocampo PhD Rector de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, por haber dado la oportunidad de preparación en su prestigiosa Institución y obtener el Título de Magister en Pedagogía, para de esta manera poder incursionar en el campo laboral con eficiencia, eficacia y responsabilidad y así contribuir a la sociedad.

Un especial agradecimiento al Dr. Byron Oviedo Bayas, PhD. Decano de la Unidad de Posgrado por su loable gestión en el desarrollo en el Programa de Maestría en Pedagogía. Al Lcdo. Manuel Chong Cruz MSc. Por su valioso apoyo.

A los docentes por su gran guía y demostrar los conocimientos adquiridos en la etapa estudiantil, aprendí a ser una persona luchadora para conseguir mis propósitos.

De manera muy especial mí sincero agradecimiento a la Dra. Alina Martínez Hernández PhD, directora de Proyecto de Desarrollo quien me supo guiar muy acertadamente con indicaciones y sugerencias de buena voluntad y experiencia a lo largo de este trabajo para culminar con éxito esta investigación.

A la Lcda. Ligia Sánchez Peña MSc Rectora de la Unidad educativa Fluminense por toda la colaboración necesaria para el desarrollo de la presente investigación

PRÓLOGO

La escritura, a pesar de ser una habilidad fundamental en la comunicación humana, continúa siendo un desafío significativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el contexto actual de la educación, donde la integración de métodos innovadores es esencial, esta investigación se centra en diseñar un sistema de actividades basado en la gamificación para potenciar las habilidades de escritura en estudiantes de tercero de bachillerato, específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura, en la Unidad Educativa Fluminense, situada en la Provincia de Los Ríos.

Este estudio surge de la necesidad de explorar estrategias efectivas que motiven y mejoren las destrezas de escritura en los estudiantes, aprovechando el potencial educativo de la gamificación. La gamificación, al incorporar elementos lúdicos y motivadores en contextos educativos, puede ofrecer nuevas vías para abordar desafíos pedagógicos como la escritura.

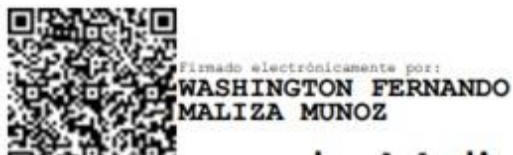
La investigación adopta un enfoque mixto, combinando métodos teóricos y empíricos, para comprender a fondo las variables clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la escritura. Se emplean técnicas de investigación aplicada, correlacional y de campo, integrando métodos como la observación, revisión documental y entrevistas para obtener un diagnóstico sólido de la situación.

Una parte esencial de este estudio implica el diseño y evaluación de un sistema de actividades específicamente orientado al desarrollo de habilidades de escritura. Este sistema se estructura en cuatro etapas o componentes: motivación, desarrollo, evaluación-seguimiento y refuerzo, todos centrados en el estudiante y diseñados para optimizar el proceso de aprendizaje.

La validación de este sistema se lleva a cabo utilizando herramientas estadísticas, garantizando la fiabilidad y validez del instrumento diseñado. Además, la efectividad de

la propuesta se evalúa mediante la percepción de expertos en la institución educativa, utilizando el Índice de Promotores Netos, donde se obtiene un resultado significativo de 72.5, indicando una acogida favorable y considerándose la propuesta como excelente.

Este prólogo introduce una investigación rigurosa y práctica que no solo aborda un desafío educativo importante, sino que también propone soluciones innovadoras y efectivas. El trabajo que sigue detallará con mayor profundidad el proceso, los resultados y las implicaciones de este estudio, brindando valiosas perspectivas para la mejora continua de la enseñanza de la escritura en entornos educativos.



Dr. Washington Maliza PhD

RESUMEN

La escritura aún constituye un desafío para la enseñanza y el aprendizaje a pesar de su importancia en la comunicación humana. El objetivo de esta investigación consiste en diseñar un sistema de actividades con el empleo de la gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos. La investigación a desarrollar posee un enfoque mixto, con tipo de investigación aplicada, correlacional y de campo. Se emplean métodos teóricos para el estudio de las variables decisivas en la investigación y empíricos asociados al diagnóstico realizado, entre ellos, la observación, revisión documental y la entrevista. Resultó necesario probar la fiabilidad y validez del instrumento. Se diseña un sistema de actividades para el desarrollo de habilidades de escritura con el uso de la gamificación, para el que se establecen cuatro etapas o componentes consistentes con el desarrollo de la habilidad: motivación, desarrollo evaluación - seguimiento y refuerzo para los que se crean un grupo de acciones con centro en el alumno. Se comprueba la efectividad de la propuesta realizada según la percepción de un grupo de expertos de la institución por medio de la aplicación del Índice de Promotores Netos con resultado de 72.5, superior a 50 unidades porcentuales por lo que se considera la propuesta de excelente.

Palabras clave: Sistema de actividades, habilidades de escritura, gamificación.

ABSTRACT

Writing still constitutes a challenge for teaching and learning despite its importance in human communication. The objective of this research is to design a system of activities with the use of gamification for the development of writing skills in third-year high school students in the Language and Literature subject of the Fluminense Educational Unit located in the Los Ríos Province. The research to be developed has a mixed approach, with applied, correlational and field research. Theoretical methods are used to study the decisive variables in the research and empirical methods associated with the diagnosis made, including observation, documentary review and interviews. It was necessary to test the reliability and validity of the instrument. A system of activities is designed for the development of writing skills with the use of gamification, for which four stages or components consistent with the development of the skill are established: motivation, development, evaluation - monitoring and reinforcement for which they are created. a group of actions centered on the student. The effectiveness of the proposal made is verified according to the perception of a group of experts from the institution through the application of the Net Promoter Index with a result of 72.5, greater than 50 percentage units, which is why the proposal is considered excellent

Keyword: Activity system, writing skills, gamification.

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
PRÓLOGO	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	5
NATURALEZA DEL PROYECTO	5
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	6
1.2 MARCO INSTITUCIONAL	6
1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO.....	7
1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	7
1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA.....	7
1.6 PROBLEMA.....	8
1.7 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	9
1.8 OBJETIVOS	9
1.11 META.....	10
1.12 BENEFICIARIOS	10
1.13 CRITERIOS METODOLÓGICOS	10
1.14.....FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS	11
CAPÍTULO II	12

MARCO TEÓRICO.....	12
2.1 FUNDAMENTACION CONCEPTUAL	13
2.1.1. Gamificación.....	13
2.1.3. Aprendizaje Activo a Través de la Gamificación:.....	13
2.1.4. Feedback y Mejora Continua:.....	13
2.1.5. Enseñanza	13
2.1.6. Colaboración a Través de Elementos Lúdicos:	14
2.1.7. Motivación.....	14
2.1.8. Personalización del Aprendizaje:	14
2.1.10. Inmersión y Compromiso Duradero:	14
2.1.11. Impacto Positivo en el Proceso Educativo:	15
2.2 FUNDAMENTACION TEORICA	15
2.2.1. Antecedentes.....	15
2.2.2 La gamificación	17
2.3 Las habilidades de escritura en la enseñanza de la Lengua y Literatura	22
2.4 Teorías acerca del proceso de enseñanza – aprendizaje	28
2.5 Acerca del sistema de actividades	31
CAPÍTULO III.	36
DESARROLLO DEL PROYECTO.....	36
3.1 Caracterización del proyecto	37
3.2 Diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto	37
3.3 Métodos utilizados en la investigación.....	38
3.4 Métodos Empíricos de investigación.....	39
3.5. Construcción metodológica del objeto de investigación	40
3.6. Análisis e interpretación de datos	41
3.2 PROPUESTA DEL SISTEMA DE ACTIVIDADES	74

3.3 Sistema de actividades desarrollado	78
3.2.5. Factibilidad.	80
CAPÍTULO IV.	94
EVALUACION DEL PROYECTO	94
4.1. EVALUACION DEL PROYECTO	95
CAPÍTULO V.	96
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	96
5.1. CONCLUSIONES.....	97
5.2. RECOMENDACIONES.	99
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	100
ANEXOS	109
Anexo 1: Certificación de aprobación del Antiplagio COMPILATIO	109
Anexos 2.: Solicitud de petición de la investigación.....	110
Anexos 3. Aceptación de la Investigación.	111
Anexos 4.: Formato de Entrevista al Directivo(Rectora de la Unidad Educativa Fluminense).....	112
Anexos 5.: Formato de Encuesta a los Docentes.....	114
Anexos 6.: Formato de Encuesta a los Estudiantes	117
Anexo 7: FOTOS.....	120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Metas a alcanzar	10
Tabla 2. Relación de las deficiencias que se manifiestan en cada alumno en una evaluación	42
Tabla 3. Frecuencia de errores de los alumnos	46
Tabla 4. Estrategias para el aprendizaje.....	50
Tabla 5. Tipos de estrategias utilizadas por el docente.....	51
Tabla 6. Gamificación como mejoramiento en proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura.....	52
Tabla 7. Experiencia de aprendizaje mediante la gamificación.....	53
Tabla 8. Motivación mediante la gamificación.....	54
Tabla 9. Implementación de nuevas herramientas tecnológicas	55
Tabla 10. Juegos o actividades lúdicas para el aprendizaje	56
Tabla 11. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas.....	57
Tabla 12. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases	58
Tabla 13. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes	59
Tabla 14. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas	60
Tabla 15. Capacitación sobre Gamificación y uso de herramientas tecnológicas	61
Tabla 16. Estrategias para la enseñanza.....	62
Tabla 17. Tipos de estrategias utilizadas por el docente.....	63
Tabla 18. Gamificación como mejoramiento en el desarrollo de la habilidad de escritura	64
Tabla 19. Aplicación de la gamificación del docente en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes	65
Tabla 20. Motivación docente mediante la gamificación	66
Tabla 21. Implementación docente de nuevas herramientas tecnológicas	67
Tabla 22. Juegos o actividades lúdicas para desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes.....	68
Tabla 23. Mejora de la enseñanza a través de juegos y actividades lúdicas.....	69
Tabla 24. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases	70
Tabla 25. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes	71
Tabla 26. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas	72

Tabla 27. Capacitación sobre Gamificación y uso de herramientas tecnológicas	73
Tabla 28. Acciones y responsables	88
Tabla 29. Cronograma de actividades.....	91
Tabla 30. Recursos humanos	92
Tabla 31. Recursos materiales	92
Tabla 32. Recursos económicos / talento humano.....	92
Tabla 33. Recursos económicos / materiales	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Categorías de la Didáctica	15
Figura 2. Cantidad de errores de alumnos con problemas por cada variable analizada .	45
Figura 3. Porcentajes de alumnos asociados a la cantidad de errores encontrados	46
Figura 4. Estrategias para el aprendizaje.	50
Figura 5. Tipos de estrategias utilizadas por el docente	51
Figura 6. Gamificación como mejoramiento en proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura	52
Figura 7. Experiencia de aprendizaje mediante la gamificación	53
Figura 8. Motivación mediante la gamificación	54
Figura 9. Implementación de nuevas herramientas tecnológicas	55
Figura 10. Juegos o actividades lúdicas para el aprendizaje.....	56
Figura 11. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas	57
Figura 12. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases.....	58
Figura 13. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes	59
Figura 14. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas.....	60
Figura 15. Capacitación sobre Gamificación y uso de herramientas tecnológicas.....	61
Figura 16. Estrategias para la enseñanza.	62
Figura 17. Tipos de estrategias utilizadas por el docente	63
Figura 18. Gamificación como mejoramiento en el desarrollo de la habilidad de escritura	64
Figura 19. Aplicación de la gamificación del docente en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes	65
Figura 20. Motivación docente mediante la gamificación.....	66
Figura 21. Implementación docente de nuevas herramientas tecnológicas	67
Figura 22. Juegos o actividades lúdicas para desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes.....	68
Figura 23. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas	69
Figura 24. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases.....	70
Figura 25. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes	71
Figura 26. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas.....	72
Figura 27. Capacitación sobre Gamificación y uso de herramientas tecnológicas.....	73

Figura 28. Esquema conceptual que representa el sistema de actividades desarrollado para el desarrollo de habilidades de escritura en la asignatura de Lengua y Literatura.	79
Figura 29. Ubicación de la Unidad Educativa Fluminense”	80

INTRODUCCIÓN

La escritura ha jugado un papel fundamental en el desarrollo de la humanidad, con influencia notable en la cultura, el desarrollo del conocimiento y la comunicación. Es un elemento decisivo en la expresión de las ideas, sentimientos, experiencias y sueños de cada individuo y sus disímiles formas reflejan la diversidad de pensamientos y experiencias humanas.

Del impacto de la escritura en la comunicación humana y en el desarrollo intelectual del individuo se desprende la importancia de saber escribir que ha motivado que la habilidad de escritura haya sido objeto investigación desde las perspectivas semiótica (Roberts y Street, 2017); (Márquez, 2011); (Ong, 1987); (Pozo, 2003); (DeLoache, 2011); lingüística (Roberts y Street, 2017); (Christie y Derewianka, 2010); (Fitzgerald y Shanahan, 2000); (Halliday, 1987), psicológica (Pérez Echeverría et al., 2010) y educativa (Schwartz et al., 2008); (Halliday, 1987); (Nelson, 2014); (Teubal y Guberman, 2015) con enfoques propios de cada una de estas disciplinas.

La investigación educativa ha examinado la escritura como una de las cuatro destrezas lingüísticas fundamentales, también recogidas en la literatura como macro-habilidades, y ha profundizado en aspectos relacionados con las estrategias para su enseñanza, el desarrollo de habilidades específicas dentro de ella y con su evaluación.

Los enfoques de la enseñanza de la escritura han evolucionado a una visión más centrada en el estudiante y las estrategias actuales de enseñanza de la escritura han incorporado orgánicamente la tecnología.

Hu y Gan (2019) estudiaron la utilización de las herramientas digitales y la gamificación en la enseñanza de la escritura; Warschauer y Grimes (2017) exploraron el impacto de los procesadores de texto y entornos digitales en la eficacia de la escritura de los estudiantes y más recientemente Xie y Antwi Boasiako (2022) examinaron el uso de la inteligencia artificial para apoyar el desarrollo de las habilidades de escritura en entornos educativos.

Por su parte, Graham y Perin (2007) destacan la importancia de la retroalimentación efectiva y de que el maestro modele las habilidades de escritura en el mejoramiento del rendimiento de los estudiantes en la composición escrita. Asimismo,

la evaluación ha presenciado enfoques más holísticos para evaluar la escritura con el uso de los portafolios y las rúbricas (Bangert-Drowns et al., 2004). La investigación educativa sobre escritura también ha recorrido caminos más particulares relacionados con el desarrollo de habilidades específicas como la escritura argumentativa (Braaksma et al., 2020), la escritura creativa y la escritura académica en contextos de aprendizaje de segundas lenguas (Zhang y Li, 2021).

En el ámbito latinoamericano la investigación educativa sobre escritura ha evidenciado un avance notable en coherencia con las tendencias actuales del desarrollo de esta temática. El impacto de los enfoques pedagógicos innovadores como el enfoque comunicativo, el enfoque por tareas y el enfoque de géneros discursivos en la enseñanza de la escritura en la universidad ha sido tema de análisis en Pavez y Galdames Fernandois (2022). De igual manera, el uso de la tecnología y las herramientas digitales ha constituido el objeto de análisis en estudios como el de Vaillant et al. (2020) orientado a descubrir la efectividad de las herramientas tecnológicas para promover la escritura colaborativa.

El interés creciente por la escritura creativa ha propiciado la exploración de estrategias pedagógicas para desarrollar la creatividad escrita y las habilidades narrativas de los estudiantes y el desarrollo de la identidad escritora en adolescentes. (Rodríguez y Gómez, 2023). Otros estudios han explorado diferentes enfoques de evaluación, que incluyen rúbricas analíticas y escalas de valoración holística, así como la incorporación de la autoevaluación y la coevaluación como estrategias para mejorar la calidad de la escritura (Rovira-Collado et al., 2022).

Un rasgo distintivo de la investigación educativa en el ámbito latinoamericano es la formación de docentes en escritura. Se han explorado programas de formación inicial y continua, así como estrategias de acompañamiento y supervisión docente para mejorar la enseñanza de la escritura en contextos educativos diversos. Cuevas-Solar y Arancibia (2020) analizaron la percepción y las prácticas de los docentes en relación con la enseñanza de la escritura en las escuelas de América Latina.

A pesar de la importancia de su importancia en la comunicación humana, la escritura todavía constituye un desafío para la enseñanza y el aprendizaje. Los análisis realizados abordan desde los problemas relacionados con la compleja naturaleza y

convencionalidad de los signos de representación del discurso hasta los referidos a la motivación por el aprendizaje;

En correspondencia, la investigación educativa reconoce que los métodos utilizados tradicionalmente en la enseñanza de la escritura han estado entre las causas fundamentales de las insuficiencias en la escritura. Consecuentemente, la búsqueda de métodos innovadores para enseñar la escritura ha estado en el centro de la investigación en el ámbito educativo.

Una de las prácticas que ha tomado un auge vertiginoso en educación resulta la gamificación por sus particularidades para activar el proceso docente. Según Escribano (2013) se manifiesta en la introducción de elementos lúdicos en todos los espacios de la vida y en sectores tan diversos como la educación, la superación de los recursos humanos. Ortiz Colón y Agredal Sarit (2018) destacan la gamificación como un proceso que permite la inserción del lenguaje de los juegos en las estrategias pedagógicas; para Lara Micolta (2021) es una estrategia que integra elementos del juego en contextos que no son de juego para hacerlo más ameno, activo, interesante y motivador.

En la misma línea de pensamiento, para Hurtado Mora et al. (2024) resulta una alternativa de relacionar un concepto y transformarlo en una actividad que posee elementos de competición para alcanzar los objetivos de aprendizaje (Prieto Andreu, 2020), la posibilidad de fomentar hábitos de conducta de forma divertida, que favorece el rendimiento académico y la participación de los estudiantes con un aprendizaje lúdico y motivador (Soto García, 2018). El uso de la gamificación como parte del proceso educativo resulta una táctica innovadora para el estudiante (Zapata Vega, 2019).

En Ecuador, la gamificación ya ha sido explorada con éxito en los ámbitos de educación. Tutiven Castro (2022) aplicó la gamificación como una estrategia didáctica motivacional, que permitió incidir de forma positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje; Llerena Izquierdo e Idrovo Llaguno (2020) la emplean en las evaluaciones; Mallitasig Sangucho y Freire Aillón (2020) para la enseñanza de las Ciencias Naturales; Bravo Llor (2022) en aplicaciones matemáticas y Hurtado Mora et al. (2024) con el apoyo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

En el contexto de esta investigación, resulta destacado el trabajo realizado por Ortiz Colón y Agredal Sarit (2018) que utiliza la gamificación como un proceso de inserción del lenguaje de los juegos.

Las investigaciones y autores referidos en este análisis reconocen la utilidad de la gamificación como una herramienta eficaz en el aprendizaje debido a su incidencia en la motivación de los estudiantes y el desarrollo de sus habilidades, por tanto, en la presente investigación se propone diseñar un sistema de actividades basadas en la gamificación para mejorar la habilidad de escritura de los estudiantes de tercero Bachillerato de la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos.

De lo antes descrito la presente investigación se desarrolla en cinco capítulos los mismos que se describen a continuación:

CAPITULO I: Muestra la naturaleza del proyecto que se desarrolla y en esta se destacan elementos del diseño metodológico como el problema a resolver, el objetivo general, los específicos, las metas a alcanzar y otros elementos esenciales del diseño de la investigación

CAPITULO II: Se expone el marco teórico referencial con énfasis en temas tales como: habilidades a formar en la escritura gamificación y sistema de actividades.

CAPITULO III: Presenta la caracterización del proyecto y su diseño metodológico en cuanto a enfoque, tipo de investigación y se detallan los métodos utilizados.

CAPITULO IV: Se desarrolla el sistema de actividades propuesto como solución al problema científico encontrado en la investigación.

CAPÍTULO I.
NATURALEZA DEL PROYECTO

La educación es el arte de hacer
visibles las cosas invisibles

Jean-François Lyotard

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El desarrollo insuficiente de la expresión escrita que muestran los estudiantes de tercero Bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura, los criterios existentes entre los docentes acerca del carácter reproductivo de los métodos de enseñanza, y los bajos resultados académicos existentes evidencian la necesidad de una revisión profunda de la metodología utilizada con enfoques más centrados en el estudiante y la implementación de estrategias didácticas innovadoras que propicien el desarrollo de habilidades de escritura más sólidas basadas en la reflexión y la escritura crítica.

Se propone una investigación que transite por:

- 1- Realización de un diagnóstico a la situación imperante en la asignatura tanto a los docentes como a los estudiantes con la utilización de métodos empíricos de investigación, como: observación, revisión documental, entrevistas y lista de chequeo aplicada a los alumnos. Para la elaboración de estos instrumentos se consideran las bases teóricas revisadas y desarrolladas en el marco teórico referencial.
- 2- Elaboración del marco teórico referencial para conocer los elementos esenciales y variables influyentes en la problemática estudiada, tales como: habilidades de escritura, gamificación como método de enseñanza y sistema de actividades como propuesta metodológica para su concreción, las tendencias pedagógicas que sustentarán la propuesta y las características de la elaboración de los sistemas de actividades. Lo anterior, sustentado en métodos teóricos de investigación.
- 3- Diseño de un sistema de actividades basadas en la gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura.
- 4- Evaluar la aplicabilidad de la propuesta a la solución de las necesidades detectadas mediante la consulta a un grupo de docentes y directivos seleccionados de la institución y con experticia en la enseñanza.

1.2 MARCO INSTITUCIONAL

La educación ecuatoriana ha incorporado, en los últimos años, cambios en sus políticas educativas en el Sistema Nacional de Educación con una visión innovadora, que adicionan nuevas modalidades de estudio y prácticas académicas (MINEDUC, 2020).

Plantea un aprendizaje basado en la tecnología, colaborativo y en consecuencia sustentado en metodologías activas de enseñanza – aprendizaje (Hurtado Mora et al., 2024).

La presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Unidad Educativa Fluminense del cantón Buena Fe en la asignatura Lengua y Literatura con estudiantes de tercer año de Bachillerato de en la Provincia Los Ríos del cantón Buena Fe. La asignatura se caracteriza por poseer dos paralelos de 43 y 44 alumnos respectivamente. En las asignaturas de Lengua y Literatura laboran 5 docentes, en tercero de bachillerato sólo trabajo una docente con una carga horaria de 4 horas semanales por cada paralelo.

1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO

Diseñar un sistema de actividades con el empleo de la gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos.

1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Tradicionalmente la docencia que se ha impartido en esta asignatura posee un carácter reproductivo (modelo de enseñanza expositivo), centrada en la labor del docente y, en consecuencia, los estudiantes manifiestan desinterés hacia la asignatura y baja participación en clases, falta de protagonismo, dificultades relacionadas con la escritura como falta de coherencia en las ideas, deficiente uso de los recursos del lenguaje que resultan en una limitada capacidad de expresión escrita. Por ende, los resultados académicos son bajos y las habilidades de la escritura limitadas.

1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA

De carácter teórico:

La gamificación favorece el logro en el proceso docente educativo, implica el deseo de desempeñarse bien en el aula y esto se ve reflejado en el actuar del estudiante, al momento que se esfuerza para conseguir un fin u objetivo académico, y demuestra

interés, entusiasmo y persistencia por aprender, aquello que considera necesario y significativo (Pérez Gallardo y Gértrudix Barrio, 2021).

De carácter empírico:

Niveles bajos de adquisición de habilidades de escritura en los estudiantes manifiestos en el diagnóstico realizado y expresados de forma resumida en:

- a) Problemas de acentuación.
- b) Confusiones en el uso de B y la V, así como de la C y la S.
- c) Uso incorrecto de los signos de puntuación.
- d) Uso inadecuado de las mayúsculas.
- e) Reducido vocabulario y baja capacidad de expresión.
- f) Etc.

1.6 PROBLEMA

Problema General

¿Cómo se propone un sistema de actividades con el uso de la gamificación para mejorar la habilidad de escritura en los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos, cantón Buena Fe?

Problemas derivados

¿Cuáles son los postulados o principios que se deben tener presente en la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

¿Cuál es la situación actual de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de Bachillerato?

¿Cuáles son las habilidades esenciales que se deben desarrollar en la escritura en la asignatura Lengua y Literatura?

¿Cómo evaluar la aplicabilidad de la propuesta por medio de expertos del sistema de actividades para el desarrollo de habilidades en la escritura en la asignatura Lengua y Literatura basado en la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

1.7 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

CAMPO: Educación.

ÁREA: Pedagógica

LINEA: Pedagogía e innovación

TIEMPO: De marzo a abril 2024

Objeto teórico de investigación: proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.

Campo teórico de investigación: Los métodos de enseñanza y en particular el uso de la gamificación.

Lugar de aplicación: Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos, cantón Buena Fe.

1.8 OBJETIVOS

1.8.1. Objetivo General

Diseñar un sistema de actividades con el empleo de la gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos

1.8.2 Objetivos específicos

1.- Estudiar teóricamente los antecedentes, buenas prácticas y características acerca de la conceptualización de las habilidades de escritura a lograr en la asignatura de Lengua y Literatura, del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje y de los elementos necesarios para la propuesta de un sistema de actividades.

2.- Diagnosticar la situación actual de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de tercero de Bachillerato.

3.- Seleccionar las actividades que integrarán el sistema con el empleo de la gamificación para aplicar en los estudiantes en la búsqueda de habilidades de escritura en la asignatura de Lengua y Literatura.

4- Evaluar la aplicabilidad de la propuesta por medio de expertos seleccionados entre los profesores y directivos de la institución con experticia en la docencia.

1.11 META

Las metas a alcanzar con el presente proyecto resultan (tabla 1):

Tabla 1. Metas a alcanzar

Meta	Porcentaje a alcanzar (%)
Determinación sobre la base de la consulta a la bibliografía existente de las habilidades de escritura a lograr	100
Selección y adecuación de las habilidades para su tratamiento en la propuesta a realizar en el caso de estudio	100
Elaboración del sistema de actividades	100
Comprobación de su aplicabilidad y percepción que poseen un grupo de expertos seleccionados acerca de la propuesta	100

Fuente: Observación

Elaboración: Investigadora

1.12 BENEFICIARIOS

Beneficiarios Directos: Estudiantes: manifiesto en logro de las habilidades necesarias.

Beneficiarios Indirectos: Docentes: por la formación adquirida y el aprendizaje como resultado de la experiencia.

1.13 CRITERIOS METODOLÓGICOS

El diagnóstico se realiza sobre la base de métodos empíricos de investigación, especialmente la observación, la entrevista y la revisión documental.

La entrevista es realizada de manera intencionada a docentes y directivos de experiencia que puedan aportar acerca de la problemática y posible solución. La revisión documental se realiza a diversos documentos del proceso docente: planes de clases, actas de reuniones de trabajo, calificaciones de los estudiantes y exámenes.

En el caso de la revisión de los exámenes se considera que la población de dos paralelos de 43 y 44 alumnos respectivamente (87 estudiantes) y que la muestra de trabajos a revisar resulta de 72. El muestreo que se realiza es aleatorio bajo

consideraciones de obtener la mitad de la muestra de cada paralelo y seleccionar aquellos alumnos con números impares en la lista.

Se implica en la propuesta a todos los profesores de Lengua y Literatura (5) y para su comprobación a profesores (8) y directivos de experticia (2).

1.14 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS

Pre-requisitos;

Compromiso de la dirección de la unidad.

Voluntad y deseo de cambio de los profesores implicados.

Existencia de condiciones materiales que permitan el desarrollo de la gamificación y el uso de las TIC.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

*“El educador es el hombre que hace que las
cosas difíciles parezcan fáciles “*

Ralph Waldo Emerson

2.1 FUNDAMENTACION CONCEPTUAL

2.1.1. Gamificación

La gamificación constituye simultáneamente una técnica, un método y una estrategia. Se basa en el conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje específico en un entorno que no es de juego, aquellos aspectos que pueden transformarse en elementos lúdicos o dinámicas de juego. Todo esto se realiza con el propósito de establecer una conexión especial con los usuarios, fomentar un cambio de comportamiento o comunicar un mensaje o contenido. En resumen, busca crear una experiencia significativa y motivadora. (Gallego y otros, 2014).

2.1.2. Motivación Intrínseca y Extrínseca:

La gamificación impacta en la motivación de los estudiantes, ya que "integra recompensas intrínsecas y extrínsecas para fomentar la participación activa y el logro de objetivos"

(Gómez & Ávila, 2021).

2.1.3. Aprendizaje Activo a Través de la Gamificación:

La gamificación promueve el aprendizaje activo al "involucrar a los estudiantes en actividades participativas y desafíos que refuerzan la retención de conocimientos y habilidades" (Arias & Palmira, 2023).

2.1.4. Feedback y Mejora Continua:

La retroalimentación inmediata en la gamificación facilita la mejora continua, permitiendo a los estudiantes "ajustar su enfoque de aprendizaje en tiempo real" (Jiménez Segura, 2015).

2.1.5. Enseñanza

La enseñanza es el proceso en donde los educadores se encargan o tienen la responsabilidad de facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Dicho proceso implica la

planificación, organización y ejecución de diversas estrategias y recursos para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y conocimientos (Gagne & Wager, 2018)

2.1.6. Colaboración a Través de Elementos Lúdicos:

Los elementos lúdicos en la gamificación fomentan la colaboración al "crear un ambiente donde los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes" (Gagne & Wager, 2018)

2.1.7. Motivación

Según (Ryan, 2018) la motivación se refiere a los procesos que dirigen y mantienen el comportamiento humano hacia un objetivo o meta. La motivación puede ser intrínseca (cuando la persona está motivada por su propio interés y disfrute) o extrínseca (cuando la persona está motivada por factores externos, como recompensas o consecuencias).

2.1.8. Personalización del Aprendizaje:

La gamificación facilita la personalización del aprendizaje al "adaptarse a las preferencias y habilidades individuales de los estudiantes" (Vilalta, 2016).

2.1.9. Desarrollo de Habilidades a Través de la Gamificación:

La gamificación no solo enseña conceptos, sino que también "desarrolla habilidades prácticas y cognitivas mediante desafíos y simulaciones" (Zambrano y otros, 2020)

2.1.10. Inmersión y Compromiso Duradero:

La gamificación aumenta la inmersión y el compromiso al "crear experiencias educativas envolventes que mantienen la atención a lo largo del tiempo" (Bejarano, 2016)

2.1.11. Impacto Positivo en el Proceso Educativo:

La gamificación tiene un impacto positivo en el proceso educativo al "mejorar la motivación, participación y resultados de aprendizaje de los estudiantes" (Hablich y otros, 2018)

2.2 FUNDAMENTACION TEORICA

2.2.1. Antecedentes

Durante las últimas décadas se han desarrollado significativas transformaciones en el campo de la educación; aspectos como la reorientación de los patrones educativos, la adquisición de nuevas tecnologías;, el desarrollo de modelos de aprendizaje basados en competencias, se han impulsado como elementos innovadores con la finalidad de afianzar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Mendoza y Martínez, 2020).

En el mismo sentido, el uso de herramientas y aplicaciones innovadoras, incluidos los softwares permiten al desarrollo de aprendizaje activo y el trabajo colaborativo en el aula (Cedeño Romero y Murillo Moreira, 2019). Para implementar un cambio educativo en la escuela, es indispensable introducir la innovación en el proceso de enseñanza en el aula y resultan innumerables las vías que se han desarrollado. Algunas otras independientemente de las señaladas resultan el aula invertida (Plaza Ponte et al.2022) y la gamificación (Parra González y Segura Robles, 2019).

La innovación, posee su diana en el estudiante, pero su motor impulsor en el docente. Educarse hoy exige adaptarse cultural, social, laboral, profesional y personalmente al ritmo del cambio y su velocidad (Sánchez Revelo y Ordoñez, 2018).

De esta forma, el docente guía el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero deja que el estudiante se vuelva el protagonista. En su propuesta debe utilizar adecuadamente las categorías de la didáctica (ver figura 1) (Silvestre Oramas y Zilbersteing Toruncha, 2000).

Figura 1. Categorías de la Didáctica



Figura 1. Categorías de la didáctica. Fuente: Silvestre Oramas y Zilbersteing Toruncha (2000).

En este sistema de categorías se caracteriza por la relación existente de especial importancia entre los objetivos, el contenido y los métodos. Los métodos resultan el sistema de acciones del maestro que organiza la actividad cognoscitiva y práctica de los alumnos para que puedan asimilar todos los elementos del contenido y alcanzar los objetivos que ambos se proponen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los métodos de enseñanza poseen un aspecto externo dado por las ejecuciones perceptibles que un método dado provoca, por ejemplo, toma de notas, resumir texto, trabajar con mapas, tablas, esquemas, fotos, demostraciones, coleccionar, etc.

A su vez, poseen un aspecto interno manifiesto en los niveles de independencia de la actividad cognoscitiva del alumno en el aprendizaje. Estos niveles pueden ser: reproductivo, reproductivo por modelo o creativo o productivo.

En definitiva, el rol del profesor para innovar en el aula exige de un profesional que sepa y quiera cambiar las prácticas memorísticas, repetitivas, sin sentido, inflexibles, y aisladas, hay que sustituirlas por prácticas flexibles, apoyadas en conocimientos activos, tecnológicos, que integre conocimientos, capacidades, actitudes, destrezas, competencias necesarias para el desempeño eficiente.

Entre las formas de activar el proceso de enseñanza desempeña un papel importante la gamificación, que aprovecha las potencialidades del juego, tan cercanas y propias de los niños. El juego cumple una función dinamizadora en la medida que moviliza las estructuras profundas de la personalidad e incluso permite el desdoblarse en otro tipo

de visiones e imágenes, de ahí que propicia la consciencia sobre el otro y lo otro, en una suerte de dialogo bidireccional en el que se es consciente de la realidad, pero al mismo tiempo se trasciende y recrea, de ahí que autores lo entiendan como un ejercicio de renovación asociado incluso con la creación artística y la formulación de nuevas realidades.

Para Bañares (2008) el juego es una posibilidad de autoexpresión, de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

En este sentido, el juego es parte integral del hombre aportándole en sus procesos de concienciación y concientización, de ahí que se pueda afirmar que cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra. Lo que me lleva a pensar que el juego se consolida en pieza fundamental para la vida social y los procesos que le dan sentido, en términos de la vivencia del hombre que juega y la experiencia del hombre que se reconoce en el otro, los otros y lo otro (Moyles, 1990).

Por tanto, la gamificación, en cuya base están las herramientas del juego, resulta un recurso motivador y de uso relativamente fácil para los estudiantes que contribuye al desarrollo de las habilidades relacionadas con las diferentes disciplinas de estudio.

2.2.2 La gamificación

2.2.2.1 Acerca de la gamificación. Concepto y características

La gamificación es considerada como una influyente en el proceso de enseñanza - aprendizaje, pues crea compromiso y facilita el aprendizaje, así como permite el desarrollo de actividades innovadoras en el aula. Bañares (2008) reconoce que la gamificación tiene influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, y usa sus emociones a lo largo del proceso, mientras García Lázaro (2019a) la implementa con el uso de las tecnologías de la información, y resalta sus posibilidades, en una comunidad rural en Ecuador.

La gamificación ha logrado introducirse como una herramienta de aprendizaje eficiente tanto en los procesos educativos como en la vida cotidiana, al aprovechar

potencialidades y virtudes que poseen los juegos, incluidos los videojuegos y plataformas digitales para adecuarlos a escenarios reales.

Algunas experiencias de investigaciones realizadas acerca de la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza –aprendizaje se pueden resumir en Guevara Vizcaíno (2018) que busca elevar las habilidades de los estudiantes del primero de secundaria de una institución educativa pública. Trabajó con 252 estudiantes, 7 docentes de la materia matemáticas y 5 directivos de dicha institución. Vincula la gamificación con las plataformas tecnológicas Khan academy, Kahoot. El resultado más importante del programa de gamificación aporta al mejoramiento en las destrezas y habilidades de los niños, así como la aplicabilidad positiva de la enseñanza de parte del docente hacia los estudiantes.

García Lázaro (2019a), selecciona a 53 estudiantes entre 13 y 14 años, pertenecientes al octavo año básico. En su estudio recurre a un enfoque cuantitativo de tipo experimental. Obtiene como resultado que la utilización de hardware y software tiene un impacto positivo a los estudiantes, lo que permite determinar que puede ser una opción favorable como medio de mejora en el aprendizaje de los estudiantes, quienes presentan un interés significativo a este tipo de herramientas.

Cabrera Montero (2019) elaboró una propuesta pedagógica de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales. El estudio se efectuó a 33 estudiantes de primero de bachillerato, 3 docentes y 2 autoridades. Se basó en el uso de video juegos y fichas de aprendizajes. Obtuvo como resultado la aceptación de los estudiantes hacia la propuesta, esto debido al cambio de metodología que se considera innovadora e interactiva, así como el compromiso de parte de los docentes

Estas propuestas poseen como denominador común que demuestran como la gamificación ha logrado introducirse como una estrategia/herramienta de aprendizaje eficiente tanto en los procesos educativos como en la vida cotidiana, al aprovechar potencialidades y virtudes que poseen los juegos, incluidos los videojuegos y plataformas digitales para adecuarlos a escenarios reales.

Algunos enfoques realizados acerca del concepto de gamificación se pueden apreciar en orden cronológico bajo las propuestas siguientes:

Gaitán (2013) la reconoce como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores

resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Para Marín y Hierro (2013) resulta un método destinado a obtener determinados objetivos al aplicar elementos lúdicos a entornos donde normalmente no se aplican pero que son susceptibles de convertir a través de dinámicas lúdicas.

Teixes (2014) lo expresa como la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Durán Gallego et al. (2014) plantea que es un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso de gamificación.

Valda Sanchez y Arteaga Rivero (2015) lo reducen al uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas.

Prieto Andreu (2020) lo expresa como el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego, resultando ser una metodología de aprendizaje que proporciona una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar.

Beltrán Morales et al. (2021) establecen que es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicos, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos, mediante la aplicación de ciertos elementos lúdicos, como insignias, puntos, tableros, etc.

Mieles Pico y Moya Martínez (2021) lo aplican en contextos tradicionalmente no lúdicos. Son de vital importancia porque proporcionan en la educación beneficios y oportunidades, ayuda a generar una motivación intrínseca, mantener el interés por aprender, evita el aburrimiento, favorece el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.

De la revisión y análisis de las concepciones anteriores la idea central es que la gamificación aplica elementos lúdicos en contextos no lúdicos con el objetivo de variar el comportamiento de las personas a través de la motivación.

En el desempeño de la práctica docente, se observa una preocupación por parte de los maestros por desarrollarla de manera reflexiva, atractiva, interesante e interactiva. Esto se convierte en un reto para los mentores porque implica esfuerzos para planificar secuencias didácticas.

Una de las ventajas de la gamificación es que busca mecanismos tanto para el alumno como para el docente, mediante esta estrategia se elevará el nivel de motivación en los alumnos, mejora su avance y conocimiento académico del proceso de enseñanza-aprendizaje (Pérez Gallardo y Gértrudix Barrio, 2021). El docente debe buscar a inculcar el trabajo dinámico dentro del aula.

La motivación es uno de beneficios más notorios que se logra con la gamificación, quien disfruta del juego, es una persona que se ha despojado de tensiones, que se siente animada a realizar las actividades que le propongan. Aplicar estrategias de juego para obtener incentivos es un punto que genera una alta motivación. Ganar puntos hace atractivo y competitivo el juego, todo lo interesante es de cualquier manera alentador (San Andrés Soledispa y Pazmiño Campuzano, 2021).

2.2.2 Particularidades de la gamificación en el logro de habilidades de escritura

La gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar las habilidades de escritura en estudiantes de todas las edades, a pesar de que la mayor parte de los trabajos que se encuentran publicados (y relacionados con Ecuador) están vinculados a lecto-escritura y con aplicaciones en la enseñanza básica Pin Neira y Carrión Mielles (2022); Jácome Tayupanta (2022); Fernández Cobo et al. (2019), entre otros. Al incorporar elementos de juego en el proceso de escritura, se puede aumentar la motivación, la participación y el aprendizaje.

Entre las contribuciones que se asocian de la gamificación en el logro de habilidades de escritura se encuentran:

Motivación (Gallego Aguilar y Ágredo Ramos, 2016); (Polisgua Galarza et al., 2022):

- Los puntos, insignias y rankings pueden ayudar a motivar a los estudiantes a escribir más a menudo y a mejorar su calidad de escritura.
- Los desafíos y concursos pueden crear un ambiente de competencia amistosa que

incentive a los estudiantes a esforzarse al máximo.

- Las recompensas, como certificados de logro o acceso a contenido exclusivo, pueden ser un incentivo para que los estudiantes completen tareas de escritura.

Participación (Gallego Aguilar y Ágredo Ramos, 2016):

- Las actividades de escritura con el empleo de la gamificación pueden ser más atractivas e interactivas que las tareas tradicionales, lo que puede aumentar la participación de los estudiantes.
- Los juegos de escritura pueden proporcionar a los estudiantes una forma divertida y desafiante de practicar sus habilidades.
- Los foros y comunidades en línea pueden brindar a los estudiantes un espacio para compartir su trabajo y recibir comentarios de sus compañeros.

Aprendizaje (Herrera y Alexandra, 2021):

- La gamificación puede ayudar a los estudiantes a aprender sobre diferentes aspectos de la escritura, como la gramática, la ortografía y la organización del texto.
- Los juegos y actividades de escritura pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su creatividad y pensamiento crítico.
- La retroalimentación proporcionada en los juegos y actividades de escritura puede ayudar a los estudiantes a identificar sus áreas de mejora y a progresar en sus habilidades de escritura.

Algunos ejemplos de estrategias de gamificación para la escritura resultan: crear un juego de escritura (los estudiantes compiten entre sí para escribir la mejor historia o poema), utilizar una plataforma de aprendizaje (con juegos y actividades de escritura interactivos), implementar un sistema de puntos y recompensas para incentivar a los estudiantes a escribir; organizar un concurso de escritura (premio a los mejores trabajos):

2.3 Las habilidades de escritura en la enseñanza de la Lengua y Literatura

A partir de los 70, el desarrollo de las habilidades de pensamiento, ha sido un tema de especial interés para científicos, educadores y público en general. Surgen inquietudes por los síntomas que se observaban en jóvenes universitarios en muchas instituciones de prestigio, que mostraban descensos en el desempeño intelectual y las causas no estaban claramente establecidas (Amestoy de Sánchez, 2002).

Como consecuencia se plantean estudios sobre la detección de dificultades de los estudiantes para aprender, resolver problemas y tomar decisiones (Arons, 1976); se reseñan nuevas maneras de enseñar con énfasis en el diagnóstico de necesidades y en la aplicación de estrategias que estimulen el aprendizaje significativo, y el desarrollo de habilidades para resolver problemas (Whimbey y Lochhead, 1980); se presentan estrategias de investigación para analizar el procesamiento de la información que realizan los estudiantes mientras resuelven problemas (Clement, 1979); entre otros.

Durante el año 1996, la Comisión Mundial sobre Cultura y Desarrollo (UNESCO, 1996) determinó la urgente necesidad de resolver el problema del desarrollo intelectual en las sociedades latinoamericanas (análisis crítico y reflexivo) y cambiar esta situación a través de la importancia de la educación (Báez Alcaíno y Onrubia Goñi, 2015).

Argüelles y Nagles, (2010) definen una habilidad como un conjunto de procedimientos aprendidos que los estudiantes competentes realizan automáticamente y que, por lo tanto, son aplicadas inconscientemente.

Las habilidades son formaciones psicológicas de la personalidad, ejecuciones conscientes, exitosas e independientes y están conformadas por sistemas de acciones. Son estructuras psicológicas del pensamiento que permiten asimilar, conservar, utilizar y exponer los conocimientos, que estos se forman y desarrollan a través de la ejercitación de las acciones mentales y se conviertan en modos de actuación que dan solución a tareas teóricas y prácticas (Gatti, 2005).

En este sentido, la habilidad es el grado de destreza de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado, y su potencial para adquirir y manejar nuevos conocimientos y destrezas. Las habilidades son rutinas cognitivas existentes y empleadas para facilitar la adquisición y producción del conocimiento; son las destrezas y procesos necesarios para realizar una tarea, además son las facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente (Reed, 2007). Asimismo, las

habilidades se diferencian de otras destrezas, por ejemplo: fluidez, rapidez, automaticidad, simultaneidad y conocimiento (Argüelles y Nagles, 2010).

La formación de habilidades es un proceso más largo que el de formación de conocimientos y transcurre en tres etapas fundamentales (Curbeira Hernández et al., 2019):

- 1.- Demostración del docente.
- 2.- Trabajo conjunto docente- alumno.
- 3.- trabajo independiente del alumno.

2.3.1 Habilidades a lograr en la enseñanza de la escritura

El aprendizaje de la lectura y escritura es un proceso esencial y relevante para toda persona, pues permite desenvolverse adecuadamente en una sociedad altamente alfabetizada, donde el uso del lenguaje escrito es indispensable.

La escritura es una competencia compleja y sofisticada que se aprende durante toda la vida. Es una competencia esencial en la vida de las personas, pues permite el desarrollo del aprendizaje, la comunicación y la participación en la sociedad. La enseñanza de la escritura es un aprendizaje complejo que implica poner en marcha muchos procesos simultáneamente. Conlleva decidir un contenido sobre el cual se va a escribir, la forma de expresarlo, la estructura sintáctica a utilizar, seleccionar el léxico más adecuado, aplicar las reglas ortográficas y, algo muy esencial y primario, hacer los movimientos grafomotrices necesarios para escribir cada letra (Nicasio, 1995).

Una consulta realizada a diversas fuentes bibliográficas ha permitido seleccionar como habilidades a lograr resultan: Dominio del lenguaje (Natale y Stagnaro, 2012): Competencias escriturales (Chaverra Fernández, 2011): Habilidades de pensamiento crítico (Calle Álvarez, 2014); Creatividad e innovación: Uso de las tecnologías (Arroyo Mantilla, 2021).

1. Dominio del lenguaje (Natale y Stagnaro, 2012):

- a) Ortografía: Dominio de la ortografía básica y de las reglas ortográficas más comunes.

Ventajas: Permite escribir correctamente las palabras, lo que facilita la comprensión del texto y la comunicación efectiva.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Se basa en el conocimiento de las reglas ortográficas y en la capacidad de aplicarlas correctamente.

b) Gramática: Comprensión y uso correcto de las estructuras gramaticales básicas.

Ventajas: Permite construir oraciones y párrafos correctamente estructurados, lo que facilita la comprensión del texto.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Se basa en el conocimiento de las estructuras gramaticales básicas y en la capacidad de aplicarlas correctamente.

c) Léxico: Amplio vocabulario y capacidad para usar palabras precisas y adecuadas al contexto.

Ventajas: Permite expresar ideas de forma precisa y adecuada al contexto.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Se basa en la ampliación del vocabulario y en la capacidad de usar palabras precisas y adecuadas al contexto.

d) Sintaxis: Habilidad para construir oraciones y párrafos correctamente estructurados.

Ventajas: Permite construir oraciones y párrafos correctamente estructurados, lo que facilita la comprensión del texto.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Se basa en el conocimiento de las reglas sintácticas y en la capacidad de aplicarlas correctamente.

2. **Competencias escriturales** (Chaverra Fernández, 2011):

a) Planificación: Capacidad para organizar ideas, seleccionar información relevante y estructurar un texto.

Ventajas: Permite organizar las ideas y estructurar el texto de forma eficaz.

Utilidades: Se utiliza en la escritura de todo tipo de textos, desde ensayos hasta informes.

Características: Implica la selección del tema, la identificación del público objetivo, la elaboración de un esquema y la organización de las ideas.

- b) **Textualización:** Habilidad para expresar ideas de forma clara, concisa y coherente.

Ventajas: Permite expresar ideas de forma clara, concisa y coherente.

Utilidades: Se utiliza en la escritura de todo tipo de textos, desde ensayos hasta informes.

Características: Implica la elección del léxico adecuado, la construcción de oraciones y párrafos correctamente estructurados y la elaboración de un texto con un estilo propio.

- c) **Revisión:** Capacidad para identificar y corregir errores gramaticales, ortográficos y de estilo.

Ventajas: Permite identificar y corregir errores gramaticales, ortográficos y de estilo.

Utilidades: Se utiliza en la escritura de todo tipo de textos, desde ensayos hasta informes.

Características: Implica la lectura atenta del texto, la identificación de errores y la corrección de los mismos.

- d) **Edición:** Habilidad para mejorar la calidad del texto a través de la revisión y edición.

Ventajas: Permite mejorar la calidad del texto a través de la revisión y edición.

Utilidades: Se utiliza en la escritura de todo tipo de textos, desde ensayos hasta informes.

Características: Implica la reestructuración del texto, la eliminación de redundancias, la mejora del estilo y la corrección de errores.

3- **Habilidades de pensamiento crítico** (Calle Álvarez, 2014);

- a) **Análisis:** Capacidad para analizar información, identificar ideas principales y comprender diferentes perspectivas.

Ventajas: Permite comprender diferentes perspectivas y puntos de vista.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Implica la identificación de las ideas principales, la comprensión de los argumentos y la evaluación de la información.

Evaluación: Habilidad para evaluar la calidad de la información, la lógica de los argumentos y la validez de las fuentes.

Ventajas: Permite determinar la calidad de la información y la validez de las fuentes.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Implica la identificación de sesgos, la evaluación de la lógica de los argumentos y la determinación de la confiabilidad de las fuentes.

Síntesis: Capacidad para integrar información de diferentes fuentes y construir argumentos sólidos.

Ventajas: Permite integrar información de diferentes fuentes y construir argumentos sólidos.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Implica la selección de información relevante, la organización de las ideas y la elaboración de un nuevo texto que integra diferentes perspectivas.

Argumentación: Habilidad para defender ideas y opiniones con argumentos claros y convincentes.

Ventajas: Permite defender ideas y opiniones con argumentos claros y convincentes.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Implica la elaboración de argumentos sólidos, la refutación de contraargumentos y la defensa de una postura personal.

4- Creatividad e innovación (Arroyo Mantilla, 2021):

Originalidad: Capacidad para generar ideas nuevas y creativas.

Ventajas: Permite generar ideas nuevas y creativas.

Utilidades: Se utiliza en todas las áreas del conocimiento y en la vida diaria.

Características: Implica la capacidad de pensar de forma diferente y de proponer soluciones innovadoras a los problemas.

Imaginación: Habilidad para usar la imaginación para crear textos originales e interesantes.

Ventajas: Permite usar la imaginación para crear textos originales e interesantes.

Utilidades: Se utiliza en la escritura de todo tipo de textos, desde cuentos hasta poemas.

Características: Implica la capacidad de crear imágenes mentales y de usarlas para expresar ideas y emociones.

Expresividad: Habilidad para expresar emociones, ideas y experiencias de forma creativa.

Ventajas: Permite expresar emociones, ideas y experiencias de forma creativa.

Utilidades: Se utiliza en la escritura de todo tipo de textos, desde diarios personales hasta obras de ficción.

Características: Implica la elección del léxico adecuado, la construcción de oraciones y párrafos con ritmo y la elaboración de un texto con un estilo propio.

5- Uso de las tecnologías

Herramientas digitales: Habilidad para usar herramientas digitales para escribir, editar y publicar textos.

Ventajas: Permite escribir, editar y publicar textos de forma rápida y eficiente.

Utilidades: Se utiliza en la escritura de todo tipo de textos, desde correos electrónicos hasta documentos académicos.

Características: Implica el conocimiento de las herramientas digitales disponibles y la capacidad de usarlas de forma efectiva.

Investigación en línea: Capacidad para buscar y seleccionar información relevante en internet.

Ventajas: Permite buscar y seleccionar información relevante en internet.

Utilidades: Se utiliza en la escritura de todo tipo de textos, desde ensayos hasta informes.

Características: Implica la capacidad de formular preguntas de investigación, de identificar fuentes confiables y de evaluar la información.

Comunicación digital: Habilidad para comunicarse de forma efectiva en entornos digitales.

Ventajas: Permite comunicarse de forma efectiva en entornos digitales.

Utilidades: Se utiliza en la comunicación con amigos, familiares, compañeros de trabajo y profesores.

Características: Implica el conocimiento de las normas de la comunicación digital y la capacidad de usarlas de forma efectiva.

Además de las habilidades mencionadas anteriormente, la enseñanza de la escritura en la asignatura de Lengua y Literatura deberá fomentar:

El gusto por la lectura: La lectura es fundamental para desarrollar la capacidad de escribir bien.

La escritura como herramienta de aprendizaje: La escritura puede ser una herramienta poderosa para aprender y comprender diferentes conceptos.

La escritura como forma de expresión personal: La escritura puede ser una forma de expresar ideas, emociones y experiencias personales.

La escritura como herramienta de comunicación: La escritura es una herramienta esencial para comunicarse con los demás.

En resumen, la enseñanza de la escritura deberá tener como objetivo desarrollar una serie de habilidades que permitan a los estudiantes:

Escribir con dominio del lenguaje y de las competencias escriturales.

Pensar de forma crítica y creativa.

Utilizar las tecnologías de forma efectiva.

Disfrutar de la lectura y la escritura.

Utilizar la escritura como herramienta de aprendizaje, expresión personal y comunicación.

2.4 Teorías acerca del proceso de enseñanza – aprendizaje

2.4.1 Teoría constructivista

El propio devenir de la humanidad, sus cambios y exigencias han provocado una evolución en las tendencias pedagógicas empleadas. Desde la pedagogía tradicional, la escuela nueva, la tecnología educativa, los sistemas de instrucción personalizados, la teoría liberadora, la teoría conductista, la investigación acción, entre otras han impuesto cambios y desarrollo al proceso de enseñanza – aprendizaje. Sin dudas, el punto más elevado de este desarrollo se logra con el surgimiento y evolución de la teoría constructivista.

La teoría constructivista se basa en el principio de que el aprendizaje es el resultado de la construcción e interpretación de la realidad, y que se puede potenciar mediante la interacción, la indagación y la reflexión. Según esta teoría, el docente es el responsable de crear y facilitar el ambiente de aprendizaje, y de orientar, guiar y apoyar el proceso de construcción del conocimiento,

El estudiante es un constructor activo de su propio aprendizaje, y su conocimiento se puede comprender y valorar. El objetivo del aprendizaje es lograr cambios conceptuales profundos y personales. El método de aprendizaje más utilizado es el aprendizaje por descubrimiento, que consiste en explorar, experimentar, descubrir y resolver problemas. Algunos de los representantes de esta teoría son Vygotsky, Dewey, Freire y Papert.

El objetivo del aprendizaje es lograr cambios informacionales dinámicos y colectivos. El método de aprendizaje más utilizado es el aprendizaje en red, que consiste en acceder, filtrar, seleccionar, integrar y difundir la información. Algunos de los representantes de esta teoría son Siemens, Downes, Kop y Cormier (Siemens, 2004). El método de aprendizaje más utilizado es el aprendizaje experiencial, que consiste en vivir, sentir, reflexionar y actuar sobre las experiencias de aprendizaje.

La teoría sociocultural está estrechamente asociada con la constructivista dado que se basa en el principio de que el aprendizaje es el resultado de la interacción y la mediación social, y que se puede enriquecer mediante el uso del lenguaje y de los instrumentos culturales. Según esta teoría, el docente es el responsable de crear y participar en las comunidades de aprendizaje, y de facilitar, mediar y modelar el proceso de construcción del conocimiento.

El estudiante es un aprendiz activo de su propia cultura, y su aprendizaje se puede compartir y negociar. El objetivo del aprendizaje es lograr cambios culturales situados y dialógicos. El método de aprendizaje más utilizado es el aprendizaje situado, que consiste en participar, observar, imitar y practicar en los contextos y las actividades auténticas de la cultura. Algunos de los representantes de esta teoría son Vygotsky, Lave, Wenger y Rogoff.

La teoría del aprendizaje significativo se basa en el principio de que el aprendizaje es el resultado de la asimilación y la acomodación de la información, y que se puede facilitar mediante el uso de los organizadores previos y los mapas conceptuales. Según esta teoría, el docente es el responsable de presentar y transmitir la información de forma clara, lógica y secuencial, y de utilizar estrategias y recursos que favorezcan la atención, la memoria y el razonamiento. El objetivo del aprendizaje es lograr cambios cognitivos profundos y significativos. El método de aprendizaje más utilizado es el aprendizaje por recepción, que consiste en recibir, asimilar y acomodar la información (Ausubel, 2002).

Sin dudas la teoría constructivista con los aportes de sus distintos representantes resulta hoy el pilar más fuerte de este conjunto de teorías. Se utiliza el lenguaje como herramienta para comunicarse e instrumento para el pensamiento. Entre los principales representantes del constructivismo se encuentran Vygotsky, Piaget y Ausubel a continuación se relacionan las principales aportaciones de cada uno de ellos a este enfoque (García Esquivel, 2007); (Maia et al., 2013); (Rivera Michelena, 2016).

2.4.2 Vygotsky

Según Tan, (2017), Osses Bustingorry y Jaramillo Mora (2008) a Vigotsky se le atribuye conjunto de aportes al constructivismo, ente los más destacados se relacionan: considerar la importancia del contexto sociocultural y la interacción social la construcción del conocimiento, la creación del concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP), este concepto plantea que en el aprendizaje el estudiante se enfrenta a desafíos que están ligeramente más allá de su nivel actual (Vygotsky y Cole, 1978). De igual manera, se le atribuyen aportes en el desequilibrio cognitivo que impulsa a los individuos a reestructurar sus esquemas mentales y adaptarse a nuevas situaciones, establece el papel fundamental de la cultura en el desarrollo cognitivo, dado que el conocimiento se adquiere a través de la interacción con el entorno cultural y social. Plantea la necesidad de promover la colaboración y la interacción social, que los estudiantes trabajan juntos, discuten ideas y se apoyan mutuamente para alcanzar metas.

2.4.3 Piaget

Plantea que la construcción activa del conocimiento es a través de la interacción con su entorno y reconoce la existencia de etapas del desarrollo cognitivo: sensoriomotora, preoperacional, de las operaciones concretas y de las operaciones formales (Piaget y Cook,1952). Reconoce la necesidad de incorporar al proceso de enseñanza aprendizaje, el aprendizaje basado en problemas, la colaboración y la resolución de problemas auténticos (Romero Trenas,2008), (Londoño Ramos, 2008).

2.4.4 Ausubel

Ausubel realiza su principal contribución en la definición y estudio del aprendizaje significativo, reconoce que los nuevos conceptos se relacionan con el conocimiento previo del estudiante, por tanto, se requiere de una organización del conocimiento en estructuras cognitivas llamadas "ideas inclusivas" Promueve la

necesidad de que la enseñanza sea para el aprendizaje significativo por lo que se debe presentar la información de manera clara, organizada, relaciones entre los nuevos conceptos y los previos, fomentar la reflexión y la resolución de problemas; promover el aprendizaje por descubrimiento guiado. que permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y autonomía en el aprendizaje. Aboga por la evaluación formativa (Camarillo Hinojoza y Barboza Regalado, 2020); (Aparicio Gómez y Ostos Ortiz, 2018).

2.5 Acerca del sistema de actividades

Un análisis etimológico permite conocer que la palabra estrategia proviene de la voz griega *stratégós* (general) y que, aunque en su surgimiento sirvió para designar el arte de dirigir las operaciones militares, luego, por extensión, se ha utilizado, para nombrar la habilidad, destreza, pericia, para dirigir un asunto (Hitt et al., 2007).

Posee diferentes acepciones, en todas está presente la referencia a que la estrategia solo puede ser establecida una vez que se hayan determinado los objetivos a alcanzar. Su uso en las Ciencias Pedagógicas se asocia a la década de los años 60 del siglo XX, en investigaciones relacionados a la calidad de la educación (Hennessy, Deaney, et al., 2007).

En la literatura pedagógica el término estrategia se relaciona con términos como procedimientos, proceso, táctica, destreza, estilo, orientación, técnica, método; la distinción entre ellos, sus mutuas relaciones y parciales solapamientos depende en gran medida de las definiciones convencionales que establecen los diferentes autores. Estos términos suelen relacionarse, distinguirse y solaparse de forma intrincada, y no se ha logrado un consenso suficiente en la literatura científica y práctica. Sin embargo, hay que partir de la base de que el término estrategia es más amplio y en él hallan cabida todos los demás (Castillo Rafael, 2021).

Según Morell Rodríguez (2000) define la estrategia, en un estudio de Ciencias de la Educación, “como un conjunto sistematizado de acciones que parten de un estado inicial del objeto y que, a través de su incidencia mediante las transformaciones que se materializan durante el desarrollo del proceso de interacción sujeto-objeto, conducen a un estado final deseado del objeto”

Delgado Fernández y Solano González (2015) definen las estrategias de aprendizaje como habilidades que los estudiantes aprenden conscientemente y utilizan

como herramientas flexibles para el aprendizaje significativo, la resolución de problemas y las necesidades académicas.

Castillo Rafael (2021) plantea que las estrategias se definen como los procesos que sirven de base a la realización de tareas intelectuales. Serían, de esta forma, las secuencias integradas de procedimientos o acciones que se eligen con un determinado propósito, meta u objetivo, como por ejemplo el logro de una habilidad.

El análisis exhaustivo sobre la naturaleza de la estrategia en el ámbito pedagógico nos lleva a un punto de inflexión crucial: la interconexión inherente entre estrategia y habilidad. La estrategia se entiende como un conjunto articulado de acciones deliberadas destinadas a alcanzar metas predefinidas, una suerte de plan maestro que guía la acción hacia un fin deseado. Sin embargo, esta definición conlleva consigo una implicación fundamental: la implementación efectiva de estrategias requiere un nivel de habilidad adecuado por parte del individuo que las lleva a cabo.

En este sentido, es imperativo entender la habilidad como un componente esencial en el proceso de ejecución de estrategias. La habilidad, en su esencia, representa el grado de competencia y destreza que posee un individuo para desempeñar ciertas acciones o resolver determinadas demandas. Alcanzar un nivel óptimo de habilidad implica adquirir y dominar un repertorio de conocimientos y destrezas relevantes, así como desarrollar la capacidad de aplicarlos de manera efectiva en contextos específicos.

Por lo tanto, resulta evidente que la efectividad de cualquier estrategia en el ámbito pedagógico esta intrínsecamente ligada a la habilidad con la que se implementa. Más allá de la mera concepción teórica, la habilidad se convierte en el motor que impulsa la ejecución exitosa de las estrategias de aprendizaje y enseñanza. Es la amalgama de conocimiento, destreza y experiencia que permite a los individuos navegar por los desafíos académicos con fluidez y confianza.

Addine Fernández (2000) expresa que la habilidad es la dimensión del contenido que muestra el comportamiento del hombre en una rama del saber propio de la cultura de la humanidad. Ginoris Quesada et al.,(2018) establece que las habilidades son formaciones psicológicas de la personalidad, son ejecuciones conscientes, exitosas e independientes y están conformadas por sistemas de acciones.

Se concibe entonces a la habilidad como el nivel de dominio de la acción en función del grado de sistematización alcanzado por el sistema de operaciones correspondientes y necesarias para su realización.

Entre los resultados científicos en el área de las ciencias pedagógicas se destacan: procedimientos, métodos, técnicas, sistemas, programas, metodologías, estrategias, medios materiales de enseñanza- aprendizaje, alternativas, entre otros.

Por tanto, se considera que un sistema de actividades didácticas se refiere a un conjunto organizado y estructurado de actividades diseñadas específicamente para facilitar y promover el aprendizaje de los estudiantes en un contexto educativo. Estas actividades están diseñadas según principios pedagógicos y metodológicos que buscan lograr objetivos de aprendizaje específicos y caracterizados por estar interconectados, ser flexibles, poseer una secuencia lógica y poseer una intención pedagógica.

Una revisión a un conjunto de trabajos que emplean como propuesta científica el sistema de actividades realizado por Ronquillo et al., (2023) muestra la utilización de diversos formatos y denominaciones, aunque coincidentes en la existencia de dos partes en su elaboración, una primera parte general que caracteriza a toda la propuesta y, otra segunda, que detalla las actividades a ejecutar en el sistema.

En la primera parte, existe coincidencia en colocar: título, objetivo, fundamentación y el sistema de actividades diseñado. Algunas propuestas incorporan otros elementos, tales como: características, principios, valoración de la pertinencia del sistema de actividades, conclusiones y bibliografía. Generalmente van precedidas de un diagnóstico que les da origen. En la segunda parte, asociada al sistema de actividades, existe plena coincidencia: el título, el objetivo y la orientación de la actividad.

Sobre la base de estas consideraciones se pretende presentar de forma simplificada, una propuesta del sistema de actividades con enfoque constructivista para el logro de habilidades de escritura con apoyo de la gamificación.

2.3 FUNDAMENTACION LEGAL

2.3.1. Constitución de la República del Ecuador

En el **art. 27** de la Constitución se reconoce el derecho a la educación como un derecho humano fundamental, y se establece que el Estado debe garantizar el acceso a una educación de calidad para todos. En este sentido, la gamificación puede ser vista como una herramienta innovadora que puede ser utilizada para mejorar la calidad de la educación y fomentar el aprendizaje en el idioma inglés de manera más eficiente.

El **art. 348** se reconoce la importancia de la innovación tecnológica en todos los ámbitos de la vida social, incluyendo el ámbito educativo, lo que refuerza la pertinencia de la gamificación como herramienta de enseñanza (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

2.3.2.Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La LOEI reconoce la necesidad de una educación intercultural, inclusiva, equitativa y diversa. En este sentido, la gamificación puede ser vista como una herramienta que permite adaptar el aprendizaje a las necesidades y características de cada estudiante, fomentando así la inclusión y la diversidad. En el art. 21 de la LOEI se establece que "el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser participativo, flexible, contextualizado y relevante", lo que coincide con los principios de la gamificación (LOEI, 2011).

2.3.3.Plan Nacional de Educación 2018-2021 Reconoce la necesidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la calidad educativa y fomentar la formación ciudadana. En este sentido, la gamificación puede ser vista como una herramienta que permite utilizar las TIC de manera lúdica y entretenida, fomentando la participación activa de los estudiantes y mejorando su rendimiento académico.

El Plan Nacional de Educación también destaca la importancia de la formación de docentes en el uso de las TIC, lo que incluye el uso de la gamificación en el aula (Plan Nacional de Educación, 2021)

2.3.4.Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Este reglamento establece la necesidad de fomentar la creatividad y la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación puede ser vista como una herramienta que fomenta la creatividad y la innovación en los estudiantes, permitiéndoles aprender de manera lúdica y participativa.

El art. 114 establece que "los procesos de enseñanza y aprendizaje deben propiciar la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y el trabajo en equipo", lo que se alinea con los objetivos de la gamificación (Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2012).

2.3.5. Política Nacional de Educación 2016-2025

La Política Nacional de Educación reconoce la necesidad de fomentar el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes. La gamificación puede ser vista como una herramienta que permite fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando así su motivación y su capacidad para aprender de manera más eficiente (Política Nacional de Educación, 2016).

CAPÍTULO III.

DESARROLLO DEL PROYECTO

*“La educación es el arma más poderosa que
puedes usar para cambiar el mundo”*

Nelson Mandela

3.1 Caracterización del proyecto

El proyecto surge como consecuencia de la necesidad de modificar los métodos de enseñanza de la asignatura de lengua y Literatura de forma tal para el desarrollo de habilidades necesarias en la escritura. Posee su basamento inicial en los bajos resultados académicos existentes, el poco logro de habilidades por los estudiantes y los criterios existentes entre los docentes del carácter reproductivo de los métodos empleados.

Se propone diseñar un sistema de actividades, que busca la mejora de la habilidad de escritura de los estudiantes mediante los procesos de enseñanza-aprendizaje con el uso de la gamificación en los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos, cantón Buena Fe:

3.2 Diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto

3.2.1 Tipo de Investigación

La investigación a desarrollar posee un enfoque mixto. Para su desarrollo se realizan en un conjunto de procesos con un orden lógico, secuencial y organizado. Se parte de desarrollar la revisión de la literatura que apoye la investigación, se establece y comprueba las preguntas investigativas. Otros elementos que justifican esta selección resultan que: en la investigación los planteamientos que se abordan miden un fenómeno investigativo de carácter cuantitativo, se utiliza el análisis estadístico y se prueba la hipótesis planteada: Sin embargo, en ella se manifiestan además se realiza una investigación acerca de las habilidades de escritura en la asignatura de Lengua y Literatura que posteriormente incide en la propuesta del sistema de habilidades que se propone (Hernández Sampieri et al., 2014).

3.2.2 Alcance de la investigación

Investigación es del tipo transversal, dado que se realiza durante un período de tiempo determinado, curso 2023-2024.

3.2.3 Tipo de investigación

Según las clasificaciones existentes la presente investigación se puede clasificar en sus diversos estadios de las maneras siguientes:

Investigación de campo (aplicada): Al aplicarse en los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense

ubicada en la Provincia Los Ríos, cantón Buena Fe, período lectivo 2023 – 2024 (Hernández Sampieri et al., 2014).

La investigación es de tipo correlacional. Estudia la relación entre dos o más variables en un contexto específico para cuantificarlas y evaluar su grado de asociación (sistema de actividades diseñado y habilidades de lengua y literatura).

La investigación es de campo porque todo el diagnóstico se realiza en la Unidad Educativa Fluminense ubicada en la Provincia Los Ríos, cantón Buena Fe, período lectivo 2023 – 2024 y la propuesta que se realiza se encuentra contextualizada a esa unidad.

3.3 Métodos utilizados en la investigación

Los métodos teóricos aplicados en la investigación resultan: análisis-síntesis, inducción-deducción, y abstracto-concreto, enfoque en sistema.

3.3.1 Análisis y síntesis

Según Jiménez et al. (2017) el método de análisis-síntesis, favorece el análisis, la búsqueda y proceso de la información; ayuda a descomponerla para obtener lo fundamental en correlación al caso de estudio, en tanto la síntesis aborda la generalidad que beneficia paso a paso la solución del problema científico

En la investigación se aplicó el método de análisis-síntesis para la búsqueda de las principales invariantes asociada a las variables definidas en la investigación.

3.3.2 Inducción - deducción

Según Quesada et al. (2020) El método de Inducción – deducción parte desde la generalidad para llegar a las particularidades de acuerdo a la inducción, mientras la deducción analiza estas particularidades para llegar a lo general; combinados se utilizan para enriquecer el conocimiento científico.

En la investigación el método de Inducción – deducción se aplicó a partir de la observación del caso de estudio que genera la hipótesis del caso de investigación, que se pone a prueba y deduce que si se dan las condiciones necesarias de gamificación de las clases que propone la hipótesis se verifica el hecho de estudio y se generan habilidades en el proceso de escritura.

3.3.3 Método Abstracto – Concreto

Según Quesada et al. (2020) en el método Abstracto – Concreto el conocimiento sucede en dos grados: el conocimiento concreto que manifiesta la realidad percibida y

representada y el conocimiento abstracto es el enlace racional entre los hechos, fases, fenómenos y contradicciones que condicionan su desarrollo.

En la investigación el método Abstracto – Concreto se aplicó al idealizar las posibles soluciones al problema del logro y adquisición de las habilidades de escritura en el proceso de enseñanza - aprendizaje que se concreta con la propuesta de realización de un sistema de actividades para la gamificación de clases como solución al problema planteado.

3.3.4 Enfoque en sistema

Según Quesada et al., (2020) El método enfoque en sistema analiza las diversas características del conjunto de estudio las interrelaciones que existen entre ellos y el problema planteado

En la investigación el enfoque en sistema se aplica al conjunto de estudiantes objeto de estudio y la relación que se establece entre ellos que conforman el grupo de estudio y como afecta el problema planteado a este sistema de personas.

3.4 Métodos Empíricos de investigación

3.4.1 La técnica de observación

Una de las técnicas más usadas en la investigación en las ciencias sociales es la observación, la cual pareciera ser muy simple; sin embargo, su exigencia es basta, pues requiere de habilidades y destrezas exigentes para el observador, toda vez que de ellas dependen resultados fidedignos y precisos (González Vega et al., 2021).

3.4.2 La revisión documental

La revisión documental permite identificar las investigaciones elaboradas con anterioridad, las autorías y sus discusiones; delinear el objeto de estudio; construir premisas de partida, consultar autores para elaborar una base teórica, hacer relaciones entre trabajos, rastrear preguntas y objetivos de investigación (Valencia López, 2020). De igual manera, puede ser utilizada como herramienta de diagnóstico de la realidad existente con la consulta de documentos asociados al proceso que se estudia, el marco legal regulatorio, etc.

3.4.3 La entrevista

La entrevista es una técnica que consiste en recoger información mediante un proceso directo de comunicación entre entrevistador(es) y entrevistado(s), en el cual el entrevistado responde a cuestiones, previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar, planteadas por el entrevistador (Hernández Rodríguez et al., 2021)

Esta técnica se utiliza para conocer las diversas opiniones del personal docente referente a la temática de estudio. A tal efecto, se selecciona a un directivo y dos profesores de experiencia de la institución y se diseña el formulario a utilizar, el que consiste de las preguntas siguientes:

1. ¿Considera usted que es necesario desarrollar la adquisición de habilidades de escritura de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?
2. Comente acerca de los principales problemas que usted considera que existen en el proceso de enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura y en especial acerca de si los resultados académicos bajos existentes pueden estar influenciados por el tipo de actividad reproductiva que predomina en las clases.
3. ¿Considera factible la introducción de la gamificación en actividades seleccionadas del proceso docente? Amplíe con recomendaciones.
4. ¿Considera que los docentes están plenamente preparados para el desarrollo de esas actividades con el uso de la gamificación? En caso negativo, que recomienda.

3.5. Construcción metodológica del objeto de investigación

3.5.1 Determinación del tamaño de la muestra

El muestro se aplica a la selección de exámenes realizados por los estudiantes para diagnosticar los principales errores cometidos. Se considera una población de dos paralelos de 43 y 44 alumnos respectivamente (87 estudiantes).

Dado que se considera una población finita se utilizará la expresión siguiente:

De la siguiente fórmula:

$$\frac{Z^2PQN}{E^2(N - 1) + Z^2PQ}$$

Donde:

Z = 1.96 Valor al 95% de confianza

PQ = 0.5 * 0.5 = 0.25 Proporción máxima que puede afectar a la muestra

E = 0.05 Error máximo permisible

N = 87

Por tanto,

$$n = \frac{1.96^2 (0.5) (0.5) (87)}{0.05^2 (87-1) + 1.96^2 (0.5) (0.5)} = \frac{0.9604 (87)}{0.0025 (86) + 0.9604}$$

$$n = \frac{83.5548}{1.1754} = 71.09 = 72 \text{ exámenes a revisar; } 36 \text{ de cada paralelo}$$

3.6. Análisis e interpretación de datos

3.6.1 Resultados de la revisión de las evaluaciones.

Según lo expresado anteriormente se realizó un muestreo a las evaluaciones existentes para una muestra de 72 estudiantes y se procedió a registrar las principales faltas encontradas en la escritura y contabilizarlas por alumno y tipo de falta.

Las principales faltas encontradas asociadas al dominio del lenguaje resultan:

1. Problemas de acentuación.
2. Confusiones en el uso de B y la V,
3. Confusión de la C y la S.
4. Uso incorrecto de los signos de puntuación.
5. Uso inadecuado de las mayúsculas.

Además, se detectan fallas en otras habilidades, como son:

6. Competencias escriturales.
7. Pensamiento crítico.

8. Creatividad.

9. Uso de las mayúsculas en los nombres propios

Su manifestación por alumno se puede apreciar en la tabla 2

Tabla 2. Relación de las deficiencias que se manifiestan en cada alumno en una evaluación

ALUMNOS	Deficiencia detectada									Errores / alumno
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	X		X					X	X	4.00
2.		X	X				X			3.00
3.	X		X		X				X	3.00
4.										0.00
5.					X	X				2.00
6.	X	X		X			X	X	X	6.00
7.									X	1.00
8.	X	X	X		X		X			5.00
9.	X			X			X			3.00
10.	X			X	X			X		4.00
11.						X				1.00
12.		X	X				X			3.00
13.	X		X		X				X	4.00
14.	X		X					X	X	4.00
15.		X	X				X			3.00
16.	X		X		X				X	4.00
17.									X	1.00

18.					X	X				2.00
19.	X	X		X			X	X	X	6.00
20.									X	1.00
21.	X	X	X		X		X			5.00
22.	X			X			X			3.00
23.	X			X	X			X		4.00
24.						X				1.00
25.		X	X				X			3.00
26.	X		X		X				X	4.00
27.	X		X					X	X	4.00
28.		X	X				X			3.00
29.	X		X		X				X	4.00
30.									X	1.00
31.					X	X				2.00
32.	X	X		X			X	X	X	6.00
33.									X	1.00
34.	X	X	X		X		X			5.00
35.	X			X			X			3.00
36.	X			X	X			X		4.00
37.						X				1.00
38.		X	X				X			3.00
39.	X		X		X				X	4.00
40.	X		X					X	X	4.00
41.		X	X				X			3.00
42.	X	X		X			X	X	X	6.00

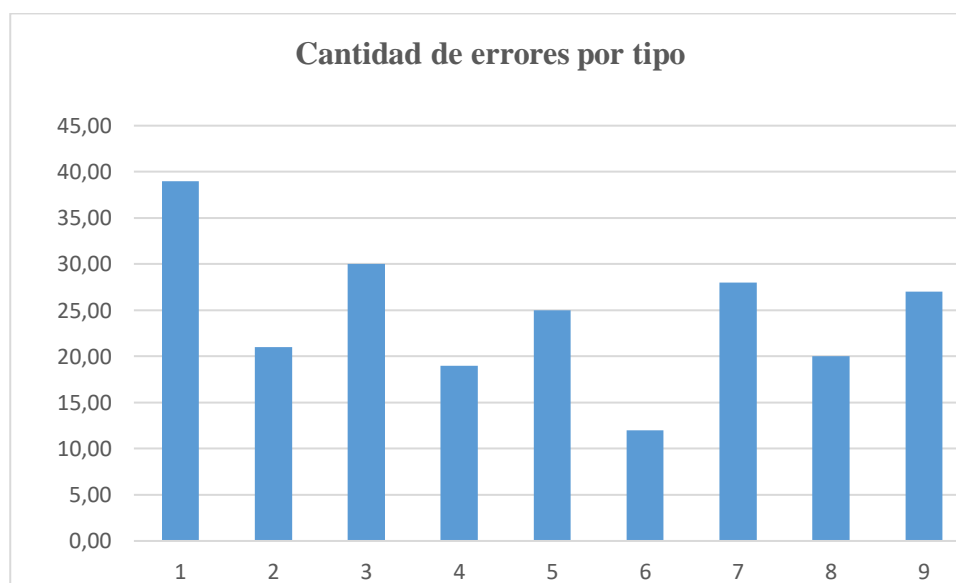
43.									X	1.00
44.	X	X	X		X		X			5.00
45.	X			X			X			3.00
46.	X			X	X			X		4.00
47.						X				1.00
48.			X				X			2.00
49.	X		X					X	X	4.00
50.		X	X				X			3.00
51.	X		X		X				X	4.00
52.									X	1.00
53.					X	X				2.00
54.	X	X		X			X	X	X	6.00
55.										0.00
56.	X	X	X		X		X			5.00
57.	X			X			X			3.00
58.	X			X	X			X		4.00
59.						X				1.00
60.	X		X					X	X	4.00
61.									X	1.00
62.					X	X				2.00
63.	X	X		X			X	X	X	6.00
64.										0.00
65.	X	X	X		X		X			5.00
66.	X			X			X			3.00
67.	X			X	X			X		4.00

68.						X				1.00
69.		X	X				X			3.00
70.	X			X	X			X		4.00
71.						X				1.00
72.	X		X					X	X	4.00
Total, por tipo de error	39	21	30	19	25	12.	28	20	27	

Fuente: Clase demostrativa (Evaluación de tareas)

Elaboración: Investigadora

Figura 2. Cantidad de errores de alumnos con problemas por cada variable analizada



Fuente: Informe de revisión de evaluaciones

Elaboración: Investigadora

Los errores del 1 al 5 están relacionados con la habilidad dominio del lenguaje (problemas de acentuación, confusiones en el uso de B y la V; la C y la S.; uso incorrecto de los signos de puntuación y uso inadecuado de las mayúsculas), mientras que las restantes están asociadas a otras habilidades que se deben lograr, como son: competencias escriturales, pensamiento crítico y creatividad. Se aprecia una alta frecuencia de

aparición en los cinco primeros y valores entre el 20 y el 30 % para las restantes, que fueron evaluadas acorde a las posibilidades reales del grado que se cursa.

Se aprecia un bajo desarrollo en la adquisición de habilidades de escritura (tabla 3).

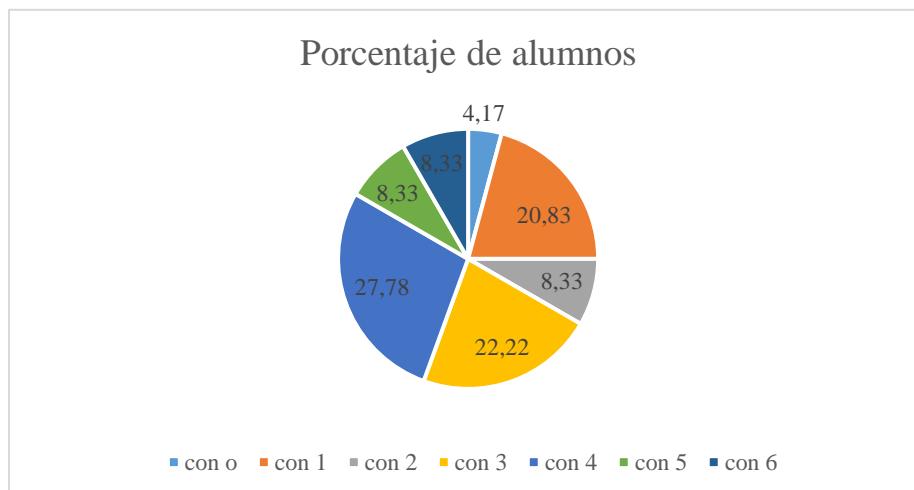
Tabla 3. Frecuencia de errores de los alumnos

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje (%)
Con 0	3	4.17
Con 1	15	20.83
Con 2	6	8.33
Con 3	16	22.22
Con 4	20	27.78
Con 5	6	8.33
Con 6	6	8.33
TOTAL	72	100.00 %

Fuente: Clase demostrativa (Evaluación de tareas)

Elaboración: Investigadora

Figura 3. Porcentajes de alumnos asociados a la cantidad de errores encontrados



Se aprecia que aproximadamente el 67 % de los estudiantes incurren en tres o más errores y solo 3 alumnos que representan el 4.17 % cumplen con las habilidades necesarias a desarrollar

3.6.2 Resumen de los resultados de la aplicación de la observación y otras manifestaciones de revisión documental

En la investigación se implementa la observación directa del objeto de estudio que son los estudiantes de Bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense del cantón Buena Fe, periodo lectivo 2023- 2024.

Observación:

- Baja adquisición de habilidades de escritura en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Baja motivación.
- Clases impartidas por los docentes con estilo tradicional
- Utilización de métodos reproductivos.

Revisión documental a planes de clases, registros de calificaciones

- Se coincide con la utilización de métodos reproductivos de enseñanza,
- Actividades poco motivadoras
- Bajo resultados académicos.

En las entrevistas, se corroboran los problemas anteriores; sin embargo, aparece la posibilidad de modificar el proceso por parte de algunos docentes, mientras otros para la introducción de la gamificación requieren de asesoría y superación.

**ENCUESTA A LA RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
FLUMINENSE**

PREGUNTAS	RESPUESTAS	ANALISIS
<p>1. ¿Qué opinión tiene sobre la implementación de Gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?</p>	<p>La innovación de herramientas de trabajo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como en el caso de la gamificación, son estrategias arriesgadas pero que enmarcadas en el contexto actual serian una excelente manera de despertar el interés del estudiante para con el estudio.</p>	<p>Se considera una estrategia que despierta el interés por aprender en el estudiante</p>
<p>2. ¿Ha existido alguna implementación previa sobre Gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?</p>	<p>En pocas ocasiones se ha implementado, con actividades como juego de roles.</p>	<p>Se reconoce que existe poca intervención docente en este accionar sobre la gamificación</p>
<p>3. ¿Cuál sería su percepción sobre los resultados que se podrían obtener con la aplicación de la Gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?</p>	<p>Si se implementaran reglas de trabajo, antes de iniciar la aplicación de la gamificación, las actividades de aprendizaje tendrían un buen resultado</p>	<p>Se considera que al implementarse Reglas de Trabajo en estos procesos los resultados serían diferentes.</p>
<p>4. ¿Existen obstáculos o limitaciones que podrían dificultar la implementación de la Gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de</p>	<p>Si, falta de conocimiento de estrategias didácticas innovadoras por parte de los docentes</p>	<p>Existe un desconocimiento general sobre esta estrategia</p>

escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?		
5. ¿Qué tipo de apoyo brindaría la institución para la implementación de gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?	Constante apertura para que los docentes se capaciten en reforzar nuevas estrategias didácticas	Existe la apertura necesaria para innovar el accionar docente

Fuente: Entrevista a la Rectora de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES

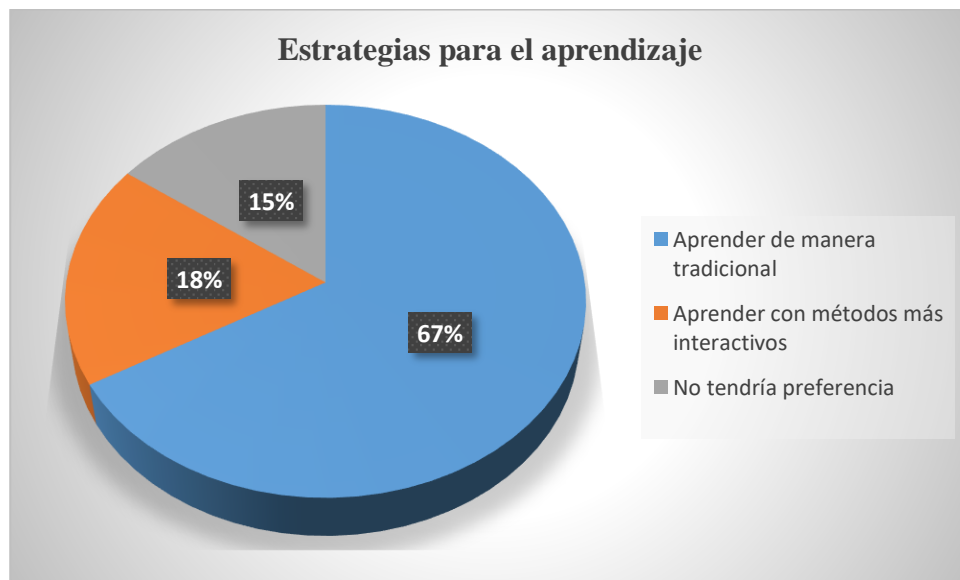
1. ¿Le gustaría a usted aprender la asignatura de Literatura de manera tradicional (con clases magistrales y tareas escritas) o con métodos más interactivos (juegos y actividades lúdicas)?

Tabla 4. Estrategias para el aprendizaje.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Aprender de manera tradicional	58	67
Aprender con métodos más interactivos	16	18
No tendría preferencia	13	15
TOTAL	87	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 4. Estrategias para el aprendizaje.



*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

El 18 % de los participantes prefieren aprender las asignaturas con métodos más interactivos, mientras que el 67 % prefiere la enseñanza tradicional. Un pequeño porcentaje del 15 % no tiene una preferencia específica. Estos resultados indican una clara tendencia hacia la enseñanza tradicional

2.- ¿Qué tipos de estrategias utiliza el docente al momento de enseñar?

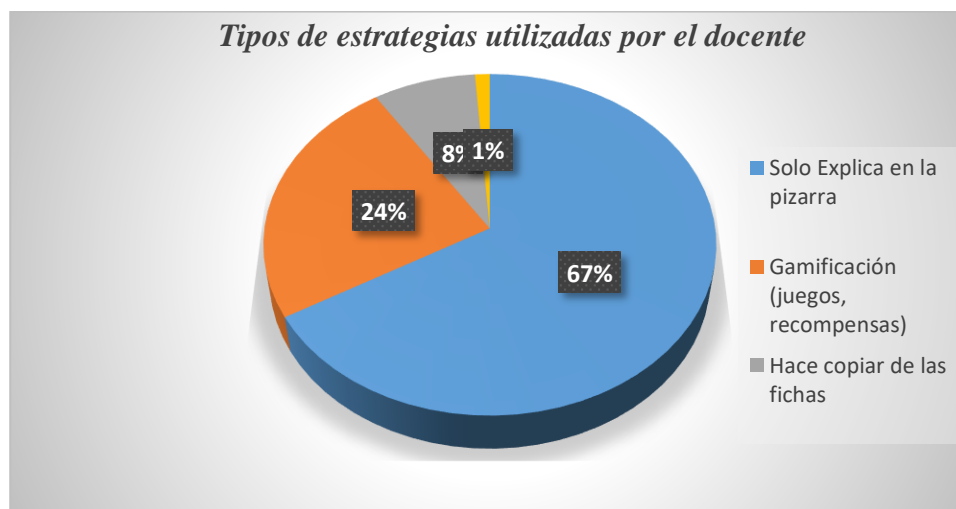
Tabla 5. Tipos de estrategias utilizadas por el docente

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Solo explica en la pizarra	58	67
Juegos lúdicos	21	24
No explica	7	8
Hace copiar de las fichas	1	1
TOTAL	87	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 5. Tipos de estrategias utilizadas por el docente



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

La mayoría de los estudiantes (67%) expresan que docente prefieren la pizarra para explicar la clase. Los juegos lúdicos también son una opción de trabajo docente (24%), lo que indica que hay un bajo interés en el uso de juegos y alto en el uso tradicional de la pizarra. Un porcentaje poco significativo de estudiantes (8 %) manifiesta que el docente no explica. Solo un pequeño porcentaje (1%) indica que usa el copiado en fichas. Por lo tanto, existe gran variedad de estrategias utilizadas por los docentes y con poca preferencia y de bajo porcentaje en cuanto al tipo de juegos y actividades lúdicas que se pueden utilizar.

3 ¿Cree usted que la Gamificación o juegos lúdicos pueden ayudarle a mejorar el proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura?

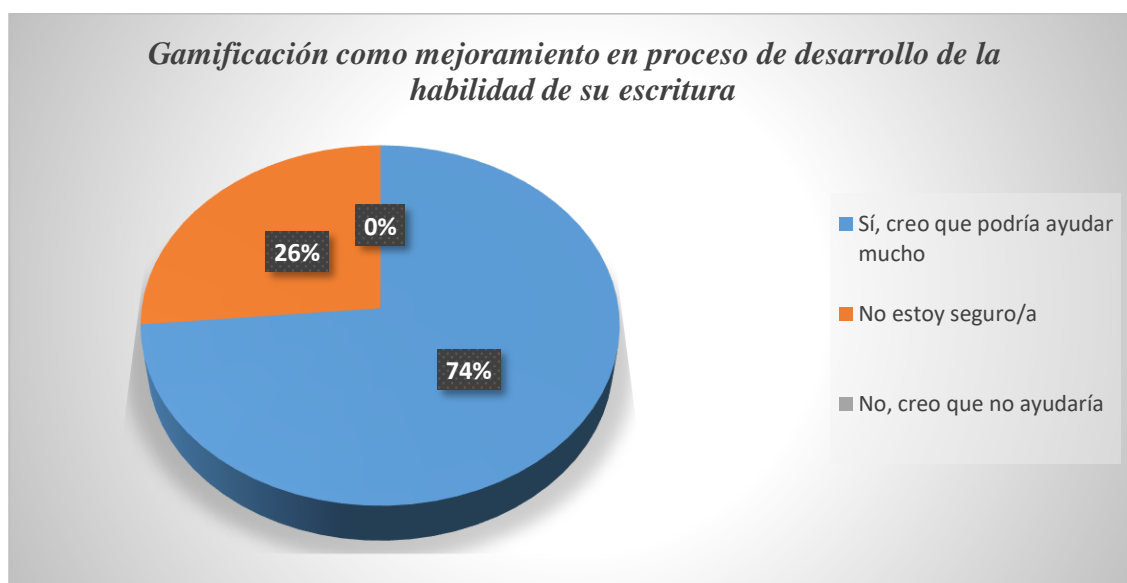
Tabla 6. Gamificación como mejoramiento en proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí, creo que podría ayudar mucho	64	74
No estoy seguro/a	23	26
No, creo que no ayudaría	0	0
TOTAL	87	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 6. Gamificación como mejoramiento en proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

Según la gráfica 2, el 74% de los estudiantes creen que la gamificación puede ayudar mucho en mejorar el proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura, mientras que el 26% no estaban seguros. El 0 % de las personas encuestadas no existen criterios que la gamificación no ayudaría. Estos resultados indican que hay una gran confianza en la efectividad de los juegos y actividades lúdicas como herramientas de enseñanza para mejorar el aprendizaje de las asignaturas.

4. ¿Ha tenido alguna experiencia previa de aprendizaje en el desarrollo de la habilidad de la escritura a través de la gamificación?

Tabla 7. Experiencia de aprendizaje mediante la gamificación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	52	60
No	35	40
TOTAL	87	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 7. Experiencia de aprendizaje mediante la gamificación



*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

En base a la gráfica 3, el 60% de los participantes han tenido experiencia previa de aprendizaje *en* el proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura a través de la gamificación, sin embargo, la gran mayoría, es decir, el 40 % no ha tenido esta experiencia previa, lo que indica que aún hay una gran oportunidad de explorar y promover la gamificación como un método efectivo para el proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura

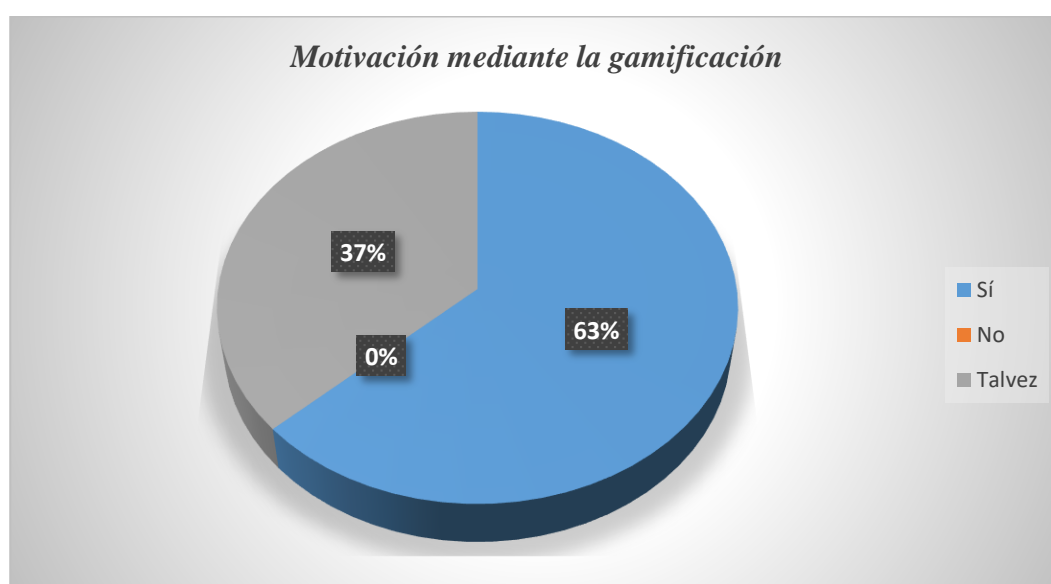
5. ¿Cree usted que la gamificación puede ayudarle a motivarse más en el desarrollo de la habilidad de la escritura?

Tabla 8. Motivación mediante la gamificación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	55	63
No	0	0
Talvez	32	37
TOTAL	87	100 %

*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 8. Motivación mediante la gamificación



*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

La mayoría de los encuestado (63%) creen que la gamificación puede ayudarles a motivarse más en el proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura

El 0% no creen que la gamificación pueda ayudarles a motivarse, mientras que el 37 % están indecisos al respecto. En general, estos resultados indican que existe una percepción positiva sobre el potencial de la gamificación para mejorar la motivación en el proceso de desarrollo de la habilidad de su escritura

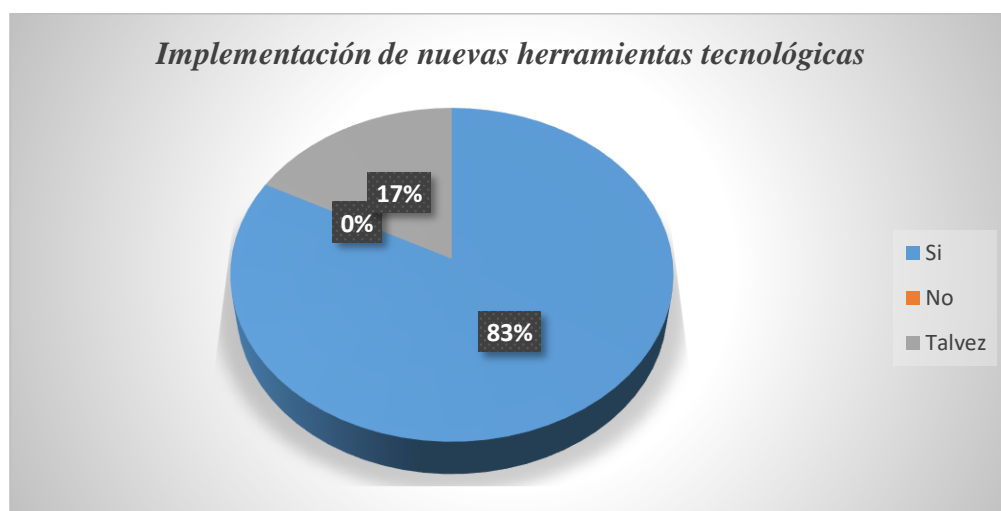
6. ¿Le gustaría que se implementen más herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Literatura?

Tabla 9. Implementación de nuevas herramientas tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	72	83
No	0	0
Talvez	15	17
TOTAL	87	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 9. Implementación de nuevas herramientas tecnológicas



*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Escuela Albert Einstein
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

Respecto a la gráfica 6, el 83 % de los partícipes quieren que se implementen más herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Literatura, mientras que el 17 % de los individuos se encuentran indecisos. Por tanto, según estos resultados se percibe que existe una necesidad de seguir explorando y desarrollando herramientas tecnológicas para mejorar la enseñanza-aprendizaje de Literatura.

7. ¿Le gustaría a usted utilizar juegos o actividades lúdicas para aprender de mejor manera a desarrollar la habilidad de la escritura?

Tabla 10. Juegos o actividades lúdicas para el aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	78	90
No	1	1
Talvez	8	9
TOTAL	87	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 10. Juegos o actividades lúdicas para el aprendizaje



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

La gran mayoría los estudiantes (90 %) dijeron que les gustaría utilizar juegos o actividades lúdicas para aprender de mejor manera a desarrollar la habilidad de la escritura. Por el contrario, el 9 % estuvieron indecisos al respecto. Por lo que, estos resultados sugieren que la incorporación de juegos o actividades lúdicas en el proceso de desarrollo de la habilidad de la escritura podría ser una opción muy efectiva para fomentar el interés y la participación de los estudiantes.

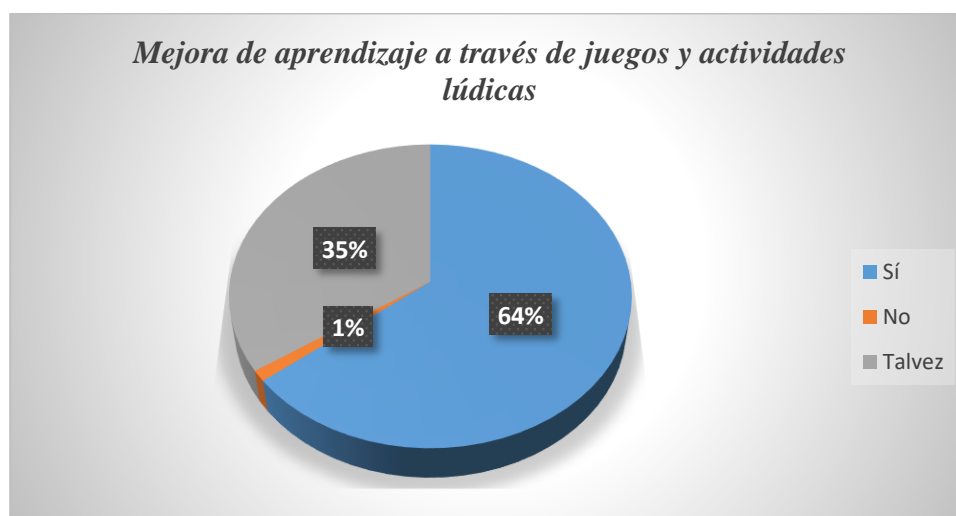
8. ¿Cree usted que los juegos y actividades lúdicas le ayudarían a mejorar su aprendizaje en la asignatura de Literatura?

Tabla 11. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	56	64
No	1	1
Talvez	30	35
TOTAL	87	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 11. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas



*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Escuela Albert Einstein
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

El 64 % de los encuestados creen que los juegos y actividades lúdicas les ayudarían de mejor manera a desarrollar la habilidad de la escritura, mientras que el 35 % no supieron que responder. Un pequeño porcentaje (1 %) no creen que los juegos y actividades lúdicas puedan ayudar en su aprendizaje. Los resultados manifiestan que la gamificación puede ser una estrategia muy efectiva para de mejor manera a desarrollar la habilidad de la escritura y fomentar la participación activa.

9. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas le gustaría utilizar en las clases para un mejor aprendizaje?

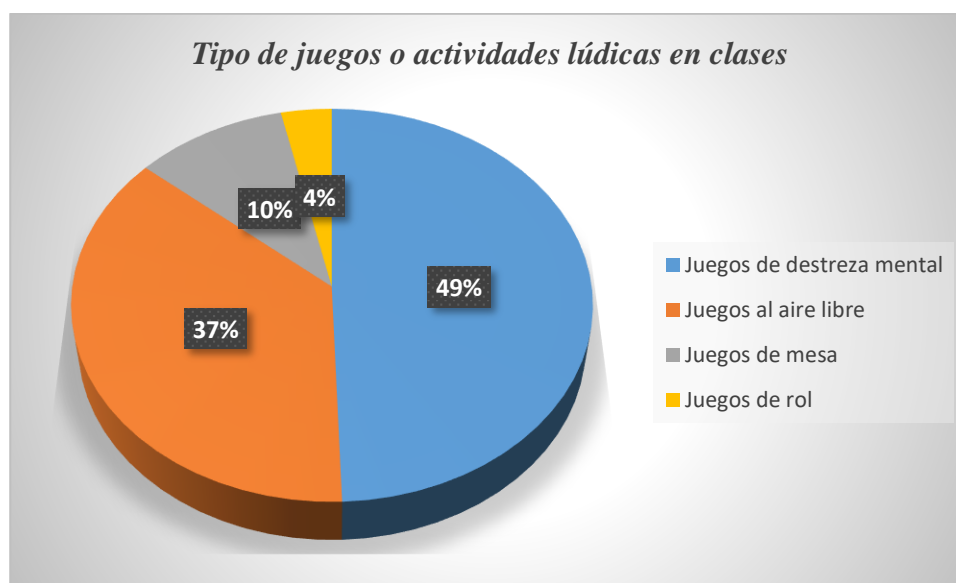
Tabla 12. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Juegos al aire libre	43	37
Juegos de mesa	32	10
Juegos de rol	9	4
Juegos de destreza mental	3	49
TOTAL	87	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 12. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Escuela Albert Einstein

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

La mayoría de los estudiantes (37 %) prefieren utilizar juegos de rol en las clases. Los juegos de mesa también son una opción popular (10%), lo que indica que hay interés en el uso de juegos más tradicionales y de estrategia. Un porcentaje significativo de estudiantes (37 %) prefiere los juegos al aire libre. Un gran pequeño porcentaje (49 %) prefieren juegos de destreza mental. Por lo tanto, existe gran variedad de opciones y preferencias en cuanto al tipo de juegos y actividades lúdicas que se pueden utilizar.

10. ¿Considera usted que los juegos lúdicos o gamificación puede ser una buena opción para aquellos estudiantes que tienen dificultades en el desarrollo de la habilidad de escritura en Literatura?

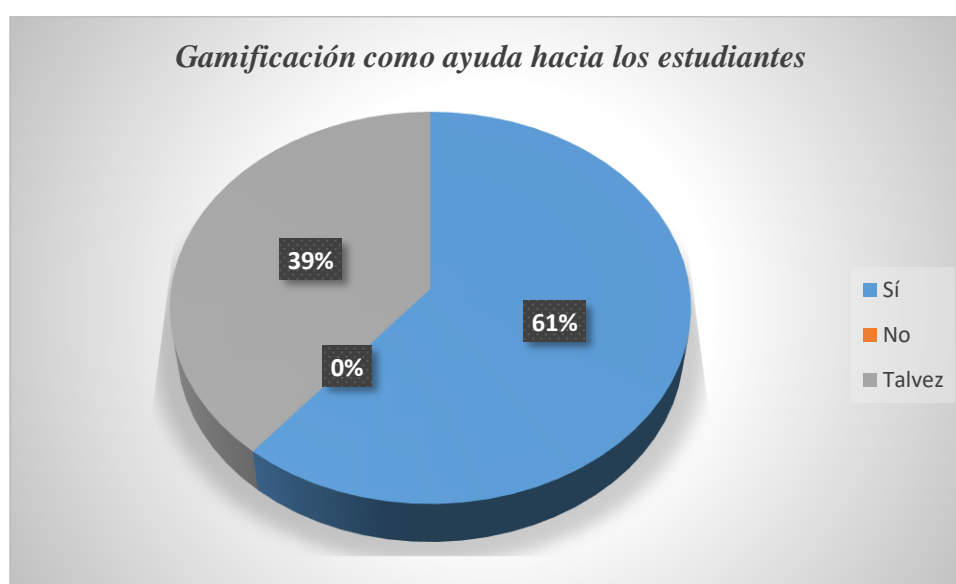
Tabla 13. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	53	61
No	0	0
Talvez	34	39
TOTAL	87	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 13. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

Gran parte de los participantes (61%) creen que la gamificación puede ser una buena opción para aquellos estudiantes que tienen dificultades para aprender a desarrollar la habilidad de la escritura. Por otra parte, el 39 % respondió "tal vez", lo que indica que hay una apertura a la idea, pero también una necesidad de explorar más los beneficios y limitaciones de la gamificación en desarrollar la habilidad de la escritura. para estudiantes con dificultades.

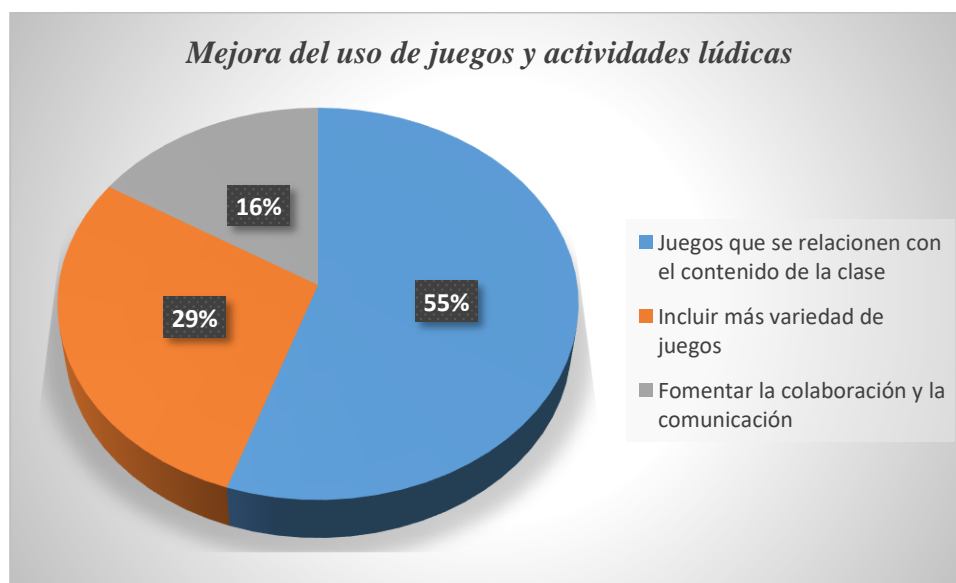
11. ¿Qué sugerencias cree usted que podría mejorar el uso de juegos y actividades lúdicas en las clases con el docente?

Tabla 14. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Incluir más variedad de juegos	48	29
Fomentar la colaboración y la comunicación	25	16
Juegos que se relacionen con el contenido de la clase	14	55
TOTAL	87	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 14. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas



*Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

Según la gráfica 10, el 55 % de 87 los encuestados sugieren que los juegos y actividades lúdicas deberían estar relacionados con el contenido y permita desarrollar la habilidad de la escritura teniendo mucha utilidad de su uso en las clases. Además, un 16 % considera importante fomentar la colaboración y la comunicación durante las actividades. Por último, un 29 % propone incluir más variedad de juegos para mejorar el proceso de desarrollo la habilidad de la escritura.

12.- ¿Está usted de acuerdo que su docente debe recibir capacitaciones sobre Gamificación y aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas?

Tabla 15. Capacitación sobre Gamificación y uso de herramientas tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	85	98
No	2	2
TOTAL	87	100%

Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 15. Capacitación sobre Gamificación y uso de herramientas tecnológicas



Fuente: Encuestas dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

El 98 % de los encuestados creen usted de acuerdo que su docente debe recibir capacitaciones sobre Gamificación y aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas. Un pequeño porcentaje (2 %) no lo considera necesario que los docentes se capaciten para que los puedan ayudar en desarrollar la habilidad de la escritura. Los resultados manifiestan que es necesario la capacitación del docente sobre la gamificación por ser una estrategia muy efectiva para mejorar el desarrollo de la habilidad de la escritura. y fomentar la participación activa.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES

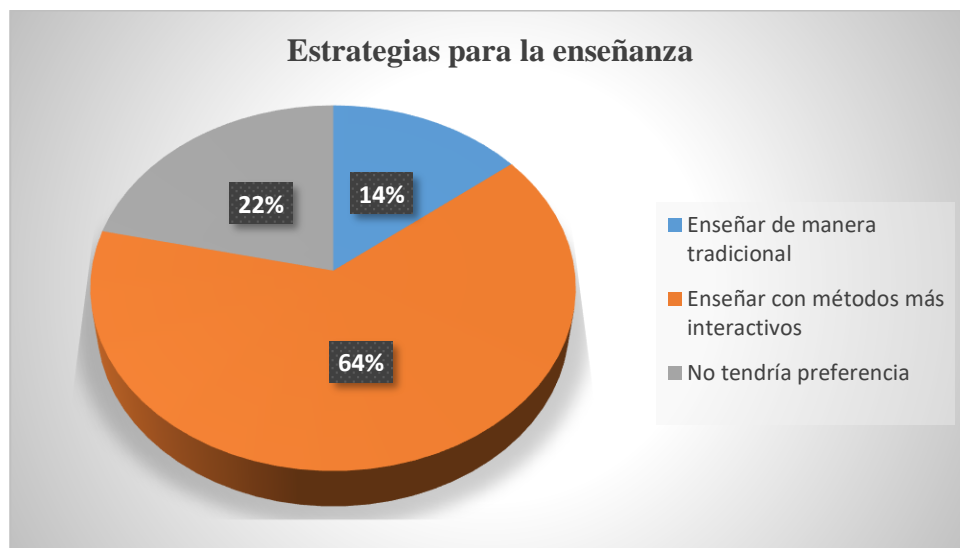
1. ¿Le gustaría a usted enseñar su asignatura de manera tradicional (con clases magistrales y tareas escritas) o con métodos más interactivos (juegos y actividades lúdicas)?

Tabla 16. Estrategias para la enseñanza

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Enseñar de manera tradicional	2	14
Enseñar con métodos más interactivos	9	64
No tendría preferencia	3	22
TOTAL	14	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 16. Estrategias para la enseñanza.



*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

El 64 % de los participantes prefieren aprender las asignaturas con métodos más interactivos, mientras que solo el 14 % prefiere la enseñanza tradicional. Un pequeño porcentaje del 22 % no tiene una preferencia específica. Estos resultados indican una clara tendencia hacia la enseñanza basada en la participación activa y la interacción en el aprendizaje .

2. ¿Qué tipos de estrategias lúdicas utiliza al momento de enseñar?

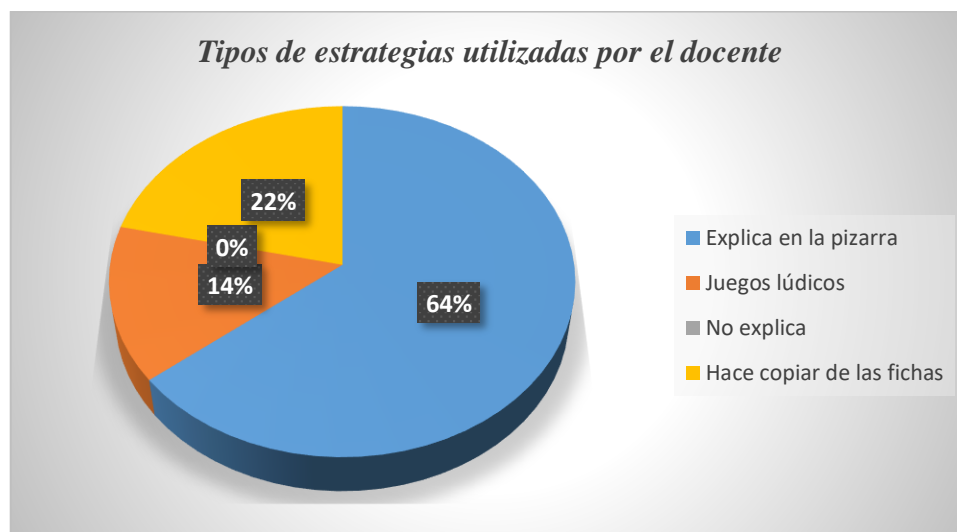
Tabla 17. Tipos de estrategias utilizadas por el docente

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Explica en la pizarra	9	64
Juegos lúdicos	2	14
No explica	0	0
Hace copiar de las fichas	3	22
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 17. Tipos de estrategias utilizadas por el docente



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

La mayoría de los docentes encuestados (64 %) prefieren la pizarra para explicar la clase. Los juegos lúdicos también son una opción de trabajo docente (14 %), lo que indica que hay poco interés en el uso de juegos. Solo un pequeño porcentaje 22 % prefieren el copiado en fichas. Por lo tanto, existe gran variedad de estrategias utilizadas por los docentes y con preferencias de bajo porcentaje en cuanto al tipo de juegos y actividades lúdicas que pueden utilizar los docentes.

3. ¿Cree usted que la Gamificación pueden ayudarle a mejorar el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?

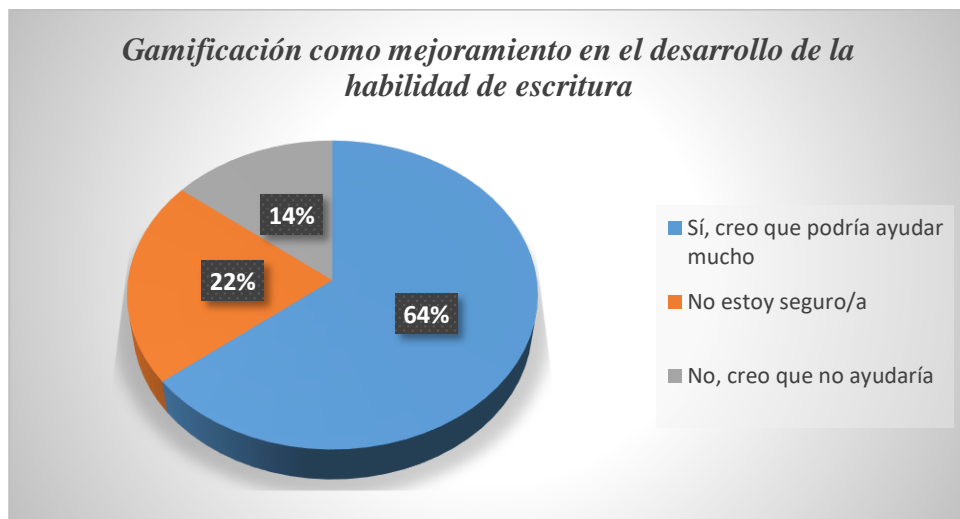
Tabla 18. Gamificación como mejoramiento en el desarrollo de la habilidad de escritura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí, creo que podría ayudar mucho	9	64
No estoy seguro/a	3	22
No, creo que no ayudaría	2	14
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 18. Gamificación como mejoramiento en el desarrollo de la habilidad de escritura



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

Según la gráfica 3, el 64 % de los estudiantes creen que la gamificación puede ayudar mucho en mejorar la comprensión del desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes, mientras que el 22 % no estaban seguros. El 14 % de las personas encuestadas piensa que la gamificación no ayudaría. Estos resultados indican que hay una gran confianza en la efectividad de los juegos y actividades lúdicas como herramientas de enseñanza para mejorar desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes

4. ¿Ha aplicado alguna vez la Gamificación en su asignatura en el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?

Tabla 19. Aplicación de la gamificación del docente en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	4	29
No	10	71
TOTAL	14	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 19. Aplicación de la gamificación del docente en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes



*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

En base a la gráfica 4, el 29 % de los participantes han tenido experiencia previa de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes a través de la gamificación, sin embargo, la gran mayoría, es decir, el 71 % no ha tenido esta experiencia previa, lo que indica que aún hay una gran oportunidad de explorar y promover la gamificación como un método efectivo para el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes

5. ¿Cree usted que la Gamificación permitirá motivar el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?

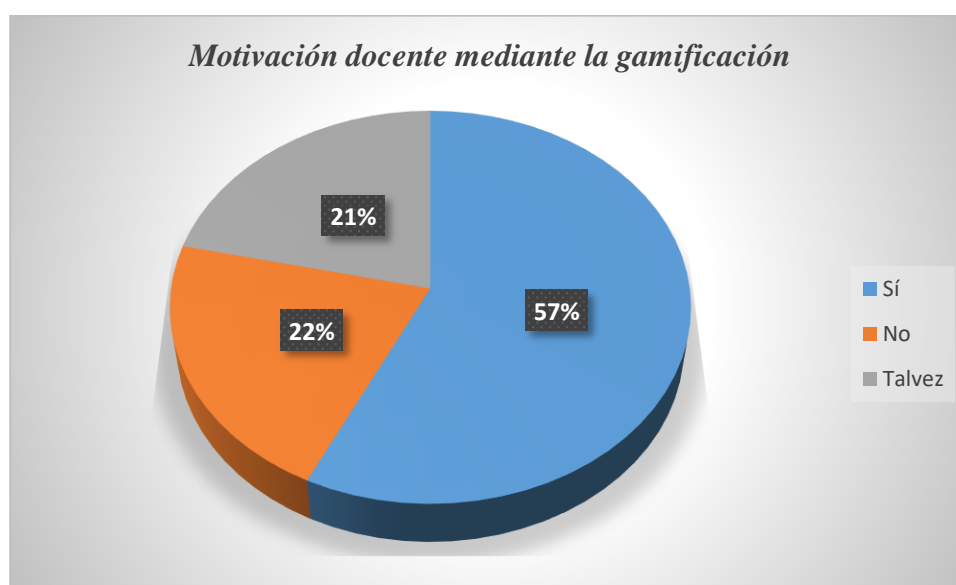
Tabla 20. Motivación docente mediante la gamificación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	8	57
No	3	22
Talvez	3	21
TOTAL	14	100 %

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 20. Motivación docente mediante la gamificación



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

La mayoría de los encuestado (57 %) creen que la gamificación puede ayudarles a motivarse más en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes. El 22 % no creen que la gamificación pueda ayudarles a motivarse, mientras que el 21 % están indecisos al respecto. En general, estos resultados indican que existe una percepción positiva sobre el potencial de la gamificación para mejorar la motivación en el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes.

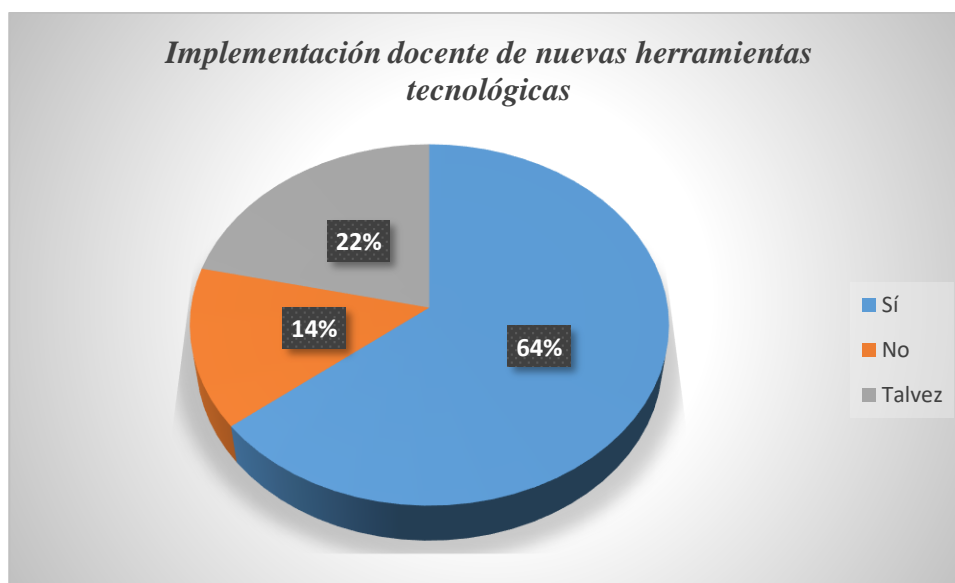
6. ¿Le gustaría implementar nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura a su cargo?

Tabla 21. Implementación docente de nuevas herramientas tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	9	62
No	2	14
Talvez	3	22
TOTAL	14	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 21. Implementación docente de nuevas herramientas tecnológicas



*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Escuela Albert Einstein
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

Respecto a la gráfica 6, el 62 % de los docentes partícipes quieren que se implementen más herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que el 22 % de los individuos se encuentran indecisos. Por tanto, según estos resultados se percibe que existe una necesidad de seguir explorando y desarrollando herramientas tecnológicas para mejorar la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas.

7. ¿Le gustaría a usted utilizar la Gamificación el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?

Tabla 22. Juegos o actividades lúdicas para desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	7	50
No	5	36
Talvez	2	14
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 22. Juegos o actividades lúdicas para desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

La gran mayoría los estudiantes (50 %) dijeron que les gustaría utilizar juegos o actividades lúdicas para el desarrollo de la habilidad de escritura . Por el contrario, el 36 % estuvieron indecisos al respecto. Por lo que, estos resultados sugieren que la incorporación de juegos o actividades lúdicas en el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes podría ser una opción muy efectiva para fomentar el interés y la participación de los estudiantes.

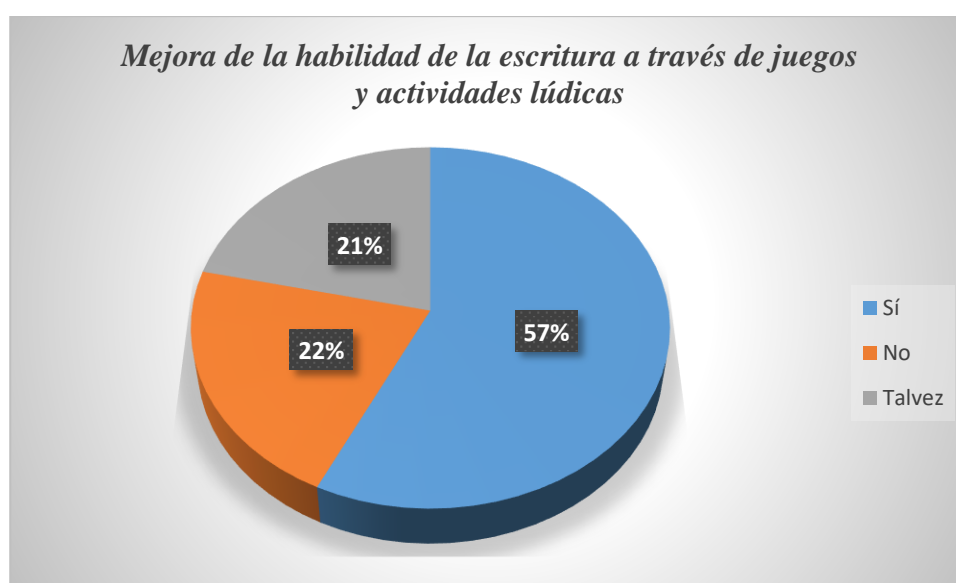
8. ¿Cree usted que la Gamificación le ayudaría a mejorar el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?

Tabla 23. Mejora de la enseñanza a través de juegos y actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	8	57
No	3	22
Talvez	3	21
TOTAL	14	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 23. Mejora de aprendizaje a través de juegos y actividades lúdicas



*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

El 57 % de los docentes encuestados creen que los juegos y actividades lúdicas les ayudarían a mejorar desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes, mientras que el 21 % no supieron que responder. Un pequeño porcentaje (22 %) no creen que los juegos y actividades lúdicas puedan ayudar en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes. Los resultados manifiestan que la gamificación puede ser una estrategia muy efectiva en el accionar docente para mejorar el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes y fomentar la participación activa.

9. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas le gustaría aplicar en sus clases?

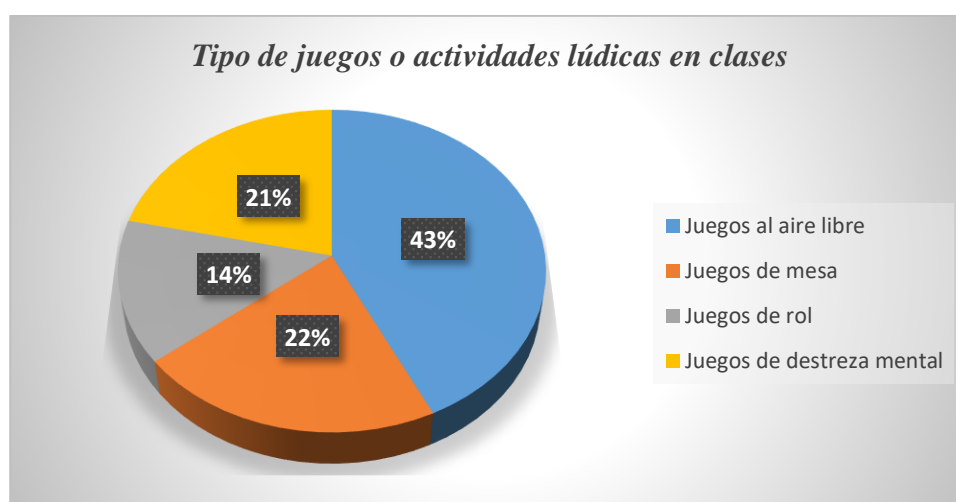
Tabla 24. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Juegos al aire libre	6	43
Juegos de mesa	3	22
Juegos de rol	2	14
Juegos de destreza mental	3	21
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 24. Tipo de juegos o actividades lúdicas en clases



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

Un grupo de los docentes (14 %) prefieren utilizar juegos de rol en las clases. Los juegos de mesa también son una opción popular (22 %), lo que indica que hay interés en el uso de juegos más tradicionales y de estrategia. Un porcentaje significativo de estudiantes (43%) prefiere los juegos al aire libre. Y un pequeño porcentaje (21%) prefieren juegos de destreza mental. Por lo tanto, existe gran variedad de opciones y preferencias en cuanto al tipo de juegos y actividades lúdicas que se pueden utilizar los docentes.

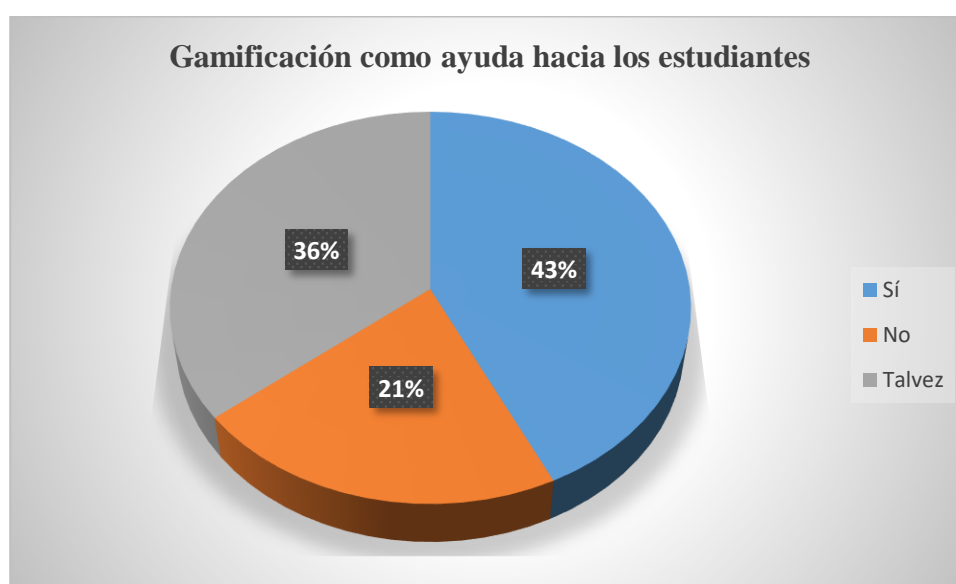
10. ¿Considera usted que la Gamificación puede ser una buena opción para aquellos estudiantes que tienen dificultades en el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?

Tabla 25. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Sí	6	43
No	3	21
Talvez	5	36
TOTAL	14	100%

*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Figura 25. Gamificación como ayuda hacia los estudiantes



*Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense
Elaboración: Investigadora*

Análisis e interpretación

Gran parte de los docentes participantes (43 %) creen que la gamificación puede ser una buena opción para aquellos estudiantes que tienen dificultades en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes y un 21 %, lo contrario. Por otra parte, el 36 % respondió "tal vez", lo que indica que hay una apertura a la idea, pero también una necesidad de explorar más los beneficios y limitaciones de la gamificación en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes.

11. ¿Qué sugerencias cree usted que podría mejorar el uso de juegos y actividades lúdicas en las clases?

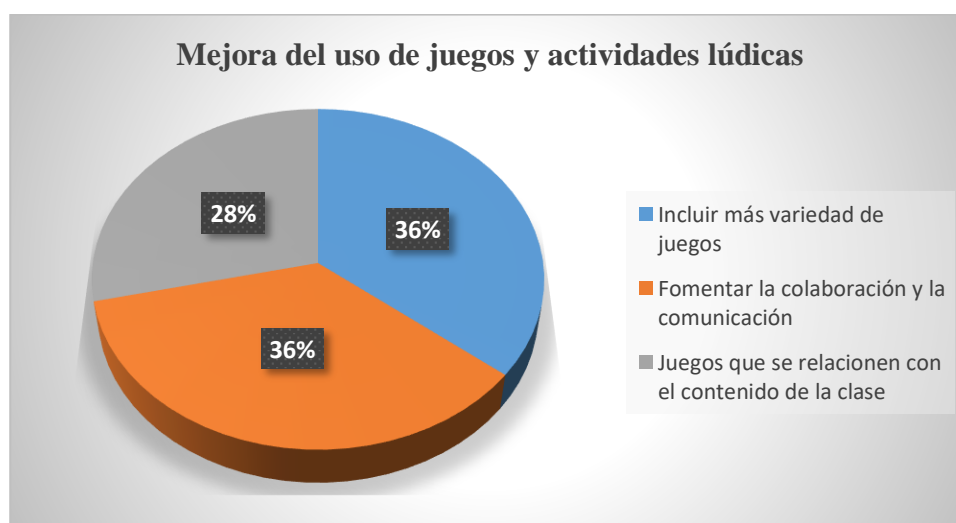
Tabla 26. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Incluir más variedad de juegos	5	36
Fomentar la colaboración y la comunicación	5	36
Juegos que se relacionen con el contenido de la clase	4	28
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 26. Mejora del uso de juegos y actividades lúdicas



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

Según la gráfica 11, el 28 % de los docentes encuestados sugieren que los juegos y actividades lúdicas deberían estar relacionados con el contenido de sus asignaturas para que permita mejorar las clases. Además, un 36 % considera importante fomentar la colaboración y la comunicación durante las actividades. Por último, un 36% propone incluir más variedad de juegos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos. Se nota una buena predisposición del docente en innovar su accionar diario en el aula.

12. ¿Está usted de acuerdo que debe innovarse recibiendo capacitaciones sobre Gamificación o estrategias lúdicas y aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas?

Tabla 27. Capacitación sobre Gamificación y uso de herramientas tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	10	71
No	4	29
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Figura 27. Capacitación sobre Gamificación y uso de herramientas tecnológicas



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Fluminense

Elaboración: Investigadora

Análisis e interpretación

El 71 % de los docentes encuestados creen usted de acuerdo que deben recibir capacitaciones sobre Gamificación y aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas. Un pequeño porcentaje (29 %) no lo considera necesario deban capacitarse para que puedan fortalecer su enseñanza. Los resultados manifiestan que es necesario la capacitación del docente sobre la gamificación por ser una estrategia muy efectiva para mejorar desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes y fomentar la participación activa.

3.2. ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO

3.2 PROPUESTA DEL SISTEMA DE ACTIVIDADES

3.2.1 Título

Sistema de actividades para desarrollar las habilidades de escritura en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de tercer año de educación básica con enfoque constructivista.

3.2.2 Introducción

El constructivismo como teoría pedagógica reconoce entre sus principales exponentes a Vygotsky, Piaget y Ausubel (García Esquivel, 2007); (Maia et al., 2013); (Rivera Michelena, 2016); (Vygotsky y Cole, 1978); (Piaget y Cook, 1952). Uno de sus postulados es que el conocimiento se adquiere a través de la interacción con el entorno cultural y social y que el aprendizaje se mejora al fomentar la colaboración y la interacción social cuando los estudiantes trabajan juntos, discuten ideas y se apoyan mutuamente para lograr objetivos comunes (Flores Verdezoto et al., 2023).

La gamificación, propone el uso de los juegos integrados a contextos del aprendizaje educativo y a su uso se le asocian ventajas, tales como facilitar: la motivación de los estudiantes, refuerzos positivos de lo aprendido, una participación activa, la adquisición de aprendizaje significativo y autonomía en los niños al superar los retos que se plantean en la medida que se desarrollan las actividades del juego (Zumba Game et al., 2024).

En general, la implementación de la gamificación en el proceso docente - educativo favorece a los estudiantes en cuanto a la adquisición de conocimientos, su adaptabilidad y desarrollo al medio digital imperante (Azúa Menéndez y Pinca Parrales, 2019) y al logro de habilidades, incluidas las asociadas a las tecnologías. (Maliza Muñoz, 2023).

La gamificación favorece la participación, el desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico (Castillo et al., 2022). permite que los alumnos interioricen los conocimientos y vivan el aprendizaje como una experiencia positiva y satisfactoria (Acosta Faneite, 2022).

La propuesta que se expresa a continuación se encuentra realizada en aproximación a los sistemas de actividades diseñados por Flores Verdezoto et al. (2023) para el trabajo colaborativo en Lengua y Literatura en cuarto año de básica; (Ronquillo et al., 2023) para la aplicación de la herramienta flipped classroom con enfoque constructivista y Zumba Game et al. (2024) para la gamificación en procesos de enseñanza aprendizaje de educación básica.

3.2.3 Diagnóstico inicial.

En el diagnóstico realizado a profesores y estudiantes de Bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense del cantón Buena Fe, periodo lectivo 2023- 2024 (en detalle en el capítulo anterior) por medio de la aplicación de la observación, la revisión documental y la entrevista se concluye que:

- Actividades poco motivadoras
- Clases resultan impartidas por los docentes con métodos tradicionales y reproductivas.
- Bajo resultados académicos.
- No se logra plenamente la construcción del conocimiento.

Todo lo anterior, incide en que como resultado del diagnóstico se aprecie en la asignatura de Lengua y Literatura una baja adquisición de habilidades reconocidos en: dominio del lenguaje (problemas de acentuación, confusiones en el uso de B y la V, confusión de la C y la S, uso incorrecto de los signos de puntuación, uso inadecuado de las mayúsculas); competencias escriturales; pensamiento crítico; creatividad.

3.2.4 Potencialidades

Voluntad de las autoridades y deseos de los alumnos y profesores en implementarlo, experiencias previas positivas encontradas en la literatura.

3.2.5 Debilidades

Bajo resultados docentes, poca experiencia de los docentes en introducir la gamificación y otras formas de activar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.2.6 Objetivos

Objetivo general

Diseñar un sistema de actividades para el desarrollo de habilidades de escritura con el uso de la gamificación en estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense. Cantón Buena fe, periodo 2023-2024

Objetivos específicos

- 1.- Determinar las habilidades necesarias a desarrollar para la escritura en la asignatura de Lengua y Literatura,
2. Determinar las actividades a desarrollar en las que se puede introducir la gamificación.
- 3- Diseñar las actividades con elementos de gamificación a incluir en las diferentes fases del sistema para desarrollar las habilidades de escritura planificadas.
- 4- Comprobar la efectividad de la propuesta realizada según la percepción de un grupo de expertos seleccionados entre los profesores y directivos de la institución con experticia en la docencia.

3.2.7 Métodos

Actividades con el empleo de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura con enfoque constructivista.

3.2.8 Contenido

Asignatura de Lengua y Literatura

3.2.9 Sugerencias metodológicas

El profesor en su calidad de mediador cognitivo debe propiciar la generación y desarrollo de habilidades metacognitivas en sus alumnos; en su faceta de entrenador,

deberá implementar actividades que mejoren las relaciones interpersonales y la predisposición para trabajar en equipos (Díaz Sosa y Pérez González, 2021).

Zumba Game et al. (2024) recomiendan que se trabaje en la búsqueda de que los estudiantes reconozcan sus habilidades que son fáciles de conseguir y las que le cuestan más esfuerzo. Los juegos propician experiencias significativas, un ambiente seguro donde pensar y actuar. El rol del docente es combinar eficazmente los elementos del juego con un diseño de instrucciones o guía que incluya actividades atractivas y retadoras, para que oriente la experiencia del estudiante hacia el desarrollo de las destrezas esperadas en el nivel indicado.

3.2.10 Principios, características y premisas

Principios:

- Inclusión de elementos lúdicos como métodos de enseñanza;
- Contextualización del aprendizaje a situaciones auténticas de escritura.
- Gradación de los retos y personalización de la enseñanza, donde se considere el nivel de los estudiantes;
- Participación activa y colaboración como sustento para alcanzar un aprendizaje significativo, el logro de competencias y habilidades en el trabajo en equipo;
- Reflexión crítica sobre el proceso de escritura.
- Retroalimentación formativa;

Características:

Sistémica, centrada en el cumplimiento de los objetivos y el logro de habilidades; vínculo de lo teórico–práctico; interdisciplinaria; contextualizada en la enseñanza (realizar propuestas de juego acorde al desarrollo intelectual de los estudiantes y de las posibilidades existentes en su contexto, vinculados en lo posible a otras asignaturas que se imparten y al momento y lugar que viven); flexible, con la capacidad de que los

docentes puedan realizar algunas modificaciones en función del grupo de estudiantes que poseen y las condiciones imperantes.

Premisas: Se establecen como premisas necesarias el compromiso de la dirección de la institución y la preparación metodológica adecuada a los docentes. Esta última en caso de no existir puede incorporarse como un sistema de actividades metodológicas previas a la propuesta con los estudiantes.

3.3 Sistema de actividades desarrollado

El sistema diseñado para el desarrollo de habilidades de escritura en la asignatura de Lengua y Literatura está compuesto por un grupo de características que regulan su accionar (enfoque sistémico, vínculo de lo teórico – práctico, carácter interdisciplinario y contextualizado flexible), y fundamento en principios (inclusión de elementos lúdicos, gradación de los retos y personalización de la enseñanza, participación activa, colaboración, trabajo en equipo, reflexión crítica y retroalimentación formativa) que bajo la concepción del uso de la gamificación como método de enseñanza – aprendizaje se establecen cuatro etapas o componentes que resultan: motivación, desarrollo, evaluación - seguimiento y refuerzo para los que se establecen un grupo de acciones que con centro en el alumno tributan a la solución de los problemas detectados en el diagnóstico en cuanto a: gramática y sintaxis, coherencia y cohesión, claridad y concisión, creatividad y originalidad, adaptación al propósito y público, en el desarrollo de habilidades de escritura.

Gramática y sintaxis	Coherencia y cohesión	Claridad y concisión	Creatividad y originalidad	Adaptación al propósito y público
----------------------	-----------------------	----------------------	----------------------------	-----------------------------------

DESARROLLO DE HABILIDADES DE ESCRITURA

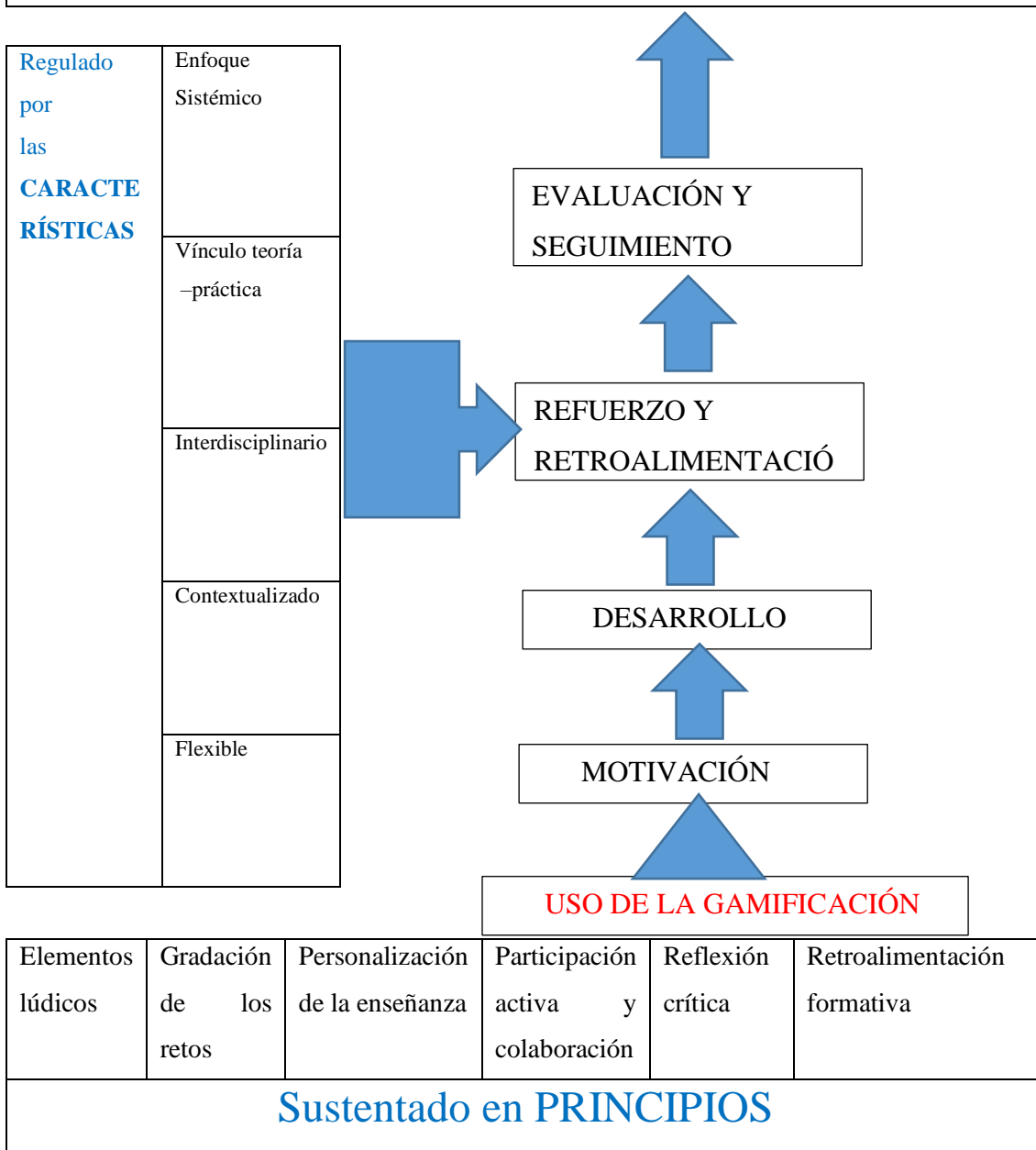
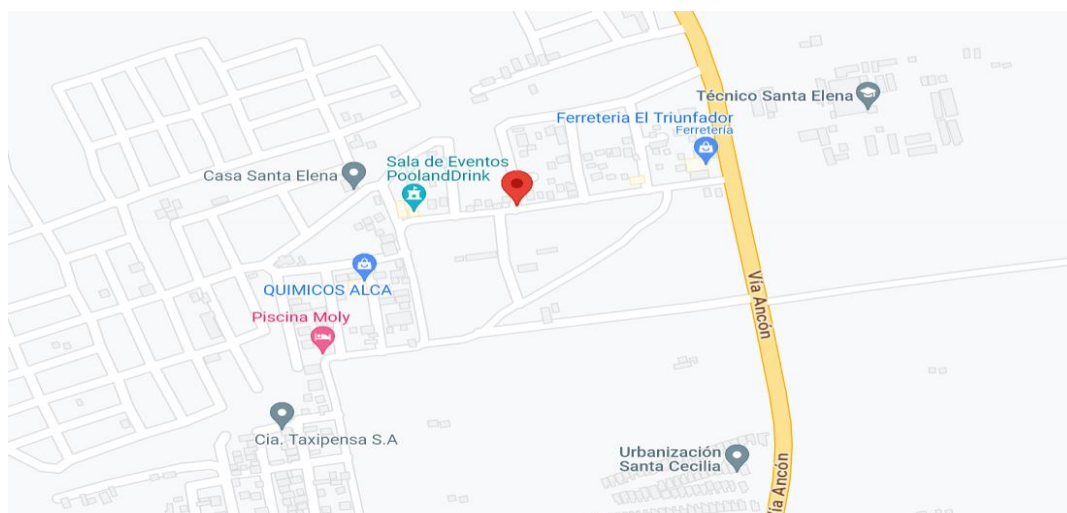


Figura 28. Esquema conceptual que representa el sistema de actividades desarrollado para el desarrollo de habilidades de escritura en la asignatura de Lengua y Literatura.

- 3.2.4. Ubicación Sectorial Y Física

La capacitación se efectuó en la Unidad Educativa Fluminense”, que se encuentra localizada en la Vía Quevedo a Santo Domingo de los Tsáchilas Sector 7, Parroquia Patricia Pilar, cantón Buena fe, provincia de Los Ríos, del Distrito 12D06 con Código AMIE:12H01695

Figura 29. Ubicación de la Unidad Educativa Fluminense”



Fuente: Google Maps: <https://maps.google.com/maps?q=-2.2459213733673096%2C-80.85896301269531&z=17&hl=es>

Elaboración: Investigadora

3.2.5. Factibilidad.

La propuesta es factible debido a que existe una necesidad clara de mejorar las habilidades y competencias de los docentes para responder a los desafíos educativos actuales. Los avances tecnológicos, las nuevas metodologías pedagógicas y los cambios en el perfil de los estudiantes demandan que los docentes se actualicen y desarrollen nuevas habilidades para ofrecer una educación de calidad. Por lo tanto, la propuesta es relevante y necesaria para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

Además, es factible debido a que cuenta con el apoyo tanto de los docentes como de las autoridades involucradas, pues el compromiso de los mismos es fundamental para la ejecución del trabajo. Por tanto, la implementación de un plan de capacitación puede

mejorar la formación de los docentes, lo que impactará positivamente en el aprendizaje de los estudiantes y en la imagen de la institución.

3.3.1 Etapa de motivación (TALLER 1)

1. Torneo de Duelos de Escritores

Objetivo: Fomentar la escritura creativa bajo presión.

Cómo se juega:

Organiza un torneo donde los estudiantes se enfrenten en duelos de escritura. Establece un tema o género específico para cada duelo.

Cada estudiante tiene un tiempo limitado para escribir un pequeño texto (relato corto, poema, diálogo, etc.) que cumpla con el tema o género asignado.

Un jurado (pueden ser otros profesores o estudiantes de cursos superiores) evalúa los textos y decide el ganador de cada duelo.

Se van eliminando participantes hasta llegar a un gran final.

2. Cuestionario interactivo de gramática y sintaxis

Actividad: crea un cuestionario interactivo con preguntas sobre diversos aspectos de gramática y sintaxis, como concordancia verbal, uso de pronombres, conjugación de verbos, entre otros.

Mecánica del juego: los estudiantes compiten individualmente o en equipos para responder a las preguntas correctamente en el menor tiempo posible.

Recompensas: puntos y medallas virtuales en la plataforma para los estudiantes con mejores puntajes.

3. Crucigrama gramatical

Actividad: diseña un crucigrama con pistas relacionadas con términos gramaticales y sintácticos.

Mecánica del juego: los estudiantes deben completar el crucigrama utilizando términos y conceptos gramaticales correctos.

Recompensas: puntos por cada palabra correcta completada y un bonus para el primer estudiante o equipo que complete todo el crucigrama correctamente.

4. Cuestionario de coherencia y cohesión

Actividad: crea un cuestionario con preguntas sobre la coherencia y cohesión en la estructura del texto, incluyendo la relación lógica entre ideas, el uso adecuado de conectores y la organización adecuada de párrafos.

Mecánica del juego: los estudiantes compiten en equipos para responder correctamente a las preguntas en el menor tiempo posible.

Recompensas: puntos para los equipos con las respuestas más correctas y rápidas.

5. Cuestionario de organización de ideas

Actividad: crea un cuestionario que incluya preguntas sobre la estructura del texto, como la introducción, desarrollo y conclusión.

Mecánica del juego: los estudiantes deben seleccionar el orden correcto de las partes del texto para garantizar su coherencia y fluidez.

Recompensas: puntos por respuestas correctas y rápidas, así como por comprender la importancia de la organización textual.

6. Rompecabezas de palabras acentuadas

Actividad: crea un rompecabezas donde los estudiantes deben formar palabras acentuadas correctamente.

Mecánica del juego: los estudiantes mueven las piezas del rompecabezas para formar palabras completas y acentuadas correctamente. Pueden recibir pistas o ayudas visuales si tienen dificultades.

Recompensas: puntos por completar el rompecabezas, con bonificaciones por resolverlo en menos tiempo o con menos pistas.

7. Crucigrama de conceptos

Actividad: diseña un crucigrama con palabras relacionadas con el uso adecuado de las mayúsculas.

Mecánica del juego: los estudiantes deben completar el crucigrama ingresando las palabras correctas que estén asociadas con las reglas de uso de mayúsculas.

Recompensas: puntos por cada palabra correctamente ingresada en el crucigrama, con bonificaciones por completarlo en menos tiempo.

8. Cuestionario de reglas de mayúsculas

Actividad: crea un cuestionario con preguntas relacionadas con las reglas de uso de las mayúsculas en diferentes contextos.

Mecánica del juego: los estudiantes responden preguntas sobre las reglas de mayúsculas, como cuándo se deben usar al inicio de una oración, en nombres propios, títulos, etc.

Recompensas: puntos por cada respuesta correcta, con bonificaciones por respuestas rápidas y precisas.

3.3.2 Desarrollo (TALLER 2)

1. Ordenamiento de textos

Actividad: proporciona una serie de fragmentos de texto donde se ha utilizado incorrectamente el uso de mayúsculas.

Mecánica del juego: los estudiantes deben reorganizar las palabras y frases para corregir el uso inadecuado de las mayúsculas y así formar un texto coherente y correctamente escrito.

Recompensas: puntos por cada fragmento de texto correctamente ordenado, con bonificaciones por precisión y rapidez.

2. Desafío de construcción de texto

Actividad: proporciona a los estudiantes una serie de oraciones desordenadas y pídeles que las organicen para formar un texto coherente y bien estructurado.

Mecánica del juego: los estudiantes trabajan en equipos para ordenar las oraciones. Se otorgan puntos por la precisión y la rapidez en la construcción del texto.

Recompensas: puntos para los equipos que construyan el texto más coherente y bien estructurado.

3. Carrera de conectores y transiciones

Actividad: formula preguntas sobre el uso adecuado de conectores y transiciones para mantener la cohesión en un texto.

Mecánica del juego: los estudiantes deben identificar el conector o transición más adecuado para completar una frase o unir dos ideas.

Recompensas: puntos por respuestas correctas y comprensión de cómo los conectores y transiciones mejoran la cohesión del texto.

4. Desafío de redacción concisa

Actividad: presenta frases o párrafos con información redundante o superflua.

Mecánica del juego: los estudiantes deben identificar y eliminar las palabras o frases innecesarias para mejorar la claridad y concisión del texto.

Recompensas: puntos por identificar correctamente los elementos redundantes y mejorar la expresión del texto.

5. Reto de escritura aleatoria

Actividad: crea una lista de palabras aleatorias y diferentes temas.

Mecánica del juego: los estudiantes eligen una palabra y un tema al azar y deben escribir un texto creativo que incluya ambas cosas. Pueden ser desafíos divertidos como "Escribe una historia de amor en el espacio" o "Describe un día en la vida de un lápiz".

Recompensas: puntos para los estudiantes cuyos textos sean considerados los más originales y creativos por sus compañeros.

6. Creación colaborativa de historias.

Actividad: inicia una historia y asigna a cada estudiante un fragmento para que continúe la narrativa de manera colaborativa.

Mecánica del juego: cada estudiante agrega su parte a la historia, construyendo sobre lo que han escrito los demás. Pueden incorporar elementos creativos y originales para desarrollar la trama de la historia.

Recompensas: puntos para los estudiantes cuyas contribuciones sean consideradas las más interesantes y originales por sus compañeros.

7. Tablero de palabras creativas

Actividad: crea un tablero con palabras poco comunes o neologismos.

Mecánica del juego: los estudiantes eligen una palabra del tablero y deben escribir un texto que incluya esa palabra de manera creativa y original.

Recompensas: puntos para los estudiantes cuyos textos utilicen las palabras de manera innovadora y creativa.

8. Ordenamiento de Palabras

Actividad: presenta una serie de frases desordenadas donde algunas palabras contienen "b" o "v".

Mecánica del juego: los estudiantes deben reorganizar las palabras para formar frases coherentes, prestando especial atención a la correcta utilización de "b" y "v". Esto les ayudará a practicar la ortografía contextual.

Recompensas: puntos por cada frase correctamente ordenada, con bonificaciones por precisión y rapidez.

3.3.3 Refuerzo y retroalimentación (TALLER 3)

1. Desafío de escritura (evaluación y seguimiento)

Actividad: proporciona a los estudiantes un tema o una situación para escribir un breve texto, como un párrafo narrativo o un ensayo corto, enfocándose en la aplicación de la gramática y la sintaxis.

Mecánica del juego: los estudiantes suben sus textos a la plataforma o los comparten con el grupo. Luego, pueden votar por los textos que consideren mejor escritos en términos de gramática y sintaxis.

Recompensas: puntos por participar y un puntaje adicional para los textos más votados como los mejores en el uso correcto de la gramática y la sintaxis.

2. Adivinanzas de Palabras Acentuadas

Actividad: crea una serie de adivinanzas donde los estudiantes deben adivinar la palabra correcta, prestando atención a la acentuación.

Mecánica del juego: los estudiantes leen la adivinanza y escriben la palabra correspondiente en un espacio en blanco. Pueden recibir pistas o definiciones si tienen dificultades.

Recompensas: puntos por cada adivinanza resuelta correctamente, con bonificaciones por resolverlas sin ayuda.

3. Preguntas interactivas de selección múltiple

Actividad: elabora preguntas de opción múltiple sobre errores comunes de gramática y sintaxis en la redacción de textos.

Mecánica del juego: los estudiantes eligen la opción correcta entre las alternativas proporcionadas.

Recompensas: puntos por cada respuesta correcta y un puntaje adicional para los estudiantes que respondan correctamente todas las preguntas en un tiempo limitado.

4. Competencia de corrección de palabras

Actividad: proporciona a los estudiantes una serie de palabras mal escritas, donde la "c" o la "s" han sido utilizadas incorrectamente.

Mecánica del juego: los estudiantes deben corregir las palabras mal escritas seleccionando la opción correcta. Puedes incluir palabras que tengan diferentes significados dependiendo de si se escribe con "c" o "s".

Recompensas: puntos por cada palabra correctamente corregida, con bonificaciones por precisión y rapidez.

5. Evaluación de Argumentos

Actividad: presenta extractos de ensayos o artículos que expresen diferentes puntos de vista sobre un tema.

Mecánica del juego: los estudiantes deben evaluar la validez de los argumentos presentados en los textos y seleccionar la opción que consideren más sólida.

Recompensas: puntos por respuestas justificadas y análisis crítico de los argumentos presentados.

6. Desafío de ortografía auditiva

Actividad: lee en voz alta una serie de palabras que contengan "c" o "s" y pide a los estudiantes que seleccionen la ortografía correcta.

Mecánica del juego: los estudiantes deben prestar atención a la pronunciación de las palabras y elegir la opción con la letra correcta. Esto les ayuda a asociar la pronunciación con la ortografía correcta.

Recompensas: puntos por cada respuesta correcta, con bonificaciones por precisión y rapidez.

7. Cuestionario de comprensión de texto

Actividad: crea un cuestionario con preguntas que requieran comprensión profunda de textos literarios.

Mecánica del juego: los estudiantes leerán extractos de obras literarias y responderán preguntas que promuevan el análisis crítico de los personajes, temas, simbolismos y estilos narrativos.

Recompensas: puntos por respuestas correctas y explicaciones detalladas.

8. Desafío de interpretación de poemas

Actividad: formula preguntas sobre la interpretación de poemas famosos o contemporáneos.

Mecánica del juego: los estudiantes deben analizar la estructura, el lenguaje figurado y los temas de los poemas para responder preguntas que estimulen su pensamiento crítico.

Recompensas: puntos por respuestas correctas y argumentos convincentes en las explicaciones.

4.3.4 Evaluación y seguimiento (TALLER 4)

1. Carrera de Edición de Texto

Actividad: proporcionar a los estudiantes un texto con errores gramaticales y de estructura, y pídeles que lo editen para corregirlos.

Mecánica del juego: los estudiantes trabajan individualmente para editar el texto. Se otorgan puntos por cada error corregido correctamente.

Recompensas: puntos para los estudiantes que corrijan la mayor cantidad de errores en el menor tiempo.

2. Concurso de microrrelatos

Actividad: invitar a los estudiantes a escribir microrrelatos (historias cortas).

Mecánica del juego: los microrrelatos deben ser breves pero impactantes, utilizando la menor cantidad de palabras posible para transmitir una idea o una emoción. Los estudiantes votan por los microrrelatos más creativos y originales.

Recompensas: puntos para los estudiantes cuyos microrrelatos sean considerados los más ingeniosos y originales por sus compañeros.

3. Juego de emparejamiento de palabras acentuadas

Actividad: crear un juego de emparejamiento donde los estudiantes deben hacer coincidir palabras con su acentuación correcta.

Mecánica del juego: los estudiantes arrastran las palabras acentuadas desde una lista hacia su forma no acentuada correspondiente. Por ejemplo, "árbol" se emparejaría con "árbol".

Recompensas: puntos para los estudiantes por cada emparejamiento correcto, con bonificaciones por rapidez y precisión.

4. Carrera de palabras acentuadas

Actividad: crear una actividad de "carrera" donde los estudiantes deben escribir palabras acentuadas correctamente lo más rápido posible.

Mecánica del juego: los estudiantes compiten entre sí para escribir la mayor cantidad de palabras acentuadas correctamente en un tiempo determinado. Pueden recibir retroalimentación inmediata sobre la corrección de sus respuestas.

Recompensas: puntos por cada palabra acentuada correctamente, con bonificaciones por velocidad y precisión.

5. Desafío de ortografía

Actividad: proporcionar a los estudiantes una serie de oraciones donde algunas palabras están escritas incorrectamente con "b" o "v".

Mecánica del juego: los estudiantes deben identificar y corregir los errores de ortografía en las oraciones, asegurándose de utilizar la letra adecuada en cada caso.

Recompensas: puntos por cada error corregido correctamente, con bonificaciones por completar el desafío en menos tiempo.

6. Desafío de palabras con "c" y "c"

Actividad: presentar a los estudiantes una serie de palabras y pedirles que identifiquen si la letra correcta es "c" o "s".

Mecánica del juego: los estudiantes deben seleccionar la opción correcta para cada palabra presentada. Incluye palabras que puedan generar confusión, como "cereal" y "serrucho".

Recompensas: puntos por cada respuesta correcta, con bonificaciones por respuestas rápidas y precisas.

7. Reto de ortografía rápida

Actividad: presentar una serie de oraciones donde algunas palabras contienen "c" o "s" y los estudiantes deben identificar la letra correcta.

Mecánica del juego: los estudiantes deben leer rápidamente las oraciones y seleccionar la opción correcta para cada palabra. Incluye palabras que sean comúnmente mal escritas.

Recompensas: puntos por cada respuesta correcta, con bonificaciones por velocidad y precisión.

8. Desafío de palabras relacionadas

Actividad: presenta pares de palabras relacionadas, donde una contiene "c" y la otra "s", pero solo una es correcta en cada contexto.

Mecánica del juego: los estudiantes deben elegir la palabra correcta basándose en el contexto proporcionado. Por ejemplo, "cien" vs. "sien", "coser" vs. "cocer", "cebo" vs. "sebo".

Recompensas: puntos por cada elección correcta, con bonificaciones por rapidez y precisión.

3.2.6. Plan de trabajo

3.2.6.1. Acciones y responsables

Tabla 28. Acciones y responsables

Nº	Acciones	Responsables	Fecha
----	----------	--------------	-------

1	Reunión con docentes y directivos	Lcda. Ligia Sánchez Peña MSc (Rectora) Lic. Jessenia Vera Vicerrectora Ing. María Pineda Burgos (Posgradista) Docentes y Directivos	Diciembre
2	Planificación y socialización del proceso de capacitación	Lcda. Ligia Sánchez Peña MSc (Rectora) Lic. Jessenia Vera Vicerrectora Ing. María Pineda Burgos (Posgradista) Docentes y Directivos	Enero
3	Desarrollo del plan de capacitación	Lcda. Ligia Sánchez Peña MSc (Rectora)	Enero
	Ejecución del Taller 1	Lic. Jessenia Vera Vicerrectora	Febrero
	Ejecución del Taller 2	Ing. María Pineda Burgos	
	Ejecución del Taller 3	(Posgradista)	
Ejecución del Taller 4	Docentes y Directivos		
4	Monitoreo y seguimiento de la capacitación	Lcda. Ligia Sánchez Peña MSc (Rectora) Lic. Jessenia Vera Vicerrectora Ing. María Pineda Burgos (Posgradista) Docentes y Directivos	Febrero
5	Evaluación	Lcda. Ligia Sánchez Peña MSc (Rectora) Lic. Jessenia Vera Vicerrectora Ing. María Pineda Burgos (Posgradista) Docentes y Directivos	Febrero
6	Finalización del evento	Lcda. Ligia Sánchez Peña MSc. (Rectora)	Febrero

		Lic. Jessenia Vera Vicerrectora Ing. María Pineda Burgos (Posgradista) Docentes y Directivos	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.2. Actividades

TALLER	Contenidos	Actores	Fechas
SESIÓN	Planificación de la capacitación.	Investigadora Rectora Vicerrectora Docentes	Enero
Taller 1	<i>Etapa de Motivación</i> 1. Torneo de Duelos de Escritores	Investigadora Docentes	Febrero
Taller 2	<i>Desarrollo</i> 1. Ordenamiento de textos	Investigadora Docentes	Febrero
Taller 3	<i>Refuerzo y retroalimentación</i> 1. Desafío de escritura (evaluación y seguimiento)	Investigadora Docentes	Febrero
Taller 4	<i>Evaluación y seguimiento</i> 1. Carrera de Edición de Texto	Investigadora Docentes	Febrero

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.3. Planificación

Con el propósito de socializar y motivar la propuesta a autoridades y docentes, en la Tabla 7 se dará a conocer como estará distribuida el proceso de desarrollo a través de un cronograma de actividades.

Elaborado por: Investigadora

Tabla 29. Cronograma de actividades

Nº	ACTIVIDADES	Diciembre				Enero				Febrero			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Reunión con directivos y docentes	X	X	X	X								
2	Planificación de la capacitación					X	X	X	X				
3	Ejecución de la capacitación									X	X	X	X
	Taller 1									X	X	X	X
	Taller 2									X	X	X	X
	Taller 3									X	X	X	X
	Taller 4									X	X	X	X
4	Control de la capacitación											X	X
5	Evaluación de la capacitación												X
6	Finalización del evento												X

3.2.6.4. Recursos

A continuación, se presentarán los recursos humanos y materiales que se utilizaron en la propuesta.

Tabla 30. Recursos humanos

Detalle	Cantidad
Directivos	2
Docentes	14
Estudiantes	87
Maestrante Facilitador	1
Total	104

Elaborado por: Investigadora

Tabla 31. Recursos materiales

Recursos	Cantidad
Computadora	1
Proyector	1
Celular con cámara con alta resolución	1
Folletos de instrucciones lúdicas	100

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.5. Presupuesto

Tabla 32. Recursos económicos / talento humano

Talento humano	Temporalidad	Valor
Taller 1	5 horas	\$ 250.00
Taller 2	5 horas	\$ 250.00
Taller 3	5 horas	\$ 250.00
Taller 4	5 horas	\$ 250.00
SUBTOTAL 1	20 horas	\$ 1.000.00

Elaborado por: Investigadora

Tabla 33. Recursos económicos / materiales

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
----------------	-----------------	--------------

Materiales y Suministros varios	-	\$80.00
Papel Bond	4 (resmas)	\$20,.00
Módulos	100	\$200.00
SUBTOTAL 2:	-	\$ 300.00

Elaborado por: Investigadora

Tabla 32. Recursos económicos / varios

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
SUBTOTAL 1:	20 horas	\$ 1.000.00
SUBTOTAL 2:	-	\$ 300.00
SUBTOTAL 3: (REFRIGERIOS)	300	\$ 150.00
TOTAL		\$ 1.450.00
+ IMPREVISTOS	5%	\$ 72,50
TOTAL GENERAL		\$ 1.522,50

Elaborado por: Investigadora

3.2.6.6. Valor de la propuesta

La propuesta de capacitación tiene un costo que asciende a la cantidad de \$1.522,50 (UN MIL QUINIENTOS VEINTE Y DOS 50/100 DÓLARES). Este Plan de Capacitación permitió capacitar a Directivos, Docentes y Estudiantes de la Institución.

3.2.6.5. Financiamiento

Se consideró que la propuesta obtendrá un costo de \$1.522,50 (UN MIL QUINIENTOS VEINTE Y DOS 50/100 DÓLARES).), los cuáles fueron financiados por la comunidad educativa mediante autogestión con la Maestrante.

CAPÍTULO IV.

EVALUACION DEL PROYECTO

La educación no es preparación para la vida; la educación es la vida en sí mismo”

John Dewey

4.1. EVALUACION DEL PROYECTO

Para la comprobación de la propuesta se utilizó el método del Índice de promotores netos. Este método consiste en seleccionar un grupo de expertos que evalúan la propuesta (ocho profesores y directivos, se consideran los elegidos en la entrevista de diagnóstico y se amplía a otros de experiencia). A estos docentes se les solicita que valoren en una escala de 0 a 10 si ellos recomendarían el sistema de actividades desarrollados para su aplicación.

Los resultados obtenidos muestran que solo un docente la evalúa en el rango de 0 a 6 que se consideran detractores (12.5 %), otro en el rango de 7 a 8, que se consideran neutros (12.5 %), y el resto, seis, lo evalúan entre 9 y 10 (75 %) considerados promotores. Si el resultado de la diferencia entre promotores menos detractores ($75 - 12.5 = 62.5$) es superior a 50 unidades porcentuales se considera que los expertos valoran de excelente la propuesta.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

“Educar no es fabricar adultos según el modelo, si no liberar en cada hombre lo que le impide ser el mismo, permitirle realizarse según su genio singular”

Olivier Reboul.

5.1. CONCLUSIONES.

Mediante la revisión teórica, conceptual y legal se fundamentó la importancia que tiene la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad de escritura con el fin de fortalecer los conocimientos en los docentes y estudiantes en el desarrollo de sus competencias y habilidades.

Con el diagnóstico se pudo determinar de acuerdo a la revisión de las pruebas de exámenes donde se determinó los nudos críticos sobre el desarrollo de la habilidad de la escritura y finalmente de los criterios de los docentes y estudiantes que la gamificación como estrategia didáctica permitirá el desarrollo de la habilidad de escritura en Lengua y literatura de los estudiantes de tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Fluminense.

El estudio preliminar del problema y su constatación empírica según los principios constructivistas se demostraron la necesidad de diseñar un sistema de actividades para el desarrollo de habilidades de escritura con el uso de la gamificación en estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fluminense.

El sistema de actividades propuesto se caracteriza por su enfoque sistémico, vínculo de lo teórico – práctico, carácter interdisciplinario y contextualizado flexible, y se fundamenta en los principios de inclusión de elementos lúdicos, gradación de los retos y personalización de la enseñanza, participación activa, colaboración, trabajo en equipo; reflexión crítica y retroalimentación formativa; bajo la concepción del uso de la gamificación como método de enseñanza – aprendizaje. Se establecen cuatro etapas o componentes consistentes con las etapas de desarrollo de la habilidad, a saber: motivación, desarrollo evaluación - seguimiento y refuerzo para los que se crean un grupo de acciones que, con centro en el alumno, tributan a la solución de los problemas detectados en el diagnóstico en cuanto a: gramática y sintaxis, coherencia y cohesión; claridad y concisión; creatividad y originalidad y adaptación al propósito y público en el desarrollo de habilidades de escritura.

Se comprueba la efectividad de la propuesta realizada según la percepción de un grupo de expertos seleccionados entre los profesores y directivos de la institución con experticia por medio de la aplicación del Índice de Promotores Netos con resultado de 72.5, superior a 50 unidades porcentuales por lo que se considera la propuesta de excelente.

5.2. RECOMENDACIONES.

- Que los docentes se actualicen constantemente revisando las teorías desde los diferentes puntos de vista de los autores, respecto al uso de la gamificación todo esto lograran un desempeño eficaz que contribuirá a la mejora de la habilidad de la escritura en Lengua y Literatura, con estudiantes del bachillerato
- Se recomienda a los directivos y docentes innovar la sala de informática, que permitan adaptarse a los cambios tecnológicos para la enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura, que utilicen las herramientas de gamificación para mejorar el proceso educativo dándoles un ambiente de calidez a los estudiantes.
- Diseñar capacitaciones periódicamente que permitan a los docentes desarrollar un compromiso consigo mismo mejorando la educación y dotarlos de conocimientos necesarios para la selección creativa de las herramientas tecnológicas, utilizándolos de forma eficiente en el salón de clases.
- Apreciar las capacitaciones impartidas porque tienen el propósito de convertir al docente en facilitador de conocimientos y creador de materiales didácticos capaz de promover de manera espontánea y efectiva el autoaprendizaje y el uso de estrategias para promover el desarrollo de la habilidad de la escritura.
- Divulgar los resultados en publicaciones científicas o eventos para dar a conocer la experiencia creada.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Addine Fernández, F. (2000). *Diseño curricular*. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona.
- Amestoy de Sánchez, M. (2002). La investigación sobre el desarrollo y la enseñanza de las habilidades de pensamiento. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4(1), 15-23. <https://www.redalyc.org/pdf/155/15504108.pdf>
- Aparicio Gómez, O. Y., & Ostos Ortiz, O. L. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 11(2), 115-120. <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/download/4777/4524>
- Argüelles, D. y Nagles, N. (2010). Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo. Bogotá: Editorial Universidad EAN.
- Arons, A. B. (1976). Cultivating the capacity for formal reasoning: Objectives and procedures in an introductory physical science course. *American Journal Physics*, 44, (9), 834-838.
- Arroyo Mantilla, M. V. (2021). *Estrategias de lectoescritura para el desarrollo de la escritura creativa* [titulación, Universidad de San Gregorio de Puerto Viejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/bitstream/123456789/2493/1/MEDU-2022-044.pdf>
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Báez Alcaíno, J., & Onrubia Goñi, J. (2015). Una revisión de tres modelos para enseñar las habilidades de pensamiento en el marco escolar. *Perspectiva Educativa*, 55(1), 94-113. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333343664007.pdf>
- Bañares, D. (2008). El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa. Caracas, Laberinto Educativo.
- Bangert Drowns, R. L., Hurley, M. M., & Wilkinson, B. (2004). The effects of school-based writing-to-learn interventions on academic achievement: A meta-analysis. *Review of educational research*, 74(1), 29-58.
- Beltrán Morales, J., Sánchez, H., & Rico, M. (2021). Aprendizaje divertido de programación con gamificación. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 41(1), 17-33.

https://www.researchgate.net/profile/Rico/publication/354786334_Aprendizaje_di.pdf

- Braaksma, M. A., Rijlaarsdam, G., & Van den Bergh, H. (2020). Argumentative Writing Instruction in Higher Education: A Review of Past, Present, and Future Directions. *Educational Psychology Review*, 32(2), 373–403.
- Bravo Loor, E. M. (2022). *Gamificación en el sentido numérico en estudiantes de una unidad educativa pública de Santo Domingo. Ecuador, 2022* [Maestría en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo]. Perú.
- Cabrera Montero, L. F. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio,(Meta)* [Tesis de maestría, San Marcos].
- Calle Álvarez, G. Y. (2014). Las habilidades del pensamiento crítico durante la escritura digital en un ambiente de aprendizaje apoyado por herramientas de la web 2.0. *Encuentros*, 12(1), 27-45. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/download/446/938>
- Camarillo Hinojoza, H. M., & Barboza Regalado, C. D. (2020). La enseñanza-aprendizaje del derecho a través de una plataforma virtual institucional: Hallazgos incipientes del constructivismo de Piaget, Vygotsky y Ausubel conforme a las percepciones de los informantes. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 7(2), 143-166. <https://scholar.archive.org/work/a5w7nfamxjbifikgy2g3c4nrxy/access/wayback/> <https://pedagogiaderecho.uchile.cl/index.php/RPUD/article/download/57035/64287>
- Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 138-148. <https://www.scielo.cl/pdf/perseduc/v57n2/0718-9729-perseduc-57-02-00003.pdf>
- Chaverra Fernández, D. I. (2011). Las habilidades metacognitivas en la escritura digital. *Revista Lasallista de Investigación*, 8(2), 104-111. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S179444492011000200012&script=sci_arttext

- Christie, F., & Derewianka, B. (2010). *School discourse: Learning to write across the years of schooling*. A&C Black.
- Clement, J. (1979). Mapping a student's causal conceptions from a problem-solving protocol. En J. Lochhead y J. Clement (Eds.), *Cognitive process instruction. Research on the teaching thinking skills* (pp. 133-146). Philadelphia, PA: The Franklin Institute Press.
- Cuevas-Solar, D. D., & Arancibia, B. M. (2020). Percepciones y expectativas de docentes de ingeniería y educación en torno a la retroalimentación en tareas de escritura. *Formación universitaria*, 13(4), 31-44. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000400031&script=sci_arttext
- Curbeira Hernández, D., Bravo Estévez, M. d. L., & Morales Díaz, Y. d. l. C. (2019). La formación de habilidades profesionales en la educación superior. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(2), 426-440.
- DeLoache, J. S. (2011). Early development of the understanding and use of symbolic artifacts. *The Wiley-Blackwell handbook of childhood cognitive development*, 2(5), 312-336.
- Development*, 37(1), 1-24. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1080/02103702.2014.881654>
- Durán Gallego, F. J., Carmona Molina, R., & Largo Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *Jenui*, 3(2), 1-2.
- Escribano, F. (2013). Gamificación versus ludictadura. *Obra digital*, 5(1), 58-72.
- Fernández Cobo, R., de Amo Sánchez Fortún, J. M., Domínguez Oller, J. C., & Asensio Pastor, M. I. (2019). Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria. *Innovación educativa en la sociedad digital*, 799-813. https://www.researchgate.net/profile/Raquel-Cobo/publication/340607070_UN_DIS.pdf

- Fitzgerald, J., & Shanahan, T. (2000). Reading and writing relations and their development. *Educational psychologist*, 35(1), 39-50.
<http://richardcolby.net/writ2000/wp-content/uploads/2017/10/fitzgerald-and-shanahan-2000-reading-and-writing.pdf>
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. 4(3), 15-32.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego Aguilar, A. F., & Ágredo Ramos, A. F. (2016). Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *Kepes*, 13(14), 61-81.
<https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/download/2741/2536>
- García Esquivel, H. (2007). *Ausubel, Piaget y Vygotsky*. Universidad Autónoma.
<https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30Z7PXTQS0/Piaget,%20Ausubel%20y%20Vygotsky.pdf>
- García Lázaro, I. (2019a). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 5(27), 71-79.
<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/download/17/7>
- García Lázaro, I. (2019b). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*(27), 71-79.
- Gatti, B. A. (2005). Habilidades cognitivas y competencias sociales. *Enunciación*, 10(1), 123-132.
<https://geox.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/download/462/708>
- Ginoris Quesada, O., Addime Fernández, F., & Turcaz Milán., J. (2006). *Didáctica general. Material Básico, maestría en Educación*. Instituto latinoamericano y caribeño.
- Graham, S., & Perin, D. (2007). Writing next-effective strategies to improve writing of adolescents in middle and high schools. Education Illinois. pp.
<https://education.illinoisstate.edu/downloads/casei/5-15-WritingNext.pdf>
- Guevara Vizcaíno, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes* [tesis de maestría, Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado].
- Halliday, M. A. (1987). Spoken and written modes of meaning. In *Comprehending oral and written language*. Brill.

- Herrera, P., & Alexandra, M. (2021). *Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos* [Maestría, UTE Quito].
- Hu, X., & Gan, Y. (2019). Enhancing English Writing Performance through Gamification: An Experimental Study. *ReCALL*, 31(2), 214–231.
- Hurtado Mora, E. E., Medina León, A., Ruilova Cueva, M. B., & Flores Verdezoto, K. L. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *Journal of Science Research*, 9(1), 44-64. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/download/3029/2705>
- Jácome Tayupanta, Y. R. (2022). *El trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura* [maestría, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica].
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2767/1/JACOME%20TAYU%20PANTA%20YADIRA%20ROCIO.pdf>
- Johnson, D., & Johnson, R. (1999). *Aprender juntos y solos*. Aique.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for teaching and learning*. John Wiley & Sons.
- Lara Micolta, R. M. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje Ecuador-PUCESE-Escuela Ciencias de la Educación– Educación Básica*.
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2343/1/LARA%20MICO%20LTA%20ROSA%20MAR%20C3%28CA.pdf>
- Llerena Izquierdo, J., & Idrovo Llaguno, J. (2020). Introducing gamification to improve the evaluation process of programming courses at the Salesian Polytechnic University (Guayaquil, Ecuador). In *International Conference on Systems and Information Sciences* (pp. 402-412). Springer.
- Londoño Ramos, C. A. (2008). Avatares del constructivismo: de Kant a Piaget. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 2(10), 53-65.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/article/download/1487/1483/
- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181.

- Maia, J. O., Junqueira, M. M., Wartha, E. J., & Lopes Silva, E. (2013). Piaget, Ausubel, Vygotsky ea experimentação no ensino de Química. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, *Extra*(1), 1002-1006. <https://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/download/306333/396240>
- Marín, I., & Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del Juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Urano S.A./Empresa activa.
- Márquez, S. (2011). *¿ Qué piensan los niños del aprendizaje de la escritura?* Mc Graw Hill.
- Mendoza, L. R. M., & Martínez, M. E. M. (2020). TIC y neuroeducación como recurso de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, *5*(2), 85-96. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50&script=sci_arttext&tlng=en
- Mieles Pico, G. L., & Moya Martínez, M. E. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo del conocimiento*, *6*(1), 111-129. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/2128/4236>
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ariel.
- Natale, L., & Stagnaro, D. (2012). *Desarrollo de habilidades de lectura y escritura en la trayectoria académica del ingeniero: la experiencia de un programa desafiante e innovador* [Maestría, Facultad Regional San Rafael-Universidad Tecnológica Nacional].
- Nelson, K. (2014). Pathways from infancy to the community of shared minds/El camino desde la primera infancia a la comunidad de mentes compartidas. *Journal for the Study of Education* *5*(3), 43-55.
- Ong, W. (1987). *Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra [Orality and writing: Technologies of the word]*(A. Sherp, Trans). Fonda de la cultura Económica.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1996). Informe final de la Comisión Mundial de cultura y desarrollo. París: UNESCO.
- Ortiz Colón, A., & Agredal Sarit, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación e Investigación*, *44*(1), 45/56.
- Pavez, P., & Galdames Fernandois, A. (2022). Pedagogía basada en el género discursivo en la escritura de trabajos finales de grado en la formación de intérpretes. *Mutatis*

- Mutandis, . *Revista Latinoamericana de Traducción*, 15(2), 315-344.
<https://doi.org/10.17533/udea.mut.v15n2a04>
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8). International Universities Press New York.
http://www.bxscience.edu/ourpages/auto/2014/11/16/50007779/Piaget%20When%20Thinking%20Begins10272012_0000.pdf
- Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, 3, 67-73.
- Rivera Michelena, N. (2016). Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 30(3), 609-614.
- Romero Trenas, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación*, 8(56), 78-89.
https://www.academia.edu/download/33226465/APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_Y_CONSTRUCTIVISMO.pdf
- Ronquillo, C. C., Heredero, Y. C. J., Sánchez, J. M. V., & Muñoz, M. I. R. J. A. (2023). Sistema de actividades para la aplicación de la metodología Flipped Classroom con enfoque constructivista. (61 (enero-diciembre) En edición).
- Rovira Collado, J., Llorens García, R. F., Ruiz Bañuls, M., Martín-Martín, A., Soler-Quílez, G., Pérez Beneyto, J. C., Santos Maestre, L. (2022). *Codocencia, coevaluación y observación para el desarrollo de la competencia docente en el aula de lengua y literatura*. Redes-Investigacion-Innovacion-Docencia-Universitaria. Universidad de Alicante.
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/128687/1/Redes-Investigacion-Innovacion-Docencia-Universitaria-2022-19.pdf>
- San Andrés Soledispa, E. J., & Pazmiño Campuzano, M. F. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo del conocimiento*, 6(2), 670-685.
- Sánchez Revelo, O., & Ordoñez, C. A. C. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Ciencias y Sociedad Org.*, 5(19), 31-46.
- Schwartz, D. L., Varma, S., & Martin, L. (2008). *Innovation and instrumentation: Taking the turn to efficiency*. *Handbook of design research methods in education*.

- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
<https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNM4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo%20una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf>.
<https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNM4-una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf>.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and practice: In search of a more engaging learning experience. *International Journal of Serious Games*, 2(2), 89-105.
- Silvestre Oramas, M., & Zilbersteing Toruncha, J. (2000). *Enseñanza y aprendizaje desarrollador*. Instituto central de Ciencias pedagógicas.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (Vol. 7). Editorial UOC.
- Teubal, E., & Guberman, A. (2015). *Textos gráficos y alfabetización múltiples: Herramientas para el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje en el nivel inicial*. Grupo Planeta Spain.
- Tutiven Castro, K. M. (2022). *Programa de gamificación para mejorar el conocimiento matemático en niños y niñas de cuarto grado del cantón Guayaquil Ecuador* [Tesis de Maestría Universidad Cesar Vallejo].
- Vaillant, D., Rodríguez Zidán, E., & Bentancor Biagas, G. (2020). Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 28, 718-740.
<https://www.scielo.br/j/ensaio/a/FqJdDMbX7FdGg3TYPmfqSBh/?format=html>
- Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio- Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80.
- Vygotsky, L. S. (1966). *Pensamiento y Lenguaje*. Editora Revolucionaria.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.
- Villarreal, J. E., Muñoz, G., Perez, H., Corredor, A., Martines, E. A., & Porto, A. (2017). El desarrollo de habilidades investigativas a partir de resolución de problemas. Las matemáticas y el estado nutricional de los estudiantes. *Revista Lasallista de*

Investigación, 14(1), 162-169.
http://funes.uniandes.edu.co/9170/2/El_desarrollo_de_habiliaddes_investigativas_a_partir_de_la_resoluci%C3%B3n_de_problemas.pdf

- Warschauer, M., & Grimes, D. (2017). Learner Autonomy and Technology: A of *System. System*, 64(Special Issue), 1-4.
- Wu, W., & Hsiao, H. S. (2015). A study on the effects of gamification in learning: An investigation of the flow experience and learning performance. *Computers & Education*, 80, 155-166.
- Xie, Y., & Antwi Boasiako, K. (2022). An Artificial Intelligence-Based System to Support Academic Writing in Higher Education. *Computers & Education*, 175(1), 104282.
- Zapata Vega, Z. M. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje* [Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil.].
- Zhang, L. J., & Li, S. (2021). *Second Language Writing Instruction: Research Insights for Teachers*. Routledge.
- Zimmermann, O., Miksovic, C., & Küster, J. M. (2012). Reference architecture, metamodel, and modeling principles for architectural knowledge management in information technology services. *Journal of Systems and Software*, 85(9), 2014-2033. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.jss.2012.05.003>

ANEXOS

Anexo 1: Certificación de aprobación del Antiplagio COMPILATIO



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRIA EN PEDAGOGIA

Quevedo, 7 de Junio del 2024

Sr. Dr Byron Oviedo Bayas. Phd.

Decano de la Facultad de Posgrado

En su despacho.

De mi consideración:

Mediante la presente cumpla en presentar a usted el informe del Proyecto de desarrollo titulado: **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA FLUMINENSE DEL CANTÓN BUENA FE, PERIODO LECTIVO 2023- 2024.** presentado por la **ING. MARIA FERNANDA PINEDA BURGOS** , Maestrante del Programa de Maestría en Pedagogía, que fue dirigida y revisada bajo mi dirección, toda vez que se ha desarrollado de acuerdo al Reglamento General de Graduación de Posgrado de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo y cumple con el requerimiento de análisis de COMPILATIO el cual avala los niveles de originalidad en un 96 % y de similitud 4 % del proyecto de desarrollo.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

PROYECTO FINAL MAFER PINEDAB (1)

4% Textos sospechosos

4% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
0% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: PROYECTO FINAL MAFER PINEDAB (1).docx ID del documento: 903b64c7707e4b57f72e307d9ccddf4b65e4969 Tamaño del documento original: 315,74 kB	Depositante: REGINA VENET MUÑOZ Fecha de depósito: 7/6/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 7/6/2024	Número de palabras: 15.138 Número de caracteres: 102.015
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------



Lcda. Alina Martínez Hernández. PhD.

DIRECTORA

Anexos 2.: Solicitud de petición de la investigación

Buena Fe 04 de marzo 2024.

Estimada Rectora

Lic. Ligia Sánchez Peña RECTORA U.E. "FLUMINENSE"

Presente.

Reciba mis sinceros saludos y reconocimientos en la noble gestión realizada en favor de la institución que dignamente dirige en calidad de rectora, el siguiente oficio es en fin de solicitar lo siguiente.

Yo, Ing. **MARIA FERNANDA PINEDA BURGOS** me encuentro realizando una **MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO (UTEQ)**, a fin de obtener mi título de **MAGISTER EN PEDAGOGIA**, me permito solicitar su autorización para realizar en la institución mi investigación (Proyecto de desarrollo) con el tema **"La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de Bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense del cantón Buena Fe, periodo lectivo 2023- 2024"**.

Agradezco su respuesta positiva a esta petición que sin duda alguna servirá como aporte para mejorar los procesos académicos y pedagógicos de dicha institución

Atentamente.



Ing. Maria Fernanda Pineda Burgos
LD 1717161549
POSGRADISTA



Anexos 3. Aceptación de la Investigación.



UNIDAD EDUCATIVA "FLUMINENSE"

LOS RÍOS – BUENA FE – PATRICIA PILAR
CÓDIGO AME: 12H01695

DIRECCIÓN: PANAMERICANA VÍA QUEVEDO – SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS

unidad_educativa_fluminense@hotmail.com

Patricia Pilar - Los Ríos - Ecuador

2023 - 2024



Ing. María Fernanda Pineda Burgos

Posgradista de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

Presente.

De mis consideraciones:

La suscrita Lic. Ligia Sánchez Peña RECTORA de la Unidad Educativa "FLUMINENSE", tiene a bien dirigirse a usted para saludarle cordialmente y a su vez dando respuesta al oficio enviado donde solicita se le concede realizar su proyecto de desarrollo con el tema: **"La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de Bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense del cantón Buena Fe, periodo lectivo 2023- 2024"**, es muy acertado de su parte realizar este tipo de actividad como aporte al desarrollo y mejoramiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución.

Tiene mi aprobación para realizar el proyecto investigativo en la fecha que usted estime conveniente, mismo que fortalecerá los estándares de calidad de la institución.

Atentamente.

Lic. Ligia Sánchez Peña
RECTORA U.E. "FLUMINENSE"



Anexos 4.: Formato de Entrevista al Directivo (Rectora de la Unidad Educativa Fluminense)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN PEDAGOGIA

**ENTREVISTA APLICADA A LA RECTORA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA FLUMINENSE**

Reciba un cordial saludo la siguiente Entrevista tiene como Objetivo: **ANALIZAR LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESRROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA FLUMINENSE DEL CANTON BUENA FE, PERIODO LECTIVO 2023-2024**”, que ayudará a responder los objetivos de trabajo de la presente investigación; dejando constancia de nuestro compromiso en guardar absoluta reserva a la información que usted nos proporcione, expresando desde ya nuestros sinceros reconocimientos por el apoyo brindado por ustedes.

Instrucción: Responder de la manera más fidedigna y apegada a la realidad, en cada una de las preguntas planteadas en el cuestionario adjunto.

1. ¿Qué opinión tiene sobre la implementación de Gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?

2. ¿Ha existido alguna implementación previa sobre Gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?

3. ¿Cuál sería su percepción sobre los resultados que se podrían obtener con la aplicación de la Gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el

desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?

4. ¿Existen obstáculos o limitaciones que podrían dificultar la implementación de la Gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?

5. ¿Qué tipo de apoyo brindaría la institución para la implementación de gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fluminense?

GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexos 5.: Formato de Encuesta a los Docentes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FLUMINENSE

Reciba un cordial saludo la siguiente Encuesta tiene como objetivo: **ANALIZAR LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESRROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA FLUMINENSE DEL CANTON BUENA FE, PERIODO LECTIVO 2023-2024”**”, que ayudará a responder los objetivos de trabajo de la presente investigación; dejando constancia de nuestro compromiso en guardar absoluta reserva a la información que usted nos proporcione, expresando desde ya nuestros sinceros reconocimientos por el apoyo brindado por ustedes.

Instrucción: Responder de la manera más fidedigna y apegada a la realidad, en cada una de las preguntas planteadas en el cuestionario adjunto.

- 1. ¿Le gustaría a usted enseñar su asignatura de manera tradicional (con clases magistrales y tareas escritas) o con métodos más interactivos (juegos y actividades lúdicas)?**
 - Enseñar de manera tradicional
 - Enseñar con métodos más interactivos
 - No tendría preferencia

- 2. ¿Qué tipos de estrategias lúdicas utiliza al momento de enseñar?**
 - Explica en la pizarra
 - Gamificación
 - No explica

- 3. ¿Cree usted que la Gamificación pueden ayudarle a mejorar el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?**
- Sí, creo que podría ayudar mucho
 - No estoy seguro/a
 - No, creo que no ayudaría
- 4. ¿Ha aplicado alguna vez la gamificación en el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes en su asignatura ?**
- Sí
 - No
- 5. ¿Cree usted que la Gamificación permitirá motivar el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?**
- Sí
 - No
 - Quizás
- 6. ¿Le gustaría implementar nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas a su cargo?**
- Sí
 - No
 - Talvez
- 7. ¿Le gustaría a usted utilizar la Gamificación el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?**
- Sí
 - No
 - Talvez
- 8. ¿Cree usted que la Gamificación le ayudaría a mejorar el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?**
- Sí
 - No
 - Talvez
- 9. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas le gustaría aplicar en sus clases?**
- Juegos al aire libre
 - Juegos de mesa
 - Juegos de rol

- Juegos de destreza mental

10. ¿Considera usted que la Gamificación permitirá mejorar el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura en estudiantes?

- Sí
- No
- Talvez

11. ¿Qué sugerencias cree usted que podría mejorar el uso de juegos y actividades lúdicas en las clases?

- Incluir más variedad de juegos
- Fomentar la colaboración y la comunicación
- Juegos que se relacionen con el contenido de la clase

12. ¿Está usted de acuerdo que debe innovarse recibiendo capacitaciones sobre la Gamificación o estrategias lúdicas y aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas?

- Si
- No

GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexos 6.: Formato de Encuesta a los Estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FLUMINENSE

Reciba un cordial saludo la siguiente Encuesta tiene como Objetivo: **ANALIZAR LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESRROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA FLUMINENSE DEL CANTON BUENA FE, PERIODO LECTIVO 2023-2024”**”, que ayudará a responder los objetivos de trabajo de la presente investigación; dejando constancia de nuestro compromiso en guardar absoluta reserva a la información que usted nos proporcione, expresando desde ya nuestros sinceros reconocimientos por el apoyo brindado por ustedes.

Instrucción: Responder de la manera más fidedigna y apegada a la realidad, en cada una de las preguntas planteadas en el cuestionario adjunto.

1, ¿Le gustaría a usted aprender las asignaturas de manera tradicional (con clases magistrales y tareas escritas) o con métodos más interactivos (juegos y actividades lúdicas)?

- Aprender de manera tradicional
- Aprender con métodos más interactivos
- No tendría preferencia

2. ¿Qué tipos de estrategias utiliza el docente al momento de enseñar?

- Solo explica en la pizarra
- Gamificación o Juegos Lúdicos
- No explica
- Hace copiar de las fichas

- 3. ¿Cree usted que la Gamificación le ayudaría a mejorar su proceso de desarrollo de la habilidad de escritura ?**
- Sí, creo que podría ayudar mucho
 - No estoy seguro/a
 - No, creo que no ayudaría
- 4. ¿Ha tenido alguna experiencia previa de aprendizaje de alguna asignatura a través de las estrategias lúdicas o Gamificación?**
- Si
 - No
- 5. ¿Cree usted que las estrategias lúdicas pueden ayudarle a motivarse más en el desarrollo de la habilidad de escritura?**
- Sí
 - No
 - Talvez
- 6. ¿Le gustaría que se implementen más herramientas tecnológicas en el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura?**
- Sí
 - No
 - Talvez
- 7. ¿Le gustaría a usted utilizar juegos o actividades lúdicas para aprender desarrollar la la habilidad de escritura ?**
- Sí
 - No
 - Talvez
- 8. ¿Cree usted que la Gamificación le ayudaría a mejorar el desarrollo de la habilidad de escritura ?**
- Sí
 - No
 - Talvez
- 9. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas le gustaría utilizar en las clases?**
- Juegos al aire libre
 - Juegos de mesa

- Juegos de rol
- Juegos de destreza mental

10. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas o Gamificación le ayudaría a mejorar el proceso de desarrollo de la habilidad de escritura ?

- Sí
- No
- Talvez

11. ¿Qué sugerencias cree usted que podría mejorar el uso de juegos y actividades lúdicas en las clases?

- Incluir más variedad de juegos
- Fomentar la colaboración y la comunicación
- Juegos que se relacionen con el contenido de la clase

12. ¿Está usted de acuerdo que su docente debe recibir capacitaciones sobre la Gamificación y aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas?

- Sí
- No

GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexo 7: FOTOS



Recepción de Encuesta a estudiantes



Recepción de Encuesta a Docentes.