

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

INFORME DE INVESTIGACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y  
LITERATURA

TÍTULO:

GAMIFICACIÓN Y ESCRITURA CREATIVA: UNA PROPUESTA  
INNOVADORA PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO EGB DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “19 DE SEPTIEMBRE”

**Autores:**

María del Carmen Guaita Zagal  
Tatiana Lizbeth Taguada Nuñez

**Directora:**

MSc. Diana Chequer

*Milagro, 2025*

## DERECHOS DE AUTOR

**Sr. Dr.**

**Fabricio Guevara Viejo**

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Presente.

Yo, María del Carmen Guaita Zagal ,en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magister en Educación con mención en Literatura y Lingüística, como aporte a la Línea de Investigación Tecnología e Innovación educativa de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 25 de abril, 2025

María del Carmen Guaita Zagal

CI.0502272693

## DERECHOS DE AUTOR

**Sr. Dr.**

**Fabrizio Guevara Viejó**

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Presente.

Yo, Tatiana Lizbeth Taguada Nuñez, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magister en Educación con mención en Literatura y Lingüística, como aporte a la Línea de Investigación Tecnología e Innovación educativa de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 25 de abril, 2025

Tatiana Lizbeth Taguada Nuñez

1804388203

## APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, MSc. Diana Isabel Chéquer Bajaña, en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por María del Carmen Guaita Zagal y Tatiana Taguada, cuyo tema es, "Gamificación y escritura creativa: una propuesta innovadora para estudiantes de décimo EGB de la Unidad Educativa "19 de Septiembre" que aporta a la Línea de Investigación Tecnología e Innovación Educativa, previo a la obtención del Grado Magister en Educación con mención en Lingüística y Literatura. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 23 de abril del 2025



Firmado electrónicamente por:  
DIANA ISABEL  
CHEQUER  
BAJANA

MSc. Diana Isabel Chéquer Bajaña

C.I. 0917284531

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**  
**FACULTAD DE POSGRADO**  
**ACTA DE SUSTENTACIÓN**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA**

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los nueve días del mes de abril del dos mil veinticinco, siendo las 21:48 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. GUAITA ZAGAL MARIA DEL CARMEN, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **GAMIFICACIÓN Y ESCRITURA CREATIVA: UNA PROPUESTA INNOVADORA PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "19 DE SEPTIEMBRE"**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Msc LAZO BRAVO CISADDY SAMANTHA, Presidente(a), Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE en calidad de Vocal; y, Phd. CHACON LUNA ANA EVA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **94.55** equivalente a: **MUY BUENO**.

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 21:48 horas.



Firmado electrónicamente por:  
**CISADDY SAMANTHA**  
LAZO BRAVO

Msc LAZO BRAVO CISADDY SAMANTHA  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
**OSWALDO JOSE**  
JIMENEZ BUSTILLO

Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE  
**VOCAL**



Firmado electrónicamente por:  
**ANA EVA CHACON LUNA**

Phd. CHACON LUNA ANA EVA  
**SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
**MARIA DEL CARMEN**  
GUAITA ZAGAL

LIC. GUAITA ZAGAL MARIA DEL CARMEN  
**MAGISTER**

## VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO FACULTAD DE POSGRADO ACTA DE SUSTENTACIÓN

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los nueve días del mes de abril del dos mil veinticinco, siendo las 21:48 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. TAGUADA NUÑEZ TATIANA LIZBETH, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **GAMIFICACIÓN Y ESCRITURA CREATIVA: UNA PROPUESTA INNOVADORA PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "19 DE SEPTIEMBRE"**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Msc LAZO BRAVO CISADDY SAMANTHA, Presidente(a), Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE en calidad de Vocal; y, Phd. CHACON LUNA ANA EVA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **94.56** equivalente a: **MUY BUENO**.

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 21:48 horas.



Firmado electrónicamente por:  
CISADDY SAMANTHA  
LAZO BRAVO

Msc LAZO BRAVO CISADDY SAMANTHA  
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:  
OSWALDO JOSE  
JIMENEZ BUSTILLO

Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE  
VOCAL



Firmado electrónicamente por:  
ANA EVA CHACON LUNA

Phd. CHACON LUNA ANA EVA  
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:  
TATIANA LIZBETH  
TAGUADA NUÑEZ

LIC. TAGUADA NUÑEZ TATIANA LIZBETH  
MAGÍSTER

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación a mi familia, cuyo amor y apoyo incondicional han sido mi mayor fortaleza en este camino. A mi institución, por brindarme las herramientas y el conocimiento necesario para crecer en el ámbito académico como personal. Y a cada uno de mis maestros, por compartir su sabiduría con dedicación y pasión, guiándome con paciencia y compromiso en cada etapa de mi formación.

Lcda. Carmen Guaita.

## AGRADECIMIENTOS

Expreso mi más sincero agradecimiento, en primer lugar, a Dios, cuya guía y cuidado han sido mi fortaleza en cada paso de este camino. A mi esposo y mis queridos hijos, por su apoyo inquebrantable y por estar a mi lado en cada etapa de crecimiento personal. A mi institución, por brindarme la oportunidad de continuar con mi formación académica, y a mis maestros, por su paciencia, dedicación y vocación para compartir su conocimiento. De manera especial, agradezco a mi tutora por su guía y acompañamiento constante, cuya orientación ha sido fundamental en este proceso.

Lcda. Carmen Guaita.

## RESUMEN

El problema principal abordado en esta investigación fue la deficiencia en la enseñanza de la escritura en los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa "19 de Septiembre". Estas deficiencias incluyen errores ortográficos, mal uso de los signos de puntuación y un léxico limitado, influenciados por el uso excesivo de redes sociales y estrategias pedagógicas monótonas que no fomentan la motivación ni la creatividad. La pregunta de investigación estructurada es: ¿Cómo puede la implementación de estrategias de gamificación mejorar el proceso de aprendizaje de la escritura en estos estudiantes? El objetivo general fue diseñar estrategias gamificadas para mejorar estas habilidades, mientras que los objetivos específicos se centraron en identificar las causas del problema y proponer actividades que promuevan la motivación y el desarrollo comunicativo.

La metodología aplicada se basó en un enfoque sociocrítico, descriptivo y mixto, utilizando instrumentos como encuestas y test para recolectar datos de una muestra de 38 estudiantes. Los resultados destacan que la gamificación aumenta significativamente la motivación y el compromiso estudiantil, mejorando habilidades clave como la ortografía, coherencia y creatividad. Además, se confirmó que el uso de herramientas tecnológicas y actividades lúdicas genera un impacto positivo en el aprendizaje de la escritura, convirtiéndolo en un proceso más interactivo y efectivo. Este enfoque representa una alternativa innovadora para superar las limitaciones de los métodos tradicionales.

**Palabras clave:** gamificación, escritura creativa, educación básica, innovación pedagógica, motivación.

## ABSTRACT

This research addresses deficiencies in writing instruction among tenth-grade students at the "19 de Septiembre" Educational Unit, such as spelling errors, poor punctuation usage, and limited vocabulary, influenced by excessive use of social media and monotonous teaching strategies. The research question is: How can the implementation of gamification strategies improve the writing learning process in these students?. The primary objective is to design gamified strategies to enhance writing skills, while specific objectives focus on identifying the causes of the problem and proposing activities that foster motivation and communicative development.

The methodology employed a sociocritical, descriptive, and mixed approach, using surveys, questionnaires, and interviews to gather data from a sample of 38 students. Results show that gamification significantly increases student motivation and engagement, improving key skills such as spelling, coherence, and creativity. Furthermore, the use of technological tools and playful activities positively impacts writing learning, making it a more interactive and effective process. This approach represents an innovative alternative to overcoming the limitations of traditional methods.

**Keywords:** gamification, creative writing, basic education, pedagogical innovation, motivation.

## Lista de Figuras

<b>Figura 1.</b> Consideración de la disminución de los errores ortográficos con el uso de la gamificación .....	32
<b>Figura 2.</b> Análisis del uso de recursos tecnológicos para mejorar el uso de signos de puntuación .....	33
<b>Figura 3.</b> Análisis de la implementación de la gamificación para reducir los errores gramaticales de los textos escritos.....	34
<b>Figura 4.</b> Análisis sobre la seguridad de usar la gamificación para mejorar la ortografía y puntuación .....	35
<b>Figura 5.</b> Análisis del uso de imágenes para facilitar la tarea de organizar las ideas de forma lógica y coherente al momento de escribir.....	36
<b>Figura 6.</b> Análisis de si la gamificación mejorará la creatividad que con los métodos tradicionales.....	38
<b>Figura 7.</b> Análisis de la facilidad de aprender nuevo vocabulario con el uso de juegos y desafíos .....	39
<b>Figura 8.</b> La gamificación permite expresar ideas más novedosas y originales en los textos.....	40
<b>Figura 9.</b> Los juegos permiten el uso y aprendizaje de recursos estilísticos. ....	41
<b>Figura 10.</b> Análisis de la atracción por una enseñanza mediante el uso de la gamificación y recursos tecnológicos.....	42
<b>Figura 11.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 1. ....	43
<b>Figura 12.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 2 .....	44
<b>Figura 13.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 3 .....	45

<b>Figura 14.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 4 .....	47
<b>Figura 15.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 5 .....	48
<b>Figura 16.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 6. ....	49
<b>Figura 17.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 7. ....	50
<b>Figura 18.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 8. ....	51
<b>Figura 19.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 9 .....	52
<b>Figura 20.</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 10 .....	53

## Lista de tablas

<b>Tabla 1.</b> Consideración de la disminución de los errores ortográficos con el uso de la gamificación .....	32
<b>Tabla 2.</b> Análisis del uso de recursos tecnológicos para mejorar el uso de signos de puntuación .....	33
<b>Tabla 3.</b> Análisis de la implementación de la gamificación para reducir los errores gramaticales de los textos escritos.....	34
<b>Tabla 4.</b> Análisis sobre la seguridad de usar la gamificación para mejorar la ortografía y puntuación .....	36
<b>Tabla 5.</b> Análisis del uso de imágenes para facilitar la tarea de organizar las ideas de forma lógica y coherente al momento de escribir.....	37
<b>Tabla 6.</b> Análisis de si la gamificación mejorará la creatividad que con los métodos tradicionales.....	38
<b>Tabla 7.</b> Análisis de la facilidad de aprender nuevo vocabulario con el uso de juegos y desafíos .....	39
<b>Tabla 8.</b> La gamificación permite expresar ideas más novedosas y originales en los textos.....	40
<b>Tabla 9.</b> Los juegos permiten el uso y aprendizaje de recursos estilísticos.....	41
<b>Tabla 10.</b> Análisis de la atracción por una enseñanza mediante el uso de la gamificación y recursos tecnológicos.....	43
<b>Tabla 11</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 1.....	44
<b>Tabla 12</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 2.....	45
<b>Tabla 13</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 3.....	46

<b>Tabla 14</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 4 .....	47
<b>Tabla 15</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 5 .....	48
<b>Tabla 16</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 6 .....	49
<b>Tabla 17</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 7 .....	50
<b>Tabla 18</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 8 .....	51
<b>Tabla 19</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 9 .....	52
<b>Tabla 20</b> Análisis de resultados test estudiantes pregunta 10 .....	53

## Índice

<b>Portada.....</b>	<b>i</b>
<b>Derechos de autor .....</b>	<b>ii</b>
<b>Aprobación del tutor del Trabajo de Titulación.....</b>	<b>iv.</b>
<b>Aprobación del tribunal calificador .....</b>	<b>vi.</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>vii</b>
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>Lista de Figuras.....</b>	<b>xi</b>
<b>Índice.....</b>	<b>xv</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>6</b>
3.1 Evolución y desarrollo de las variables de estudios. ....	6
3.2 La educación en Ecuador.....	6
3.3 Gamificación en el contexto educativo .....	7
3.4 Métodos de enseñanza de la escritura.....	8
3.5 Investigaciones y estudios recientes. ....	9
3.6 Aspectos teóricos metodológicos. ....	14
3.6.1 Educación .....	14
3.6.2 Aprendizaje.....	16
3.6.3 Tipos de aprendizajes .....	16
3.7 Escritura.....	19
3.7.1 Escritura creativa .....	20
3.7.2 Comprensión.....	21

3.7.3	Vocabulario .....	21
3.7.4	Ortografía y gramática.....	22
3.8	Gamificación .....	22
3.8.1	Herramientas para la gamificación.....	22
3.8.2	Genially en el contexto educativo. ....	23
3.8.3	Elementos lúdicos.....	24
3.9	Tratamiento didáctico-metodológico.....	24
3.9.1	Diseño de actividades gamificadas.....	24
<b>4.</b>	<b>DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>27</b>
4.1	Paradigma o enfoque .....	27
4.2	Tipo de diseño .....	27
4.3	Población y muestra.....	27
4.4	Métodos empíricos .....	28
4.5	Descripción de los instrumentos.....	29
4.6	Técnicas estadístico-matemáticas.....	30
<b>5.</b>	<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS.....</b>	<b>32</b>
5.1.	Análisis de Resultados de la encuesta a los estudiantes .....	32
5.2.	Análisis del test desarrollado por los estudiantes. ....	43
5.3.	Discusión general de resultados.....	54
<b>6.</b>	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>55</b>
<b>7.</b>	<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>57</b>
<b>8.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA. ....</b>	<b>58</b>
<b>9.</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>61</b>

**GAMIFICACIÓN Y ESCRITURA CREATIVA: UNA PROPUESTA  
INNOVADORA PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO EGB DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “19 DE SEPTIEMBRE”**

**2. INTRODUCCIÓN**

El presente documento desarrolla la investigación titulada "Gamificación y escritura creativa: una propuesta innovadora para estudiantes de décimo EGB de la Unidad Educativa '19 de Septiembre' en el periodo lectivo 2024-2025", la cual se centró en el uso de estrategias didácticas innovadoras en la educación. El propósito principal de este estudio fue abordar las deficiencias que existían en la enseñanza de la escritura, tales como el uso incorrecto de los signos de puntuación, la mala ortografía y un léxico limitado, problemas que se vieron agravados por el uso excesivo de redes sociales y la aplicación de estrategias didácticas monótonas que no fomentaban la motivación para un aprendizaje efectivo.

La implementación de estrategias de gamificación representó una propuesta innovadora y relevante para motivar a los estudiantes, haciendo el proceso de aprendizaje de la escritura más atractivo y significativo. Al integrar elementos lúdicos en la enseñanza, la gamificación busca contrarrestar las influencias negativas que las redes sociales ejercían sobre la calidad de la escritura formal, promoviendo así un enfoque estructurado y motivador que fomentara el uso correcto de la ortografía y un léxico más amplio.

El presente estudio también se apoyó en investigaciones previas sobre la gamificación como estrategia pedagógica, destacando especialmente la investigación

“Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación básica” realizada por Hurtado Elena y otros autores en 2023. Dicho estudio concluyó que la aplicación de actividades gamificadas apoyadas por el uso de TIC's mejoró la percepción de los alumnos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje (Hurtado et al., 2023). Sin embargo, en la Unidad Educativa "19 de Septiembre", la gamificación aún no había sido implementada, lo que presentó una oportunidad para innovar en el proceso de enseñanza y mejorar el nivel de escritura de los estudiantes.

A nivel internacional y nacional, la educación enfrentó el desafío de adaptarse a un entorno cada vez más digital, donde las habilidades tradicionales de escritura y comunicación fueron afectadas por el uso masivo de las redes sociales y nuevas formas de interacción en línea. En Ecuador, la falta de integración de tecnologías educativas innovadoras y metodologías activas contribuyó a que los estudiantes presenten bajos niveles de motivación y habilidad para escribir con claridad y corrección (Mendoza, 2020). Esta problemática fue evidente en la Unidad Educativa "19 de Septiembre", donde los estudiantes de décimo año de EGB manifestaron deficiencias en su escritura, reflejando la necesidad de un enfoque didáctico más dinámico y motivador.

Con base en esta problemática, la investigación buscó responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo pudo la implementación de estrategias de gamificación en la Unidad Educativa "19 de Septiembre" mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la escritura en los estudiantes de décimo año de EGB?

El objetivo general fue diseñar estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la escritura en los estudiantes de educación general básica.

Los objetivos específicos incluyen:

Realizar un análisis exhaustivo sobre el uso de estrategias de gamificación para mejorar la escritura en estudiantes de décimo año educación general básica.

Identificar las causas principales de las deficiencias en la escritura en estudiantes en edades entre 13-14 años.

Proponer actividades gamificadas que promuevan la creatividad, la motivación y el desarrollo de habilidades comunicativas en la escritura.

El enfoque metodológico de la investigación se basó en el paradigma sociocrítico, promoviendo la reflexión y acción transformadora para mejorar la realidad educativa. Fue de carácter descriptivo, cuasi experimental, y utilizó un enfoque mixto para contrastar datos cuantitativos y cualitativos. La investigación fue de corte transversal, enfocándose en la situación actual de los estudiantes sin seguimiento posterior. Las variables fueron:

Variable Dependiente: Mejora del aprendizaje de la escritura.

Variable Independiente: Uso de la gamificación.

La muestra de estudio abarcó la totalidad de 38 estudiantes de décimo año de EGB. Las técnicas de recolección de datos incluyen encuestas y test, utilizando cuestionarios estructurados.

La implementación de estrategias de gamificación propuso un enfoque pedagógico innovador, adaptado a las realidades tecnológicas de los estudiantes, y buscó mejorar la enseñanza de la escritura mediante la incorporación de elementos lúdicos que

fomentaran la participación activa, la creatividad y la motivación. La investigación se desarrollará en siete capítulos:

1. Introducción.
2. Revisión bibliográfica sobre las variables de investigación.
3. Metodología empleada.
4. Análisis y discusión de resultados.
5. Conclusiones y recomendaciones.
6. Referencias bibliográficas.
7. Anexos.

La innovación científica residió en la aplicación de estrategias lúdicas como un enfoque educativo que facilitó la mejora de las habilidades de escritura creativa en un entorno educativo convencional, proporcionando una respuesta efectiva y estimulante a los retos presentes.

La escritura creativa fue un componente crucial en el fomento de competencias lingüísticas y expresivas, permitiendo a los estudiantes no solo mejorar su redacción, sino también fomentar su imaginación y capacidad para transmitir información de forma eficiente. Dentro de este contexto, impulsar la creación literaria mediante estrategias innovadoras como la gamificación no solo cumplió con las necesidades educativas de ese momento, sino que también buscó transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso motivador y dinámico. Esta visión no solo optimizó aspectos técnicos como la

ortografía y el uso de signos de puntuación, sino que también fomentó la creatividad y la expresión individual, habilidades esenciales en un mundo cada vez más centrado en la comunicación efectiva y el razonamiento propio.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1 Evolución y desarrollo de las variables de estudios.**

Analizando la historia y evolución de la enseñanza de la escritura en el sistema educativo. En Ecuador, el acceso a la educación ha ido en aumento, desde los programas de alfabetización hasta el nivel de bachillerato. Sin embargo, los resultados del sistema educativo muestran una tendencia a la baja, reflejando además una clara división de clases entre los estudiantes.

Este problema se debe a tres grandes factores: las condiciones socioeconómicas, la infraestructura educativa y el modelo de enseñanza vigente. Esta realidad también afecta el acceso a la educación superior, dejando en evidencia que el sistema educativo del país se compone de dos realidades opuestas, que, aunque se relacionan entre sí, terminan perpetuando las diferencias sociales. Mientras que los hijos de las clases dominantes logran buenos resultados académicos acordes a su estatus, los estudiantes de sectores menos privilegiados tienden a aceptar y reproducir su situación de desventaja (Madrid, 2019).

#### **3.2 La educación en Ecuador**

Ecuador ha enfrentado dificultades históricas para consolidarse como un proceso efectivo y sostenible. Aunque han existido proyectos bien intencionados, la falta de recursos económicos, la carencia de preparación adecuada en el personal educativo y el desajuste entre las reformas y el contexto social han obstaculizado su implementación. A lo largo de la historia, el Estado ha priorizado otros sectores, como el pago de la deuda externa, relegando la educación a un segundo plano.

Durante el gobierno de García Moreno, se introdujeron importantes cambios en la educación pública, adoptando un modelo europeo que, aunque fortaleció la enseñanza formal, promovió un enfoque teocrático centrado en la sumisión y la fe religiosa. Posteriormente, con la llegada del liberalismo y el gobierno de Eloy Alfaro, se buscó separar la educación de la influencia religiosa, estableciendo principios de educación gratuita, laica y obligatoria. Sin embargo, la implementación de estos principios no fue inmediata ni efectiva, debido a la resistencia de las estructuras religiosas y la falta de un modelo educativo organizado (Aguilar, 2018).

### **3.3 Gamificación en el contexto educativo**

A lo largo de la historia, el juego ha facilitado tanto el aprendizaje social como cultural, haciendo que actividades complejas o tediosas resulten más atractivas. Aunque el origen de la gamificación está vinculado al marketing y la fidelización de clientes, su traslado al ámbito educativo ha sido significativo. A partir de los estudios de Malone sobre la motivación de los juegos en el aprendizaje, autores como Gee y Sawyer resaltaron el valor de los videojuegos en la educación, especialmente a través de juegos serios diseñados para fines formativos (Vergara & Gómez, 2019).

La gamificación, como concepto formal, fue acuñada en 2003 por Nick Pelling, quien observó cómo la cultura del juego estaba transformando la sociedad. Desde entonces, se ha adoptado ampliamente en diversos contextos, con la finalidad de trasladar la experiencia lúdica a entornos reales para alcanzar objetivos específicos.

En el ámbito educativo, la gamificación ha evolucionado, integrándose con tecnologías modernas, lo que ha generado un creciente interés académico y un proceso de maduración en su implementación. Este enfoque busca aprovechar la motivación,

concentración y disfrute propios de los juegos para fomentar el aprendizaje, destacando cómo los elementos del juego pueden ser esenciales en el contexto educativo actual (Vergara & Gómez, 2019).

### **3.4 Métodos de enseñanza de la escritura**

De manera tradicional la enseñanza de la escritura es un pilar fundamental del desarrollo integral del estudiante es por esto que se debe cuidar cada uno de los factores que influyen en su desarrollo. Los métodos empleados en la enseñanza de la escritura se agrupan en dos categorías principales. La primera, conocida como métodos sintéticos, se centra en descomponer las letras en sus elementos fundamentales, avanzando desde la escritura de letras individuales hasta la formación de sílabas, palabras y oraciones. En contraste, el segundo grupo comprende los métodos analíticos, que comienzan con unidades completas y descomponen la escritura hasta llegar a las letras y sus características específicas (Perea, 2013).

Durante mucho tiempo, se creía que los juegos eran totalmente opuestos al aprendizaje. Sin embargo, esta percepción ha cambiado drásticamente, reconociendo la profunda conexión entre ambos conceptos, que están interrelacionados de maneras sorprendentes. A través de los juegos, las personas pueden experimentar nuevas identidades, explorar diversas opciones y consecuencias, y desafiar sus propios límites.

Además de fomentar habilidades sociales, los juegos también promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, ya que permiten registrar información concreta relacionada con los contenidos educativos y adaptarlos a las necesidades pedagógicas específicas, así como a los objetivos y limitaciones del contexto curricular. El juego, por

lo tanto, no solo es una actividad antigua y culturalmente significativa, sino que también establece una conexión implícita con el aprendizaje (López et al., 2021).

### **3.5 Investigaciones y estudios recientes.**

Esta sección presenta investigaciones relacionadas que comparten enfoques y variables de estudio similares a los de la presente investigación. Además, se realiza un análisis a nivel global, nacional e institucional; por lo tanto, se puede determinar la validez de la investigación.

La investigación denominada como “El uso de la gamificación para la mejora de la escritura y aprendizaje de lengua extranjera en educación primaria” realizada por el autor García Felipe, en el año de 2017 en España, se relaciona con las variables similares como la gamificación y el enfoque que tiene a la escritura.

La investigación demuestra que la gamificación, combinada con el uso de recursos tecnológicos, puede transformar el aprendizaje de la escritura. Esto lo hace más motivador y efectivo. En este caso, la metodología experimental utilizada con dos grupos de quinto de Educación Primaria en un colegio bilingüe en Madrid permitió comparar los resultados entre un grupo que participó en el programa de gamificación y un grupo de control. Al emplear una plataforma de gamificación y recursos multimedia, los estudiantes del grupo experimental mostraron un aumento significativo en su motivación hacia el aprendizaje, lo que refleja uno de los pilares fundamentales de la gamificación: hacer el proceso de aprendizaje más atractivo e interactivo (García, 2017).

Además, el estudio confirmó que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también potencia el desarrollo de competencias escritas. Los datos cuantitativos recogidos a través de cuestionarios y evaluaciones de desempeño revelaron mejoras en

la competencia lingüística de los estudiantes del grupo experimental en comparación con el grupo de control. Esto evidencia que, cuando se implementa de manera estratégica, la gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar habilidades complejas como la escritura, logrando resultados pedagógicos que van más allá de lo tradicional y fomentando una mayor implicación en el aprendizaje (García, 2017).

De manera similar, la investigación de Cabrera explora cómo la gamificación puede influir en el proceso de lectura y escritura. La investigación realizada en la Universidad Autónoma de Nuevo León México por el autor Cabrera Anna en el año de 2021, denominada “La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria” es importante analizarla porque tiene convergencia a las dos variables de estudio de la investigación, las cuales son: la gamificación y el aprendizaje de la escritura.

La investigación aborda la problemática que enfrentan los docentes que continúan utilizando métodos tradicionales en un contexto educativo donde la innovación y la globalización cobran cada vez más importancia. Para enfrentar este desafío, es esencial que tanto los educadores como los futuros docentes implementen nuevas estrategias que fomenten actitudes positivas y mejoren el rendimiento académico de sus alumnos.

En este sentido, se presenta una propuesta de intervención didáctica que emplea la gamificación como herramienta para apoyar los procesos de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de educación primaria. Las preguntas de investigación se centran en cómo la gamificación contribuye al desarrollo de estas habilidades en los estudiantes y en qué medida los alumnos logran resultados al aplicar las estrategias diseñadas por el docente (Cabrera, 2021).

La metodología adoptada se basa en la investigación-acción, lo que permite una reflexión crítica sobre el proceso de alfabetización y busca mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El marco teórico se basa en obras de autores clásicos y contemporáneos sobre aprendizaje, motivación y los procesos de lectura y escritura. Así como en documentos de la Secretaría de Educación Pública que establecen lineamientos para la alfabetización en este nivel educativo, incluyendo el Plan y Programas de Estudio para la Educación Básica. En conjunto, este enfoque integral destaca la importancia de la gamificación en el aula, ofreciendo un camino hacia un aprendizaje más dinámico y efectivo (Cabrera, 2021).

A nivel local, se destaca la investigación realizada por Araujo Olivia, que tiene como título “La gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo”, en año 2024 en la Universidad Técnica de Ambato.

El estudio sobre la gamificación en la lectoescritura de los niños de segundo grado en la Unidad Educativa Salcedo subraya la importancia de aplicar estrategias innovadoras para mejorar el proceso de aprendizaje de habilidades fundamentales como la lectura y la escritura. Al utilizar una metodología cuantitativa y un enfoque descriptivo, la investigación evaluó el impacto de actividades gamificadas en un grupo de 28 estudiantes (Araujo, 2024).

Mediante el uso de la plataforma Educaplay, se propusieron ejercicios didácticos diseñados para fortalecer la relación entre los sonidos y las letras, mostrando cómo la gamificación puede transformar el aprendizaje en una experiencia más interactiva y atractiva. El test aplicado permitió apreciar la manera en que la gamificación contribuye

al desarrollo de habilidades perceptivo-motrices, cognitivas y lingüísticas esenciales para la lectoescritura (Araujo, 2024).

Los resultados de la investigación revelan que la implementación de juegos educativos basados en la gamificación no solo fomenta el desarrollo de competencias lectoras y escritas, sino que también aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este enfoque lúdico ofrece una alternativa efectiva para enfrentar los retos tradicionales del aprendizaje de la lectoescritura, logrando que los niños participen activamente en su proceso de aprendizaje.

La investigación destaca el potencial de la gamificación como una herramienta poderosa para transformar el entorno educativo, proporcionando bases sólidas para su futura implementación en actividades escolares y proponiendo un modelo replicable en otros contextos educativos (Araujo, 2024). Esto resalta la efectividad de la gamificación no solo en el desarrollo de competencias, sino también en la motivación de los estudiantes.

La investigación titulada “Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación básica” desarrollada por los autores Hurtado, Median, Ruilova y Flores en el año de 2023, es una investigación interesante de analizar, ya que se pueden proyectar los datos alcanzados en un grupo de estudiantes del mismo año de EGB.

La investigación se propone como objetivo desarrollar una estrategia didáctica que integre la gamificación con las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales. Para ello, se aplicaron métodos teóricos que incluyeron la revisión de

investigaciones previas sobre el uso de la gamificación y su impacto en el proceso educativo.

La recolección de datos se realizó mediante observación, revisión documental, encuestas a estudiantes, con el fin de evaluar la situación actual y comprobar el efecto de las variables seleccionadas. El uso del Método Kendall permitió validar y garantizar la fiabilidad de las pruebas, así como establecer la varianza local explicativa (Hurtado et al., 2023).

Los resultados obtenidos mostraron una notable mejora en la percepción de los alumnos acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje y un incremento significativo en su motivación durante las clases que implementaron la gamificación apoyada en las TIC. Esto demuestra que la combinación de estos enfoques innovadores puede influir positivamente en el aprendizaje, facilitando un ambiente más dinámico y participativo. En conclusión, la investigación reafirma la importancia de integrar estrategias didácticas modernas en la educación, ya que estas pueden contribuir a un aprendizaje más efectivo y satisfactorio en los estudiantes de Estudios Sociales (Hurtado et al., 2023).

Finalmente, a nivel institucional se destaca la investigación titulada “La gamificación y el proceso de construcción ortográfica en los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa” de las autoras Llerena Karla y Mendoza Cecilia en el año 2022 de la institución UNEMI.

La investigación tuvo como objetivo principal analizar la influencia de la gamificación en el proceso de construcción ortográfica. A través de un diseño no experimental, con un enfoque cualitativo y un método descriptivo, se estudió una muestra de 37 estudiantes y 2 docentes de sexto año de Educación General Básica. Se

emplearon diversas herramientas, como una prueba de ortografía realizada mediante la plataforma Quizizz, fichas de observación con criterios específicos, y entrevistas con preguntas estructuradas. El uso de la gamificación permitió evaluar cómo los estudiantes interiorizan las reglas ortográficas, generando un entorno de aprendizaje activo y dinámico, en contraste con los métodos tradicionales de enseñanza (Llerena, 2022).

Los resultados del estudio demostraron que la gamificación es una metodología eficaz para mejorar el aprendizaje de la ortografía. Al incorporar actividades lúdicas, los estudiantes participaron de manera más activa y comprometida, lo que facilitó la asimilación de las normas ortográficas. El estudio destaca cómo el enfoque gamificado deja a un lado el método tradicional, promoviendo una experiencia educativa más interactiva y motivadora. En conclusión, la gamificación no solo fomenta una mayor participación estudiantil, sino que también contribuye a la adquisición sólida de conocimientos en el ámbito ortográfico (Llerena, 2022).

### **3.6 Aspectos teóricos metodológicos.**

**Variable Dependiente:** Mejora del aprendizaje de la escritura de los estudiantes de décimo año de EGB

#### **3.6.1 Educación**

La definición de educación es muy importante en el desarrollo de la investigación, ya que de esta surge toda la ramificación de conceptos necesarios para tener un panorama global de la investigación. La educación es un proceso continuo de desarrollo de habilidades que permite aprender de experiencias y enseñanzas. Para tener un panorama más amplio de la educación se analizan las definiciones de varios autores y se destaca lo más consistente e importante.

El sentido pedagógico de la educación se refiere a la finalidad y enfoque que guía el proceso educativo, orientado a promover el desarrollo integral de los estudiantes. Implica la aplicación de principios, métodos y estrategias didácticas que facilitan no solo la adquisición de conocimientos, sino también el crecimiento personal, social y emocional, permitiendo a los estudiantes alcanzar su máximo potencial como individuos y miembros de la sociedad (Tourrián, 2018).

La educación es un proceso que nos involucra a todos desde el momento en que nacemos, abarcando experiencias como los cuidados familiares, las interacciones sociales y la asistencia a la escuela, entre muchas otras. Estas vivencias contribuyen a moldear nuestro carácter y forma de ser. Aunque hablar de educación nos resulta familiar y muchas personas opinan sobre ella basándose en sus propias experiencias, al profundizar en su verdadero significado, descubrimos la complejidad del fenómeno educativo. Comprender la educación implica analizar sus características para captar su verdadera dimensión y propósito (Luengo, 2004).

El análisis etimológico del concepto de educación revela dos enfoques complementarios: "educare", que implica proporcionar lo necesario desde el exterior, y "educere", que significa extraer algo ya presente en el individuo. A lo largo de la historia, ambas posturas han encontrado partidarios, pero en conjunto ofrecen una visión integral de la educación como un proceso que guía y extrae potencialidades.

Educación es un proceso continuo que busca desarrollar capacidades para comprender y transformar la realidad de manera consciente y responsable. Así, la educación no solo capacita a las personas, sino que también las prepara para actuar de manera equilibrada en su entorno social. Este proceso, tanto en heteroeducación como en autoeducación,

busca la optimización y perfeccionamiento del ser humano, destacando su función dentro de la sociedad (Díaz & Alemán, 2019).

### **3.6.2 Aprendizaje**

El aprendizaje se puede entender, en términos generales, como un cambio relativamente duradero en el conocimiento de una persona, resultado de su experiencia. Esta definición abarca una amplia gama de tipos de aprendizaje, desde habilidades básicas como caminar y hablar en la infancia, hasta aprendizajes académicos como leer y escribir, así como conductas sociales relacionadas con la interacción con los demás. No obstante, es importante señalar que, según las diferentes perspectivas teóricas que se utilicen para su estudio, el concepto de aprendizaje puede adquirir distintas interpretaciones y definiciones (Castañeda, 2019).

El aprendizaje es un proceso humano intrincado que permite a una persona evolucionar, de manera gradual, desde un estado inicial que puede comenzar incluso en el vientre materno hacia un nivel cualitativamente superior. Esto ocurre a medida que la persona adquiere conocimientos, habilidades y valores, así como la experiencia acumulada por la sociedad. Como resultado, el aprendizaje favorece el desarrollo personal y se refleja en cambios significativos en la forma en que el individuo interactúa en su entorno (Velázquez et al., 2009).

### **3.6.3 Tipos de aprendizajes**

#### **3.6.3.1 Aprendizaje implícito**

El aprendizaje implícito se refiere a la adquisición de conocimientos que ocurre de manera no consciente, sin que la persona sea plenamente consciente de los contenidos teóricos que está asimilando. Este tipo de aprendizaje se basa en la realización de

acciones concretas en un contexto específico, lo que permite a los individuos adquirir información sin esfuerzos deliberados para aprender. A menudo, la persona tiene la sensación de manejar solo una pequeña parte de la información, ya que la mayoría de lo aprendido se procesa de manera automática y sin conocimiento explícito (Celis et al., 2020). El aprendizaje implícito puede jugar un papel importante en el desarrollo de la fluidez al escribir, ya que se basa en la práctica constante y la exposición a diferentes estilos de escritura.

### **3.6.3.2 Aprendizaje explícito**

El aprendizaje explícito se caracteriza por ser un proceso intencional en el que el individuo es consciente de lo que está aprendiendo y puede articular ese conocimiento. Este tipo de aprendizaje implica la formulación y contraste de hipótesis, así como la verificación y ajuste de acciones en función de lo que es relevante o no en un contexto determinado. En este proceso, los errores se utilizan como herramientas valiosas para facilitar la comprensión y mejorar el desempeño, permitiendo que el aprendiz reflexione sobre sus acciones y ajuste su enfoque según sea necesario.

El aprendizaje explícito se centra en la toma de conciencia y el control activo del proceso educativo, promoviendo una comprensión más profunda y significativa del contenido (López-Ros & Sargatal, 2014). En la escritura, el aprendizaje asociativo se manifiesta cuando los estudiantes asocian ciertos estilos o estructuras narrativas con efectos emocionales o de respuesta del lector. Por ejemplo, pueden aprender a utilizar una introducción impactante que atraiga la atención del lector mediante la repetición de patrones efectivos.

### **3.6.3.3 Aprendizaje asociativo**

El aprendizaje puede clasificarse en dos enfoques principales basados en el tipo de asociación que representan: el condicionamiento clásico, también conocido como Pavloviano, y el condicionamiento operante o instrumental. Ambas formas implican un intercambio de información entre el ambiente y el organismo, pero difieren en cómo las contingencias entre los elementos influyen en el comportamiento en distintos contextos. En el aprendizaje, los eventos y estímulos del entorno suelen estar organizados de tal manera que generan relaciones causa-efecto, lo que permite a los organismos anticipar situaciones que podrían afectar su supervivencia.

Además, se menciona el condicionamiento temporal, donde un estímulo incondicionado se presenta a intervalos regulares sin la presencia del estímulo condicionado, lo que lleva al organismo a asociar un momento específico con la aparición del estímulo. Este tipo de aprendizaje se manifiesta, por ejemplo, cuando un individuo comienza a despertar antes de que suene una alarma que suena a la misma hora todos los días, evidenciando así la capacidad del organismo para adaptarse y responder a patrones temporales en su entorno (Pérez et al., 2022).

En la escritura, el aprendizaje asociativo se manifiesta cuando los estudiantes asocian ciertos estilos o estructuras narrativas con efectos emocionales o de respuesta del lector. Por ejemplo, pueden aprender a utilizar una introducción impactante que atrae la atención del lector mediante la repetición de patrones efectivos.

#### **3.6.3.4 Aprendizaje cooperativo**

El aprendizaje cooperativo es un enfoque educativo que fomenta la colaboración entre estudiantes para alcanzar objetivos comunes, promoviendo la participación activa y el apoyo mutuo. En este modelo, los alumnos trabajan juntos en grupos reducidos, lo

que les permite maximizar no solo su propio aprendizaje, sino también el de sus compañeros, a diferencia del aprendizaje competitivo, donde la competencia individual predomina. Existen dos tipos principales de grupos en el aprendizaje cooperativo: los grupos formales, que operan durante un período extendido y se enfocan en tareas específicas, y los grupos informales, que se utilizan brevemente para fomentar la interacción y el procesamiento cognitivo del contenido durante actividades de enseñanza.

La intervención del docente es fundamental en ambos tipos de grupos, ya que guía, supervisa y asegura que los estudiantes participen activamente en el aprendizaje, integrando y explicando el material de manera colaborativa. Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que también cultiva habilidades sociales y de trabajo en equipo, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos en contextos grupales (Johnson & Johnson, 1999). En el aprendizaje cooperativo, los estudiantes colaboran en proyectos de escritura, intercambiando ideas y retroalimentación, lo que mejora la cohesión de sus textos y desarrolla habilidades para la revisión y edición.

### **3.7 Escritura**

Escritura es el proceso de expresar ideas, pensamientos o información mediante el uso de símbolos o caracteres que conforman un lenguaje. Es una forma de comunicación que permite plasmar contenido de manera permanente y estructurada. Además de ser un vehículo para la expresión creativa, la escritura cumple funciones clave en la transmisión de conocimientos, la documentación y la creación de registros (Pognante, 2019).

### **3.7.1 Escritura creativa**

La escritura creativa es una práctica que fomenta la imaginación, la expresión individual y el desarrollo de habilidades comunicativas. Este enfoque permite a los estudiantes experimentar con el lenguaje y explorar diversas formas de narrativa, poesía y ensayo, fortaleciendo su capacidad para interpretar y construir significados. Según Canter (2016), "la escritura creativa no solo desarrolla competencias lingüísticas, sino también habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas" (p. 45).

En el ámbito educativo, esta disciplina tiene un impacto significativo en el aprendizaje, ya que promueve un aprendizaje activo y emocionalmente enriquecedor. Villanueva (2018) argumenta que "la escritura creativa debe incorporarse como una metodología transversal que integre disciplinas y fomente el trabajo colaborativo" (p. 32). Este enfoque no solo ayuda a mejorar la escritura académica, sino que también potencia la autoestima y el autoconocimiento de los estudiantes.

Por otra parte, la implementación de estrategias innovadoras, como la gamificación, ha demostrado ser efectiva en la enseñanza de la escritura creativa. Rodríguez y Pérez (2019) señalan que "los elementos lúdicos, como los juegos narrativos y las competencias literarias, transforman el proceso de escritura en una experiencia motivadora y significativa" (p. 15). Esto contribuye a disminuir la ansiedad de los estudiantes hacia la escritura y fomenta un ambiente inclusivo y participativo.

Finalmente, es crucial destacar que el aprendizaje de la escritura creativa debe ser abordado desde una perspectiva integral. Para García y López (2020), "la escritura

creativa se construye como un proceso en el que la inspiración y la técnica confluyen, ofreciendo a los estudiantes las herramientas necesarias para comunicar sus ideas de manera efectiva y estética" (p. 50). Esto implica no solo enseñar las reglas del lenguaje, sino también proporcionar espacios para la exploración y el pensamiento divergente.

### **3.7.2 Comprensión**

Tanto en la lectura como en la escritura, la comprensión es fundamental. Al leer, se interpreta el mensaje del texto, y al escribir, se debe transmitir un mensaje claro y coherente. Para escribir bien, se necesita un buen entendimiento de lo que se quiere comunicar (Tinta, 2020). Ejemplo: Al leer un texto narrativo, un estudiante puede identificar las emociones de los personajes y el mensaje central de la historia. Esta comprensión le permitirá escribir un cuento con personajes más realistas y conflictos significativos, enriqueciendo su narrativa.

### **3.7.3 Vocabulario**

Un amplio vocabulario es esencial para ambas habilidades. Al leer, se amplía el conocimiento de palabras y sus significados, lo que, a su vez, enriquece la escritura. Un escritor con buen manejo del vocabulario puede transmitir matices y emociones con precisión (Tinta, 2020). Ejemplo: Un estudiante que expande su vocabulario al leer literatura variada puede utilizar términos más precisos y expresivos en su escritura, como elegir "efímero" en lugar de "corto" para describir algo transitorio, lo que hace su texto más evocador.

### **3.7.4 Ortografía y gramática**

Las reglas de ortografía y gramática son básicas para que tanto la lectura como la escritura sean comprensibles. Una correcta ortografía facilita la lectura fluida y una escritura efectiva, evitando malentendidos (Tinta, 2020). Ejemplo: Un estudiante que presta atención a las reglas gramaticales al escribir un informe científico evitará errores que podrían confundir al lector, asegurando que su mensaje se comunique de manera efectiva.

**Variable Independiente:** Uso de la gamificación

## **3.8 Gamificación**

La gamificación es una estrategia educativa que lleva los elementos y dinámicas de los juegos al entorno académico o profesional, con el propósito de obtener mejores resultados. Esto puede incluir la adquisición más eficaz de conocimientos, el perfeccionamiento de habilidades específicas, o el reconocimiento de ciertas conductas, entre otros múltiples fines. Este enfoque formativo ha ido ganando popularidad debido a su aspecto recreativo, que facilita la asimilación de información de manera más amena, proporcionando una experiencia positiva al estudiante. El sistema de juego es efectivo porque logra inspirar y motivar a los participantes, promoviendo un mayor compromiso y fomentando el deseo de superación. Se emplean técnicas y principios propios de los juegos adaptados a contextos educativos o profesionales (Gaitán, 2021).

### **3.8.1 Herramientas para la gamificación**

La escritura creativa, como actividad pedagógica, se beneficia significativamente de enfoques innovadores que fomentan la participación y el compromiso de los estudiantes. Una de estas estrategias es la gamificación, que implica la integración de elementos

característicos de los juegos (retos, recompensas, progresión por niveles, entre otros) en contextos no lúdicos, como el educativo (Kapp, 2012). La gamificación tiene el potencial de transformar tareas complejas o desafiantes en actividades estimulantes y motivadoras, especialmente en el desarrollo de habilidades.

### **3.8.2 Genially en el contexto educativo.**

El avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la integración de herramientas digitales en las aulas. Entre estas, Genially se ha destacado como una plataforma interactiva y dinámica que permite la creación de recursos educativos innovadores. Esta herramienta no solo fomenta la participación activa de los estudiantes, sino que también potencia el aprendizaje significativo mediante el uso de elementos visuales, interactivos y multimedia (González & Pérez, 2021).

Genially es una plataforma que permite diseñar contenidos digitales interactivos, como presentaciones, infografías, juegos y cuestionarios, con un enfoque pedagógico innovador. Según Rodríguez (2020), "Genialmente se distingue por su capacidad para integrar interactividad y diseño atractivo, convirtiéndose en una herramienta clave para captar la atención de los estudiantes" (p. 45). Entre sus principales características se incluyen:

**Interactividad:** Posibilidad de incorporar botones, enlaces y transiciones que mejoran la navegación y la experiencia del usuario.

**Multimedia:** Integración de vídeos, audios e imágenes que enriquecen el contenido.

**Colaboración:** Facilita el trabajo colaborativo en tiempo real, permitiendo que múltiples usuarios contribuyan al desarrollo de un proyecto.

La utilización de Genially en el contexto educativo promueve un aprendizaje activo y participativo. Según García y López (2022), "el diseño de actividades interactivas con Genially estimula la curiosidad, la motivación intrínseca y la creatividad de los estudiantes" (p. 62). Además, esta herramienta se alinea con el enfoque de aprendizaje basado en retos, permitiendo a los estudiantes resolver problemas a través de recursos dinámicos y atractivos.

### **3.8.3 Elementos lúdicos**

El uso de estrategias lúdicas en el proceso educativo se basa en la integración de elementos de juego para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Estas estrategias funcionan como herramientas que fortalecen las actividades educativas y la resolución de problemas, facilitando la comprensión de los contenidos de manera más efectiva. Al utilizar el juego como medio, los docentes pueden emplear diversas técnicas que promueven una participación activa por parte de los estudiantes, quienes, al sentirse más motivados, se involucran profundamente en su propio aprendizaje. Además, este enfoque lúdico no solo genera una experiencia de aprendizaje más entretenida, sino que también impulsa el desarrollo de habilidades cognitivas y el compromiso con los objetivos de la enseñanza. La combinación de lo lúdico con el aprendizaje fomenta un entorno colaborativo que facilita la adquisición de conocimientos de forma fluida y atractiva (Cuasapu & Maiguashca, 2023).

## **3.9 Tratamiento didáctico-metodológico**

### **3.9.1 Diseño de actividades gamificadas**

Las tendencias que integran el aprendizaje basado en juegos y la gamificación proporcionan una alternativa más atractiva y agradable para desarrollar actividades en la

educación a distancia (EaD). Los videojuegos, que han sido una fuente de motivación y entretenimiento para gran parte de la población, han cobrado mayor relevancia con el auge de Internet, especialmente los juegos en línea. Estos presentan importantes ventajas frente a la enseñanza convencional, lo que justifica el creciente uso de la gamificación en la educación. Esta técnica adopta recursos propios del diseño de juegos para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y entretenido, favoreciendo la participación y mejorando la experiencia educativa (Cuba, 2021).

Con lo mencionado, se comprende que el diseño de actividades gamificadas requiere de acciones puntuales que son fundamentales para su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es crucial establecer objetivos claros que orienten a los estudiantes, así como implementar un sistema de recompensas que incentive su participación. Además, fomentar la colaboración entre los alumnos contribuye a crear un sentido de comunidad, mientras que diseñar actividades interactivas mantiene su interés y motivación. Crear un ambiente de competencia amistosa y utilizar narrativas atractivas ayuda a involucrar emocionalmente a los estudiantes, al igual que la incorporación de elementos visuales y multimedia que enriquecen la experiencia de aprendizaje.

Ofrecer retroalimentación constante permite a los alumnos comprender su progreso, y adaptar las tareas a sus intereses asegura una mayor conexión con el contenido. Promover la autoevaluación y la reflexión también es esencial para el desarrollo de la metacognición. En conclusión, estas acciones estratégicas son clave para lograr una experiencia educativa dinámica y efectiva a través de la gamificación en la escritura.



UNEMI

## **4. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **4.1 Paradigma o enfoque**

La presente investigación se fundamentó en el paradigma sociocrítico, que buscaba no solo entender cómo la gamificación influye en la conducta de los estudiantes en el aprendizaje de la escritura, sino también transformar la realidad educativa a través de la intervención y la reflexión crítica. Los investigadores y los participantes colaboraron para identificar problemas, cuestionar supuestos existentes y proponer soluciones que impactaran positivamente en el contexto educativo y social (Creswell, 2014). Este enfoque reconocía que el proceso educativo estaba influenciado por factores socioculturales y políticos que debían ser desafiados.

### **4.2 Tipo de diseño**

El diseño de la investigación fue descriptivo, utilizando un enfoque mixto que combinó datos cuantitativos y cualitativos para comprender en profundidad la gamificación en el proceso de aprendizaje de la escritura. Asimismo, se trató de una investigación de corte transversal, ya que determinaron el estado actual de los estudiantes en un momento específico, sin realizar un seguimiento posterior.

### **4.3 Población y muestra**

La población seleccionada para esta investigación correspondió a los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa "19 de Septiembre", institución pública ubicada en la ciudad de Salcedo, en la provincia de Cotopaxi, Ecuador. El total de estudiantes era de 120, y dado que se trataba de una población muy amplia, se procedió al cálculo de la muestra adecuada para la implementación de los instrumentos.

### Cálculo de la muestra en base a una población de 120 estudiantes de décimo año

$$n = \frac{NZ^2p(1-p)}{E^2(N-1) + Z^2p(1-p)}$$

#### Donde:

- $n$ : Tamaño de la muestra.
- $N$ : Tamaño total de la población.
- $Z$ : Valor crítico correspondiente al nivel de confianza
- $p$ : Proporción estimada de la población que posee la característica de interés de la investigación, en caso de no conocer el valor es  $p = 0.5$ .
- $E$ : Margen de error aceptable.

#### Valores utilizados para el cálculo:

- Tamaño total de la población

$$N = 120$$

- Nivel de confianza del 95%.

$$Z = 1.96$$

- Proporción estimada.

$$p = 0.5$$

- Margen de error del 10%.

$$E = 0.1$$

#### Cálculo:

$$n = \frac{120 * (1.96)^2 * 0.5 * (1 - 0.5)}{(0.1)^2(120 - 1) + (1.96)^2 * 0.5 * (1 - 0.5)} = \frac{115.248}{2.1504} = 38$$

Dando como total 38 estudiantes a los cuales se les aplicarán los instrumentos de recolección de datos seleccionados en la presente investigación.

#### 4.4 Métodos empíricos

Los Instrumentos y técnicas utilizados para el desarrollo de la investigación a los que se recurre son: el uso de las técnicas de investigación como la encuesta y un test.

#### **4.5 Descripción de los instrumentos**

Para esta investigación, se emplearon dos instrumentos de recolección de datos: una encuesta y un test, seleccionados en función de los objetivos del estudio. La encuesta permitió conocer la percepción de los estudiantes sobre la gamificación en la enseñanza de la escritura, mientras que el test evaluó su desempeño en distintas dimensiones de la producción escrita.

##### **Encuesta:**

Este instrumento tuvo como propósito analizar la percepción de los estudiantes sobre la implementación de la gamificación en su aprendizaje de la escritura. A través de sus respuestas, se buscó determinar cómo el uso de recursos lúdicos y tecnológicos influyó en el desarrollo de competencias lingüísticas y en la creatividad en la producción escrita.

##### **Dimensiones de la encuesta:**

###### a) Competencias Lingüísticas:

Se investigó si la gamificación ayudó a los estudiantes a reducir errores ortográficos, mejorar el uso de signos de puntuación y organizar sus ideas de manera coherente.

###### b) Creatividad en la Escritura:

Se evaluó si la gamificación potencia la creatividad y originalidad en la escritura, facilitando el aprendizaje de vocabulario y la expresión de ideas innovadoras.

(Ver anexo 2)

##### **Test:**

Tuvo como finalidad medir las habilidades de escritura de los estudiantes en tres dimensiones clave: ortografía y gramática, cohesión y coherencia, y riqueza léxica. Este instrumento permitió identificar tanto las fortalezas como las áreas de mejora en la producción escrita.

#### **Dimensiones del Test:**

a) **Ortografía y Gramática:**

Evaluó la capacidad de los estudiantes para aplicar correctamente las reglas ortográficas y gramaticales, incluyendo el uso adecuado de pronombres y tiempos verbales.

b) **Cohesión y Coherencia:**

Midió la habilidad para utilizar conectores y estructurar ideas de forma lógica y clara, así como la capacidad de reescribir oraciones para mejorar su claridad.

c) **Riqueza Léxica y Variedad de Vocabulario:**

Investigó la habilidad de los estudiantes para emplear un vocabulario diverso y preciso, evaluando su conocimiento de sinónimos y términos enriquecedores.

(Ver anexo 3)

#### **4.6 Técnicas estadístico-matemáticas**

Para el análisis de los datos obtenidos a través de la encuesta, se empleó la escala de Likert. Esta herramienta permitió evaluar la percepción de los estudiantes respecto a la gamificación en el aprendizaje de la escritura.

Además, se utilizaron tablas de frecuencia para resumir los resultados, así como el análisis de errores cometidos por los estudiantes en el cuestionario de escritura.

Los datos recolectados fueron analizados mediante el programa estadístico como Excel. Este software facilitó la generación de gráficos y permitieron realizar un análisis estadístico detallado de la situación estudiada.

## 5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

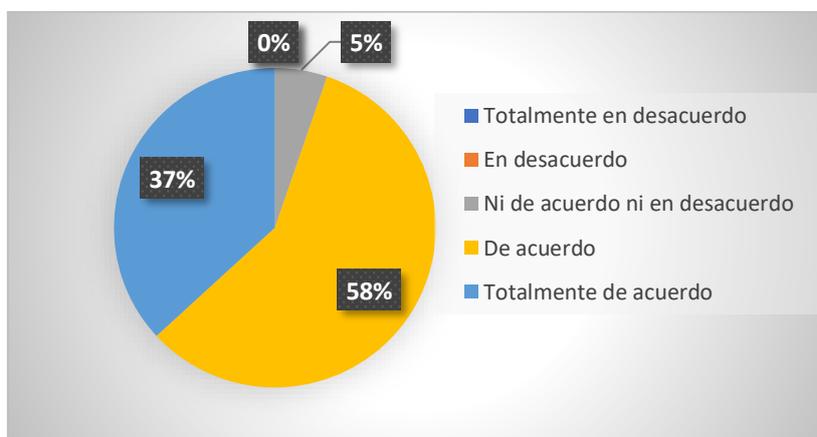
En esta sección se presentan los resultados obtenidos a partir de las encuestas y test realizados. A través de un análisis detallado de las respuestas, se busca identificar patrones y tendencias en las percepciones de los estudiantes sobre el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la escritura. Estos resultados son fundamentales para evaluar la efectividad de las recomendaciones de las estrategias implementadas y para realizar que puedan contribuir a la mejora continua de los métodos de enseñanza.

### 5.1. Análisis de Resultados de la encuesta a los estudiantes

- a. **Consideras que tus errores ortográficos lleguen a disminuir con el uso de actividades gamificadas.**

**Figura 1.**

*Consideración de la disminución de los errores ortográficos con el uso de la gamificación*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 1.**

*Consideración de la disminución de los errores ortográficos con el uso de la gamificación*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5,3
De acuerdo	22	57,9
Totalmente de acuerdo	14	36,8
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

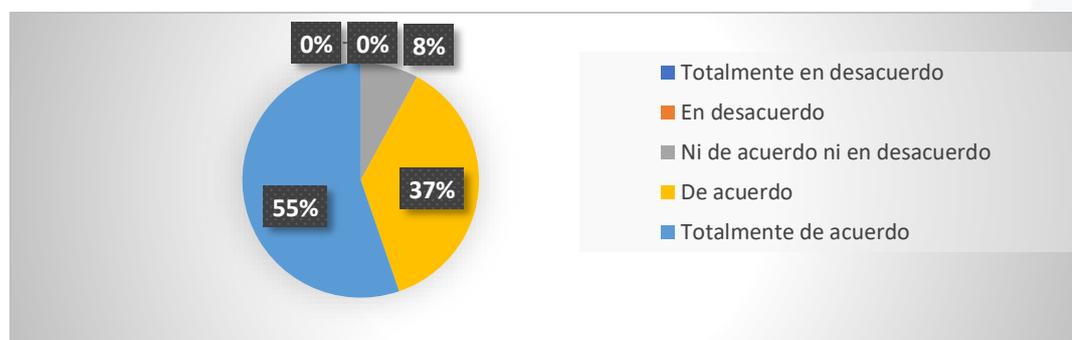
### Análisis e interpretación

Del total de encuestados la gran mayoría está de acuerdo con un 58% del total, el 37% está totalmente de acuerdo y un número reducido del 5% se muestra indiferente, lo que lleva a considerar que los errores ortográficos pueden ser reducidos con el uso de la gamificación y esto puede causar un impacto significativo para la enseñanza de la escritura en las instituciones educativas.

- b. **El uso de recursos tecnológicos como imágenes, audios videos pueden llegar a mejorar el uso de los signos de puntuación.**

**Figura 2.**

*Análisis del uso de recursos tecnológicos para mejorar el uso de signos de puntuación*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 2.**

*Análisis del uso de recursos tecnológicos para mejorar el uso de signos de puntuación*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	7,894736842
De acuerdo	14	36,84210526
Totalmente de acuerdo	21	55,26315789
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

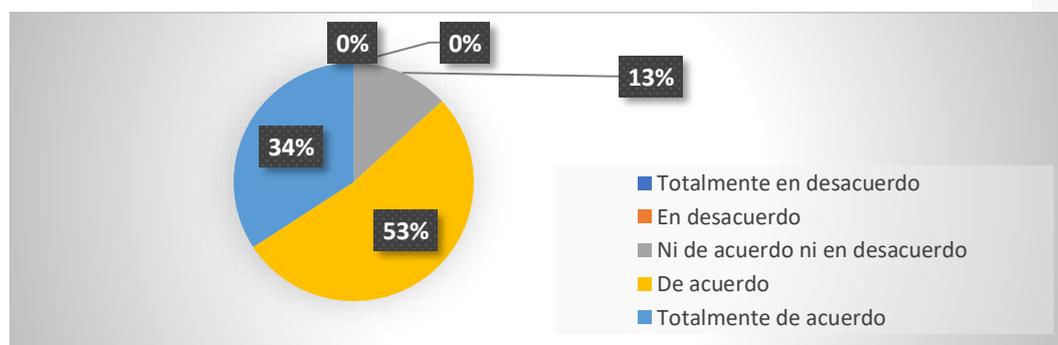
### Análisis e interpretación

Con un contundente 56% del total de encuestados que están totalmente de acuerdo, un 37% que se muestran de acuerdo, y únicamente el 8% se muestra indiferente con el uso de recursos tecnológicos como imágenes, audios y videos para mejorar el uso de los signos de puntuación, lo que muestra el deseo por la inclusión de elementos más tecnológicos en el proceso de enseñanza.

- c. **La implementación de la gamificación para la enseñanza de la escritura permitirá que los textos escritos tengan menos errores gramaticales.**

### Figura 3.

*Análisis de la implementación de la gamificación para reducir los errores gramaticales de los textos escritos*



*Nota.* Elaborado por los autores.

### Tabla 3.

*Análisis de la implementación de la gamificación para reducir los errores gramaticales de los textos escritos*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	13,15789474
De acuerdo	20	52,63157895
Totalmente de acuerdo	13	34,21052632
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

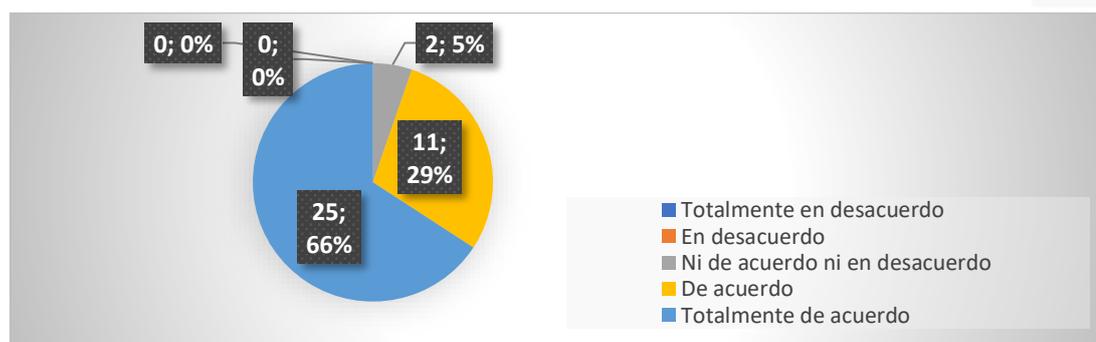
### Análisis e interpretación

La gran mayoría con el 53% están de acuerdo en que la implementación de la gamificación sirve para reducir los errores gramaticales de los textos escritos, un 35% está totalmente de acuerdo y con apenas el 13% del total se muestran indiferentes ante esto, por lo que se tienen porcentajes bastante significativos para considerar que la gamificación sirve para mejorar la gramática y los escritos.

- d. **Si el docente recurre al uso de la gamificación para impartir su clase esto hará que sientas más seguridad al escribir, reduciendo los errores ortográficos o de puntuación.**

**Figura 4.**

*Análisis sobre la seguridad de usar la gamificación para mejorar la ortografía y puntuación*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 4.**

*Análisis sobre la seguridad de usar la gamificación para mejorar la ortografía y puntuación*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5,263157895
De acuerdo	11	28,94736842
Totalmente de acuerdo	25	65,78947368
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

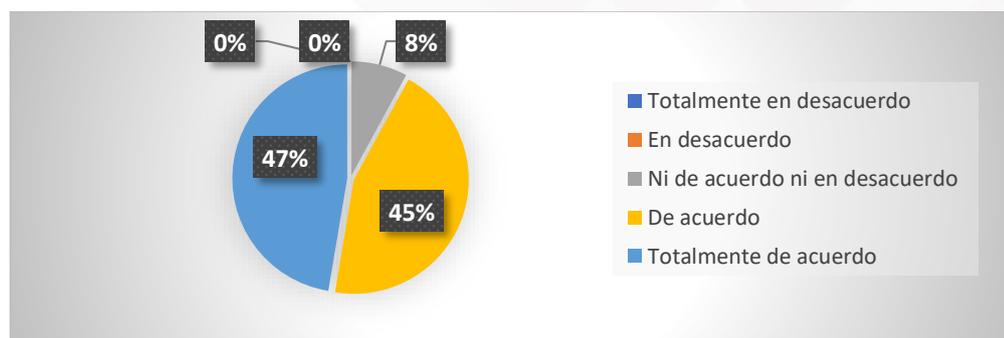
### **Análisis e interpretación**

Con un rotundo 66% del total que están totalmente de acuerdo y el 29% de acuerdo con que el uso de la gamificación hará que sientan más seguridad al escribir reduciendo los errores ortográficos y solamente un 5% que no se muestra ni de acuerdo y en desacuerdo permite concluir que los encuestados están aptos a la implementación de la gamificación como recurso didáctico para mejorar la escritura.

- e. **Las imágenes, audios, videos o juegos que implemente el docente hará más fácil la tarea al organizar las ideas de forma más lógica y coherente en los textos que escribas.**

**Figura 5.**

*Análisis del uso de imágenes para facilitar la tarea de organizar las ideas de forma lógica y coherente al momento de escribir*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 5.**

*Análisis del uso de imágenes para facilitar la tarea de organizar las ideas de forma lógica y coherente al momento de escribir*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje	
Totalmente en desacuerdo	0	0	0
En desacuerdo	0	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	7,894736842	
De acuerdo	17	44,73684211	
Totalmente de acuerdo	18	47,36842105	
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	

*Nota.* Elaborado por los autores.

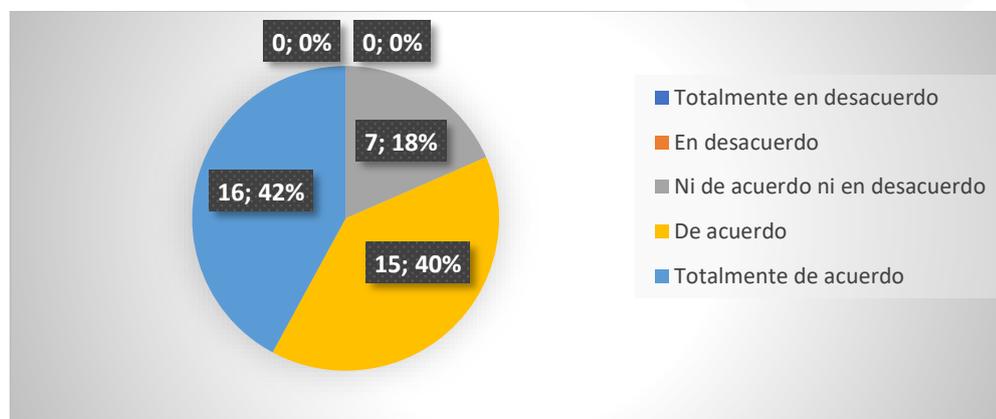
### **Análisis e interpretación**

Con un total del 47% totalmente de acuerdo el 45% de acuerdo con que el uso de imágenes, audios, videos o juegos por parte de los docentes permite organizar las ideas de la forma más lógica y coherente en los textos escritos, contratado con un 8% de encuestados que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo con la implementación de estos recursos, lo que permite definir que existe buena acogida hacia la implementación de estos recursos con la gamificación.

- f. **Dejando de lado los métodos tradicionales para la enseñanza de la escritura y usando la gamificación tus textos serían más creativos y originales.**

**Figura 6.**

*Análisis de si la gamificación mejorará la creatividad que con los métodos tradicionales*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 6.**

*Análisis de si la gamificación mejorará la creatividad que con los métodos tradicionales*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	18,42105263
De acuerdo	15	39,47368421
Totalmente de acuerdo	16	42,10526316
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

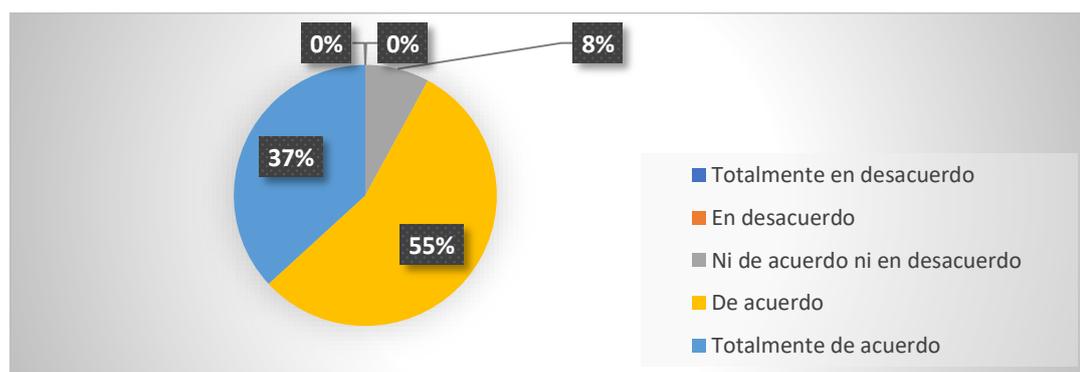
### **Análisis e interpretación**

En lo referente a que dejar de lado los métodos tradicionales para utilizar la gamificación para hacer los textos más creativos y originales un 42% se mostró totalmente de acuerdo, un 40% de acuerdo y un 18% indiferente, lo que lleva a concluir que están aptos al uso de la gamificación por sobre los métodos tradicionales.

- g. **Te resulta más fácil aprender un vocabulario más variado y dar mayor profundidad a los escritos con el uso de tecnología mediante juegos y desafíos de lectura.**

**Figura 7.**

*Análisis de la facilidad de aprender nuevo vocabulario con el uso de juegos y desafíos*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 7.**

*Análisis de la facilidad de aprender nuevo vocabulario con el uso de juegos y desafíos*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje	
Totalmente en desacuerdo	0	0	0
En desacuerdo	0	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	7,894736842	
De acuerdo	21	55,26315789	
Totalmente de acuerdo	14	36,84210526	
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	

*Nota.* Elaborado por los autores.

### **Análisis e interpretación**

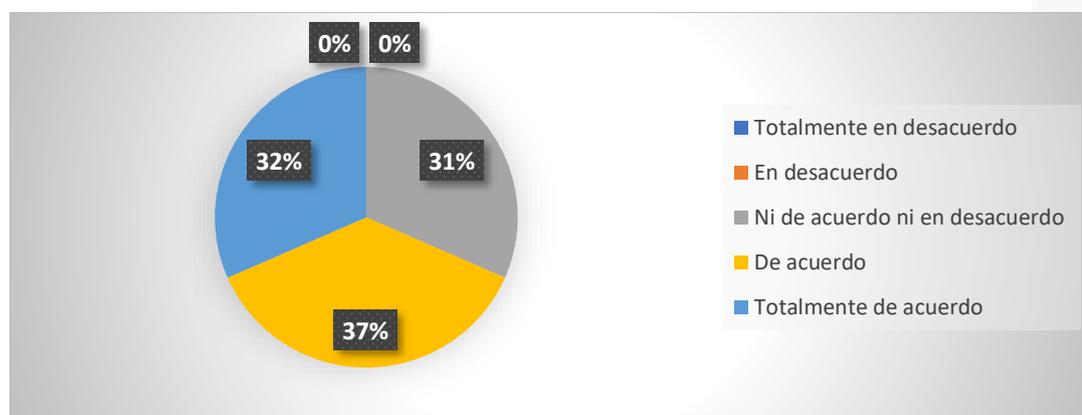
En relación a la facilidad de aprender vocabulario más variado y tener mayor profundidad a los escritos con el uso de la tecnología mediante juegos y desafíos de lectura un rotundo 55% se ha mostrado de acuerdo, y un 37% totalmente de acuerdo lo

que conduce a determinar que el uso de la gamificación es indispensable para mantener el interés en el aprendizaje de la escritura de los estudiantes.

- h. **El hecho de integrar la gamificación estrechamente ligada a la tecnología que es un tema en boga te permite expresar ideas más novedosas y originales en sus textos**

**Figura 8.**

*La gamificación permite expresar ideas más novedosas y originales en los textos.*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 8.**

*La gamificación permite expresar ideas más novedosas y originales en los textos.*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje	
Totalmente en desacuerdo	0	0	0
En desacuerdo	0	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	31,57894737	
De acuerdo	14	36,84210526	
Totalmente de acuerdo	12	31,57894737	
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	

*Nota.* Elaborado por los autores.

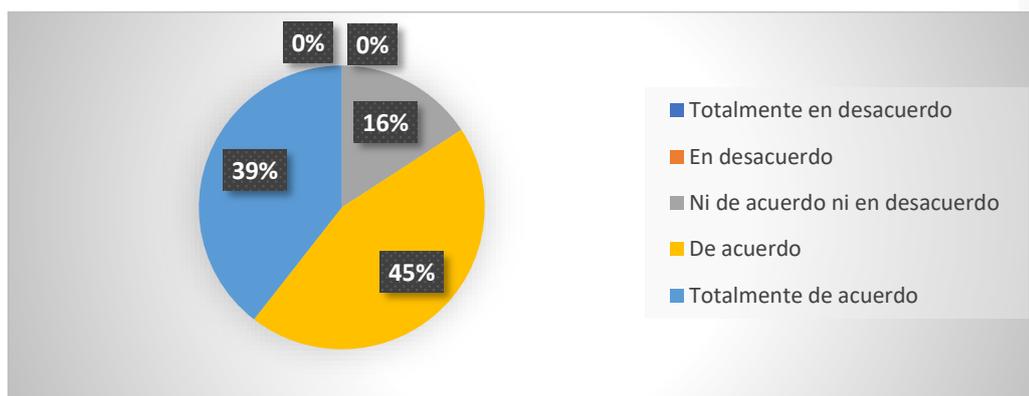
### Análisis e interpretación

En relación al hecho de integrar la gamificación para poder expresar ideas más novedosas y originales en los textos, se ha obtenido un 37% de encuestados de acuerdo y un 32% de encuestados que están totalmente de acuerdo, mismo porcentaje de los que se muestran indiferentes a esta afirmación, lo que conduce a definir a la gamificación como una herramienta muy interesante para los encuestados al momento de querer expresar las ideas en sus textos.

- i. **Los juegos en clase te permiten el uso y aprendizaje de recursos estilísticos (como metáforas, comparaciones) para estructurar de mejor manera tus textos.**

**Figura 9.**

*Los juegos permiten el uso y aprendizaje de recursos estilísticos.*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 9.**

*Los juegos permiten el uso y aprendizaje de recursos estilísticos.*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje	
Totalmente en desacuerdo	0	0	0
En desacuerdo	0	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	15,78947368	
De acuerdo	17	44,73684211	

Totalmente de acuerdo	15	39,47368421
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

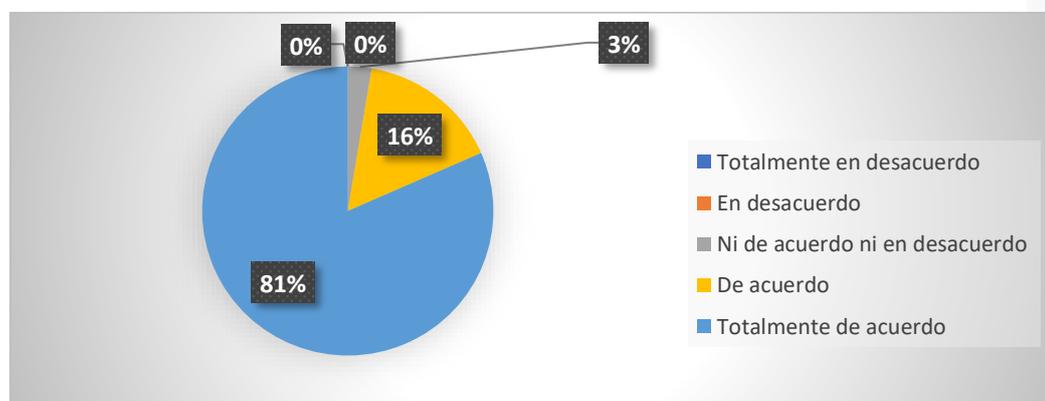
### Análisis e interpretación

Del total de encuestados un 45% se muestra de acuerdo, mientras que un 40% se muestra totalmente de acuerdo, dejando únicamente un 16% de encuestados que se muestran indiferentes a que el uso de juegos en clase les permite el uso y aprendizaje de recursos estilísticos para estructurar de mejor manera sus textos, dejando en evidencia que actividades gamificadas facilitan la enseñanza y el aprendizaje de la escritura.

- j. **Te sientes más atraído por una enseñanza más actualizada que te permita más libertad de interpretar tus ideas mediante el uso de plataformas educativas o dispositivos tecnológicos.**

### Figura 10.

*Análisis de la atracción por una enseñanza mediante el uso de la gamificación y recursos tecnológicos*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 10.**

*Análisis de la atracción por una enseñanza mediante el uso de la gamificación y recursos tecnológicos*

Ítems	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2,631578947
De acuerdo	6	15,78947368
Totalmente de acuerdo	31	81,57894737
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

### **Análisis e interpretación**

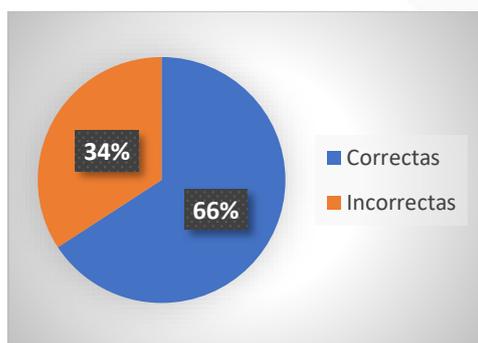
Del total de encuestados un contundente 81% manifiesta un total acuerdo, un 16% que están de acuerdo y únicamente un 3% que es indiferente ante sentirse atraído por una enseñanza más actualizada que permita más libertad para interpretar las ideas mediante el uso de plataformas educativas o dispositivos tecnológicos. Con estos datos tan favorables se da realce a la implementación de la gamificación y bastante acogida al hecho de usar los recursos que en ella intervienen.

### **5.2. Análisis del test desarrollado por los estudiantes.**

#### **a. Seleccione la opción con la ortografía correcta.**

### **Figura 11.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 1.*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 11**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 1.*

Respuestas	Nº de estudiantes
Correctas	25
Incorrectas	13
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

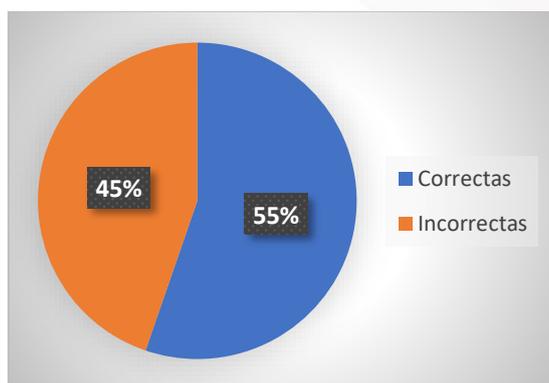
### **Análisis e interpretación**

Del total de encuestados el 66% ha logrado responder adecuadamente el literal con palabras sin errores ortográficos, pero el 34% se ha equivocado, lo que evidencia que pese a conocer la gran mayoría la escritura correcta de las palabras presentadas aún existe un porcentaje bastante considerable que no lo hace adecuadamente.

#### **b. Complete las siguientes oraciones con el pronombre adecuado**

**Figura 12.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 2*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 12**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 2*

Respuestas	N° de estudiantes
Correctas	21
Incorrectas	17
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

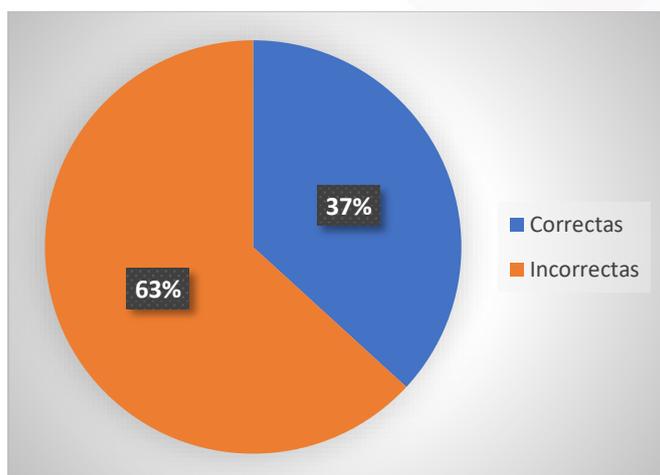
### **Análisis e interpretación**

El 55% de los encuestados han logrado completar las oraciones con los pronombres adecuados, y 17 estudiantes que equivalen al 45% se han equivocado, evidenciando que se puede intervenir mediante la gamificación para mejorar estos resultados con relación a la dimensión de la ortografía y gramática.

#### **c. Subraye ¿Cuál es el uso correcto de la coma en esta oración?**

**Figura 13.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 3*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 13**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 3*

Respuestas	Nº de estudiantes
Correctas	14
Incorrectas	24
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

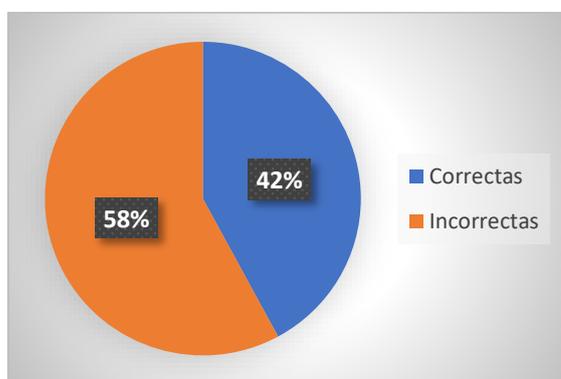
### **Análisis e interpretación**

El 63% de los encuestados no han podido identificar el uso correcto de la coma en la pregunta planteada, y únicamente 14 estudiantes que equivale al 37% lo han logrado, evidenciando una gran falencia con respecto a la dimensión de ortografía y gramática, lo que es un gran indicio para la aplicación de estrategias didácticas que dinamicen el aprendizaje como la gamificación.

#### **d. Seleccione el conector que mejor complete la oración**

**Figura 14.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 4*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 14**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 4*

Respuestas	Nº de estudiantes
Correctas	16
Incorrectas	22
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

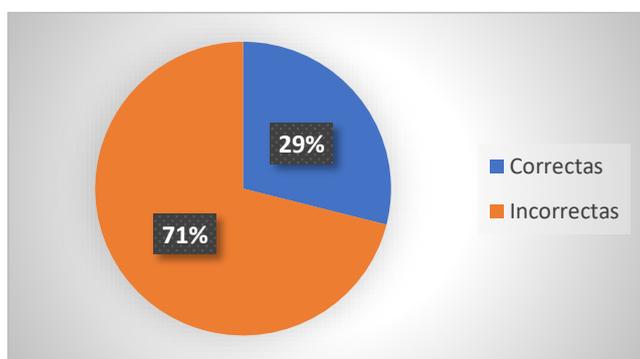
### **Análisis e interpretación**

Esta pregunta se enfoca a la dimensión de cohesión y coherencia, y se observa que el 58% no ha logrado selección el conector adecuado para completar las oraciones, y únicamente el 42% lo ha logrado, evidenciando que se requieren acciones para mejorar este porcentaje de aciertos.

#### **e. Completa la oración con un conector lógico**

**Figura 15.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 5*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 15**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 5*

<b>Respuestas</b>	<b>Nº de estudiantes</b>
Correctas	11
Incorrectas	27
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

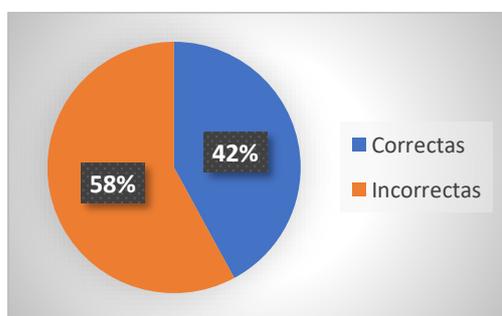
### **Análisis e interpretación**

Con un abrumador 71% del total de encuestados que no han podido completar la oración con el conector lógico y solamente el 29% que lo ha logrado, se evidencia la necesidad de implementar acciones correctivas para mejorar la dimensión de cohesión y coherencia.

f. **Subraye ¿Cuál es la mejor forma de reescribir esta oración para mejorar la coherencia?**

**Figura 16.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 6.*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 16**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 6*

Respuestas	Nº de estudiantes
Correctas	16
Incorrectas	22
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

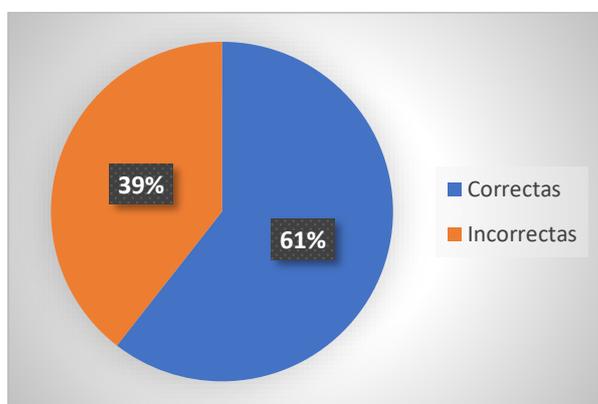
### **Análisis e interpretación**

El 58% del total de encuestados ha subrayado erróneamente la forma correcta de la oración, y solamente el 42% lo ha logrado, lo que determina la necesidad de optar por un enfoque motivacional para mejorar los resultados obtenidos.

**g. Seleccione el sinónimo de "rápido" que mejor se ajusta a la siguiente oración**

**Figura 17.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 7.*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 17**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 7*

Respuestas	Nº de estudiantes
Correctas	23
Incorrectas	15
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

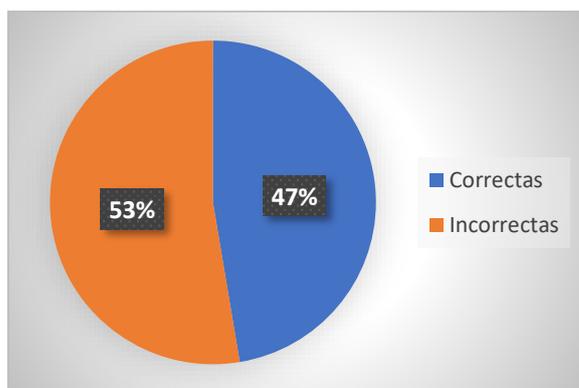
### **Análisis e interpretación**

El 61% de los encuestados han seleccionado correctamente el sinónimo de la palabra en cuestión, y el 39% que son 15 estudiantes no han logrado seleccionar adecuadamente el sinónimo, evidenciando que más de la mitad de estudiantes si conocen el sinónimo en cuestión, pero al ser una palabra relativamente fácil es preocupante el porcentaje de respuestas erróneas, lo que implica la búsqueda de alternativas que mejoren estos porcentajes.

**h. Subraye ¿Cuál de las siguientes palabras es un sinónimo de "suscitar"?**

**Figura 18.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 8.*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 18**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 8*

Respuestas	Nº de estudiantes
Correctas	18
Incorrectas	20
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

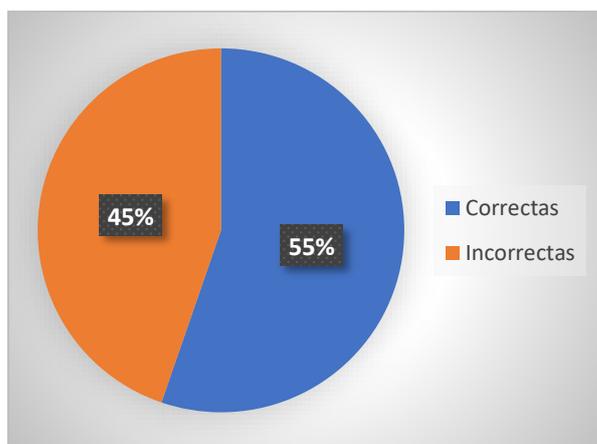
**Análisis e interpretación**

Con relación a la dimensión de riqueza léxica y variedad de vocabulario el 53% de los encuestados no han logrado subrayar el sinónimo adecuado y únicamente 47% lo ha logrado, haciendo importante la intervención en pro de mejorar esta realidad de los estudiantes.

i. ¿Qué término es un antónimo de "inmutable"?

**Figura 19.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 9*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 19**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 9*

Respuestas	Nº de estudiantes
Correctas	21
Incorrectas	17
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

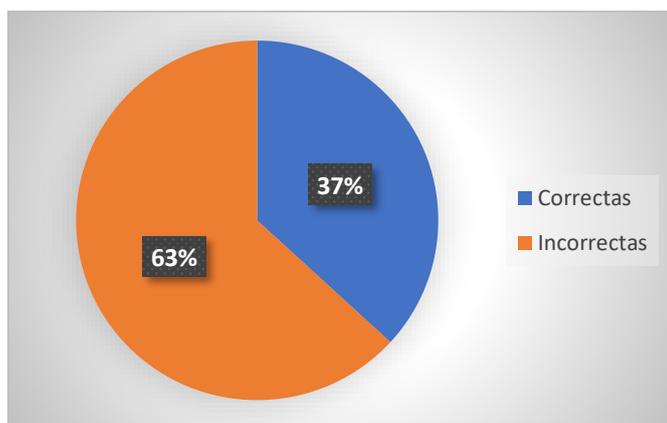
### **Análisis e interpretación**

El 55% ha logrado determinar el antónimo de inmutable, pero el 45% no lo ha logrado, evidenciando que, pese a ser la dimensión en donde mejores resultados muestran los estudiantes, aún se nota un porcentaje elevado de respuestas erróneas, que para la edad de los estudiantes se deberían tener resultados mucho mejores.

j. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor la palabra "perceptivo"?

**Figura 20.**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 10*



*Nota.* Elaborado por los autores.

**Tabla 20**

*Análisis de resultados test estudiantes pregunta 10*

Respuestas	Nº de estudiantes
Correctas	14
Incorrectas	24
<b>Total</b>	<b>38</b>

*Nota.* Elaborado por los autores.

### **Análisis e interpretación**

El 63% de los encuestados no ha podido seleccionar la palabra que mejor describa a “perceptivo” y únicamente el 37% lo ha logrado, esto determina la gran importancia de aplicar estrategias didácticas como la gamificación para tener mejores resultados.

### **5.3. Discusión general de resultados.**

Los resultados de la encuesta y el test muestran un amplio respaldo a la gamificación como estrategia efectiva para mejorar las habilidades de escritura en los estudiantes. Los encuestados destacaron que la gamificación fomenta la motivación y el compromiso, lo que coincide con las investigaciones de García (2017) y Cabrera (2021). En ambos estudios, se evidencia que el uso de herramientas gamificadas no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también mejora aspectos clave del proceso de escritura, como la coherencia y la competencia lingüística. La encuesta refuerza este punto, ya que la mayoría de los encuestados reconocen que los estudiantes participan activamente en actividades de escritura cuando estas están diseñadas en forma de juegos, sugiriendo que la gamificación puede ser un motor de cambio significativo en el aprendizaje.

Al comparar estos resultados con la bibliografía revisada, también se observa un paralelo en la evolución de la creatividad de los estudiantes. Tanto el estudio de Araujo (2024) como los resultados de la encuesta y el test sugieren que la gamificación permite a los estudiantes ser más originales en sus escritos, con un uso más variado y rico del vocabulario. Al igual que en el estudio de Llerena y Mendoza (2022), los encuestados creen que la inclusión de nuevos recursos tecnológicos en las actividades gamificadas transformará el aprendizaje de la escritura, haciéndolo más interactivo y dinámico. Esto refuerza la conclusión de que la gamificación, apoyada por la tecnología, no solo mejora la motivación, sino que también tiene un impacto positivo en la adquisición de habilidades complejas como la escritura.

## 6. CONCLUSIONES

- El análisis exhaustivo del estado actual del uso de estrategias metodológicas en la enseñanza de la escritura mostró que los métodos tradicionales presentaron limitaciones significativas en cuanto a su capacidad para motivar y desarrollar las competencias escritas en los estudiantes de décimo año de EGB. La revisión de la literatura respaldó que la gamificación fue una alternativa prometedora para enfrentar estos desafíos, aportando un enfoque más dinámico y atractivo para los estudiantes.
- Los resultados indicaron que las deficiencias en la escritura de los estudiantes pudieron atribuirse a múltiples factores, entre ellos, el impacto de las redes sociales y la falta de motivación generada por metodologías monótonas. Estos elementos contribuyen a problemas como la mala ortografía, el uso inadecuado de la puntuación y la variedad léxica limitada. Estos hallazgos justificaron la necesidad de explorar enfoques metodológicos que pudieran aumentar el compromiso y la calidad de la producción escrita de los estudiantes.
- La fundamentación de la propuesta de gamificación se apoyó en las percepciones positivas de los estudiantes, quienes reconocieron el potencial motivador de esta metodología. Los participantes percibieron que el uso de recursos lúdicos y tecnológicos en el proceso de enseñanza podría facilitar una mayor participación y creatividad en la escritura. Aunque esta investigación no evaluó directamente el impacto de la gamificación en el rendimiento, las percepciones indicaron una disposición favorable hacia su implementación.

- Aunque el presente estudio no realizó una evaluación directa del impacto de la gamificación sobre el rendimiento en escritura, los juicios de expertos y las opiniones recogidas sugirieron que la implementación de esta metodología podría generar cambios positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se recomienda que futuras investigaciones apliquen estrategias de gamificación y evalúen su efectividad, permitiendo una validación empírica de los beneficios observados en este análisis teórico.
- La investigación confirmó que los métodos tradicionales utilizados en la enseñanza de la escritura presentaron serias limitaciones para motivar y desarrollar competencias escritas en estudiantes de décimo año de EGB. El impacto de las redes sociales y las metodologías monótonas contribuyó a deficiencias como errores ortográficos, uso inadecuado de la puntuación y un léxico limitado. En este contexto, la gamificación se posicionó como una metodología innovadora que, respaldada por percepciones positivas de los estudiantes, ofreció una alternativa dinámica y efectiva para fomentar la creatividad, motivación y participación activa en el aprendizaje de la escritura. Aunque este estudio no evaluó directamente el impacto de la gamificación sobre el rendimiento académico, los hallazgos teóricos y prácticos apuntaron a su potencial para transformar el proceso educativo, logrando una mayor calidad y compromiso en la producción escrita.

## 7. RECOMENDACIONES

- Incorporar estrategias de gamificación como una metodología regular en el currículo educativo, especialmente en áreas relacionadas con el desarrollo de competencias lingüísticas. Esto incluiría el uso de plataformas interactivas y recursos tecnológicos adaptados al nivel educativo de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje atractivo y efectivo.
- Capacitar a los docentes en el diseño y aplicación de actividades gamificadas, asegurando que estas estrategias sean implementadas de manera efectiva y alineadas con los objetivos pedagógicos. Esta formación debe incluir el manejo de herramientas tecnológicas y la integración de dinámicas de juego que refuercen aspectos clave como ortografía, puntuación, coherencia y creatividad.

## 8. BIBLIOGRAFÍA.

- Aguilar, F. (2018). Fundamento, evolución, nodos críticos y desafíos de la educación ecuatoriana actual. *Actualidades Investigativas En Educación*, 19(1).  
<https://doi.org/10.15517/AIE.V19I1.35715>
- Araujo, O. (2024). *La gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo*.
- Arteaga, Y., & Guaña, J. (2023). *Gamificación para fomentar la participación de estudiantes en la investigación científica*.
- Cabrera, A. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria*.
- Castañeda, I. (2019). *El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores*.
- Castiñeira, C. (2018). *La iniciación a la escritura en la etapa de Educación Infantil*.
- Celis, E., Cuevas, A., Doren, F., Fisher, M., & Paredes, M. (2020). Aprendizaje Implícito en la educación formal: aproximación desde la gramática de Reber y sus adaptaciones. *Revista Memoriza.Com*, 16, 21–28.
- Cuasapu, J., & Manguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165.  
<https://doi.org/10.35290/RCUI.V10N1.2023.694>
- Cuba, E. (2021). *Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia*. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2227-18992021000500366](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992021000500366)
- Díaz, T., & Alemán, P. (2019). *La educación como factor de desarrollo Education as a Development Factor*.

- Gaitán, V. (2021). *Gamificación: el aprendizaje divertido / educativa*.  
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, F. (2017). *El uso de la gamificación para la mejora de la escritura y aprendizaje de lengua extranjera en educación primaria*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132891&info=resumen&idioma=SPA>
- Hurtado, E., Medina, A., Ruilova, M., & Flores, K. (2023). *Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica*. 9(1), 2528–8083. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10463659>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.
- Llerena, K. (2022). *La gamificación y el proceso de construcción ortográfica en los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa*.
- López, L., Morales, E., López, M., & Sánchez, D. (2021). *APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS TECNOLÓGICOS*. [www.grupocieg.org](http://www.grupocieg.org)
- López-Ros, V., & Sargatal, J. (2014). *El aprendizaje de la acción táctica*.
- Luengo, J. (2004). *LA EDUCACIÓN COMO OBJETO DE CONOCIMIENTO. EL CONCEPTO DE EDUCACIÓN*.
- Madrid, T. (2019). *El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos*.  
<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/651/3091>
- PED. (2023). *¿CÓMO UTILIZAR PORTAFOLIOS PARA EVALUAR TEXTOS ESCRITOS?*
- Peraza, A. (2018). *Motivación: la dimensión afectiva en el aula*.
- Perea, A. (2013). *Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*. 36–37.

- Pérez, W., Macías, A., Martínez, M., & Carranza, R. (2022). *El aprendizaje asociativo: ¿Qué es y cuáles son los procesos básicos involucrados?*
- Pognante, P. (2019). *Sobre el concepto de escritura I.*
- Schuster, A., Puente, M., Andrada, O., & Maiza, M. (2013). *La Metodología Cualitativa, Herramienta para Investigar los Fenómenos que Ocurren en el Aula. La Investigación Educativa.*  
<https://exactas.unca.edu.ar/riecyt/VOL%204%20NUM%202/TEXT0%207.pdf>
- Tinta, M. (2020). Proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura a partir de la lectura de la realidad. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 4(16), 553–568. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.137>
- Touriñán, J. (2018). *Concepto de Educación y Conocimiento de la Educación The Concept of Education and the Knowledge of Education.*
- Trujillo, G., & Suarez, Jhon. (2018). *LA DIMENSIÓN COGNITIVA IMPORTANCIA Y TRASCENDENCIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA, SECUNDARIA Y MEDIA TÉCNICA EN LAS CIUDADELAS EDUCATIVAS.*
- UNEMI. (2019). *Métodos y técnicas de investigación.*  
[https://sga.unemi.edu.ec/media/recursotema/Documento\\_202043015231.pdf](https://sga.unemi.edu.ec/media/recursotema/Documento_202043015231.pdf)
- Velázquez, E., Ulloa, L., & Hernández, J. (2009). *La estimulación del aprendizaje.* 50–54.
- Vergara, D., & Gómez, A. (2019). *Historia de la gamificación Gamificación un mundo para educar.* <https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>

## 9. ANEXOS

### Anexo 1 Propuesta:

#### **Implementación de Actividades Gamificadas para Mejorar las Deficiencias en el Aprendizaje del Lenguaje**

##### **1. Introducción:**

En el contexto educativo actual, el aprendizaje del lenguaje enfrenta diversos desafíos que afectan la competencia comunicativa de los estudiantes. La habilidad para dominar aspectos como la ortografía, la gramática y la coherencia en la escritura es fundamental para el desarrollo académico y personal. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, se presenta como una estrategia didáctica innovadora que puede motivar a los estudiantes y facilitar el aprendizaje, haciendo el proceso más dinámico y atractivo.

##### **2. Justificación:**

Los resultados del análisis de un test realizado a los estudiantes revelan deficiencias significativas en el uso de signos de puntuación, conectores y coherencia en la escritura.

En particular:

- **63%** de los estudiantes no identifica correctamente el uso de la coma.
- **58%** falla en la selección de conectores adecuados.
- **58%** no logra reescribir oraciones para mejorar su coherencia.

Estas estadísticas indican la necesidad urgente de abordar estas deficiencias para mejorar la calidad del aprendizaje del lenguaje. La implementación de actividades gamificadas puede ofrecer un enfoque atractivo que fomente la práctica y el refuerzo de estas habilidades.

### 3. Objetivos

#### Objetivo General

Mejorar las habilidades de ortografía, gramática, cohesión y coherencia en la escritura de los estudiantes a través de actividades gamificadas.

#### Objetivos Específicos

- Diseñar y aplicar actividades gamificadas centradas en el uso de signos de puntuación.
- Fomentar el uso adecuado de conectores mediante dinámicas de juego.
- Desarrollar la capacidad de reescritura y mejora de la coherencia en la escritura a través de retos interactivos.

### 4. Metodología

La metodología a implementar se basará en un enfoque cualitativo y cuantitativo, utilizando herramientas digitales y recursos didácticos que faciliten la gamificación. Las etapas incluyen:

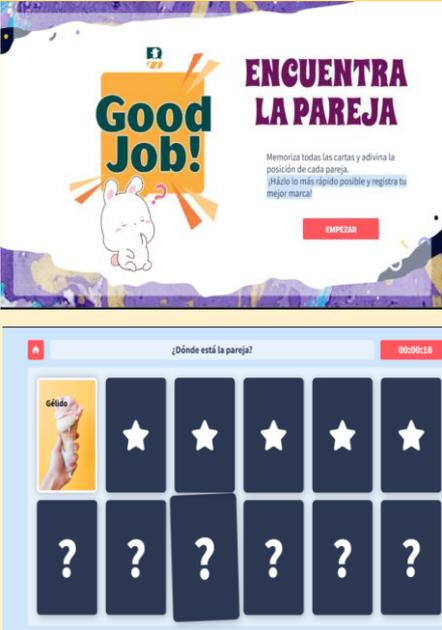
- **Selección de Herramientas:** Utilización de plataformas educativas como **Genially** para crear juegos y actividades interactivas.
- **Diseño de Recursos:** Creación de materiales didácticos en Genially que integren elementos de juego, como puntos, niveles y recompensas.
- **Técnicas de Evaluación:** Aplicación de cuestionarios pre y post actividad para medir el progreso de los estudiantes.

### 5. Actividades Gamificadas Propuestas

#### 1. Primer reto

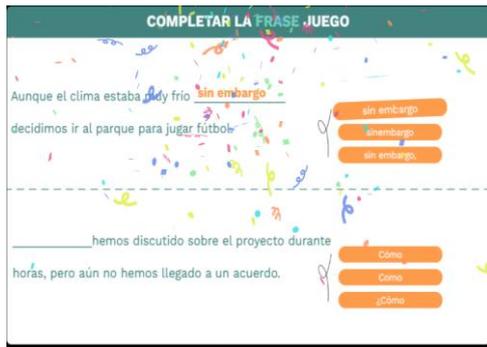
Campo	Descripción
-------	-------------

<b>Nombre de la Actividad</b>	La Memoria de los sinónimos	
<b>Duración</b>	15 minutos	
<b>Formato</b>	Juego interactivo tipo tablero en Genially donde se emparejan sinónimos levantando fichas.	
<b>Descripción</b>	Los estudiantes deben encontrar y unir pares de sinónimos en un tablero de memoria interactivo. La actividad fomenta la concentración, amplía el vocabulario y es ideal para el aprendizaje autónomo.	
<b>Agrupamiento y Modalidad</b>	Individual; actividad virtual o en aula con acceso a dispositivos tecnológicos.	
<b>Objetivo Didáctico</b>	Fortalecer el conocimiento de sinónimos y desarrollar habilidades de memoria visual a través de un enfoque lúdico.	
<b>Material Necesario y Recursos</b>	Dispositivo con acceso a internet; <u><a href="#">Genially - Sinónimos</a></u> .	
<b>Enlace de la actividad</b>	<u><a href="https://view.genially.com/6763960d42aa2fef03f7403e/interactive-content-la-memoria-de-los-sinonimos">https://view.genially.com/6763960d42aa2fef03f7403e/interactive-content-la-memoria-de-los-sinonimos</a></u>	
<b>Captura de Evidencia</b>	<b>Figura 1</b> <i>Portada del juego</i>	<b>Figura 2</b> <i>Primera pagina del juego</i>

		<p><b>Nota:</b> Elaboración propia</p>
<p><b>Observaciones</b></p>	<p>Asegurar que los estudiantes entiendan las instrucciones antes de comenzar para optimizar su rendimiento.</p>	

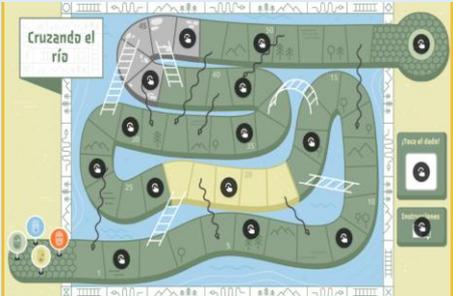
## 2. Segundo reto

Campo	Descripción
<p><b>Nombre de la Actividad</b></p>	<p>Juego de Puntuación: "Corrige y Gana"</p>
<p><b>Duración y Formato</b></p>	<p>20 minutos; Juego interactivo en formato de tablero con preguntas y respuestas en Genially.</p>
<p><b>Descripción</b></p>	<p>Los estudiantes corrigen oraciones con errores de puntuación y obtienen puntos por cada respuesta correcta. Los puntos permiten avanzar en un tablero dinámico.</p>
<p><b>Agrupamiento y Modalidad</b></p>	<p>Individual o grupal; adaptable según el contexto (virtual o presencial).</p>
<p><b>Objetivo Didáctico</b></p>	<p>Desarrollar habilidades de corrección y uso adecuado de los signos de puntuación, incentivando la competencia saludable entre los estudiantes.</p>

<b>Material Necesario y Recursos</b>	Dispositivo con conexión a internet; <a href="#">Genially - Corrige y Gana.</a>	
<b>Enlace de la actividad</b>	<a href="https://view.genially.com/676d63ecc6e146771ab55993/interactiv-e-content-juego-de-puntuacion-corrige-y-gana">https://view.genially.com/676d63ecc6e146771ab55993/interactiv-e-content-juego-de-puntuacion-corrige-y-gana</a>	
<b>Captura de Evidencia</b>	<p><b>Figura 3</b> <i>Portada del juego</i> <i>conectores</i></p> 	<p><b>Figura 4</b> <i>Ejemplo de frases y conectores</i></p> 
	<b>Nota:</b> Elaboración propia	<b>Nota:</b> Elaboración propia
<b>Observaciones</b>	Supervisar para resolver dudas y fomentar el aprendizaje activo y autónomo.	

### 3. Tercer reto

Campo	Descripción
<b>Nombre de la Actividad</b>	Conecta y cruza
<b>Duración</b>	20 minutos

<b>Formato</b>	Juego interactivo en formato de tablero con preguntas y respuestas en Genially.	
<b>Descripción</b>	En este juego, los estudiantes se convierten en jugadores que deben cruzar un río utilizando conectores adecuados para completar oraciones. Cada vez que elija el conector correcto, avanzará un paso hacia la meta. El objetivo es cruzar el río antes que los demás jugadores y ganar la partida.	
<b>Agrupamiento y Modalidad</b>	Colectivo; trabajo en grupos pequeños en modalidad presencial o virtual.	
<b>Objetivo Didáctico</b>	Practicar el uso de conectores en oraciones, mejorando la coherencia y fluidez en la escritura.	
<b>Material Necesario y Recursos</b>	Computadora, tablet o celular con conexión a internet.	
<b>Enlace de la actividad</b>	<a href="https://view.genially.com/6760bf1a08d0befa4efa8767/interactive-content-juego-de-la-rana">https://view.genially.com/6760bf1a08d0befa4efa8767/interactive-content-juego-de-la-rana</a>	
<b>Captura de Evidencia</b>	<p><b>Figura 5</b> <i>Tablero para el juego</i></p> 	<p><b>Figura 6</b> <i>Pregunta del tablero</i></p> 

	<b>Nota:</b> Elaboración propia	<b>Nota:</b> Elaboración propia
<b>Observaciones</b>	Es importante que el estudiante lea cuidadosamente cada oración antes de elegir el conector. Se puede utilizar como actividad individual o grupal, dependiendo del enfoque de la clase.	

#### 4. Cuarto reto

<b>Campo</b>	<b>Descripción</b>	
<b>Nombre de la Actividad</b>	Reescritura Creativa: "Cuentos en Equipo"	
<b>Duración y Formato</b>	30 minutos	
<b>Formato</b>	Actividad colaborativa en Genially con plataforma de edición interactiva.	
<b>Descripción</b>	Los estudiantes trabajan en grupos para reescribir cuentos o párrafos utilizando conectores variados y mejorando la coherencia. Las reescrituras se evalúan según creatividad, precisión y calidad narrativa.	
<b>Agrupamiento y Modalidad</b>	Colectivo; trabajo en grupos pequeños en modalidad presencial o virtual.	
<b>Objetivo Didáctico</b>	Fomentar la escritura creativa y colaborativa, el uso adecuado de conectores y la mejora en la coherencia textual.	
<b>Material Necesario y Recursos</b>	Dispositivo con acceso a internet; <u>Genially - Cuentos en Equipo</u> .	
Enlace de la actividad	<a href="https://view.genially.com/676d87cec6e146771acc9ce4/interactive-content-ordenar-las-palabras">https://view.genially.com/676d87cec6e146771acc9ce4/interactive-content-ordenar-las-palabras</a>	
<b>Captura de Evidencia</b>	<b>Figura 5</b> <i>Tablero para ordenar</i>	<b>Figura 6</b> <i>Tablero resuelto</i>

	 <p><b>Nota:</b> Elaboración propia</p> <p><b>Nota:</b> Elaboración propia</p>
<p><b>Observaciones</b></p>	<p>Estimular la participación activa de todos los integrantes del grupo y dar retroalimentación constructiva sobre las propuestas presentadas.</p>

Estas actividades están diseñadas para abordar directamente las deficiencias identificadas y se espera que contribuyan significativamente al aprendizaje de los estudiantes, fomentando la práctica activa y el aprendizaje colaborativo.

### 6. Evaluación y Seguimiento

Se establecerá un plan de evaluación para medir la efectividad de las actividades gamificadas, que incluirá:

- **Indicadores de Éxito:** Mejora en los resultados de los test de puntuación, conectores y coherencia.
- **Métodos de Recolección de Datos:** Encuestas de satisfacción, análisis de resultados de actividades y observaciones en el aula.

### 7. Conclusiones

La propuesta de implementar actividades gamificadas representa una oportunidad valiosa para mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes. Al abordar las deficiencias en el uso de signos de puntuación, conectores y coherencia, se espera no solo un avance en el aprendizaje del lenguaje, sino también un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

## Anexo 2. Encuesta a estudiantes:

### ENCUESTA

**Objetivo:** Evaluar la percepción sobre la posible implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza de la escritura.

**Instrucción:** Seleccione con una X la opción que mejor represente su nivel de acuerdo con cada afirmación:

Se recurre al uso de la escala de Likert en donde se considera la siguiente ponderación a cada afirmación:

1	Totalmente en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4	De acuerdo
5	Totalmente de acuerdo

#### A. Dimensión 1: Competencias lingüísticas

Ítems	1	2	3	4	5
1. Consideras que tus errores ortográficos lleguen a disminuir con el uso de actividades gamificadas.					
2. El uso de recursos tecnológicos como imágenes, audios videos pueden llegar a mejorar el uso de los signos de puntuación.					
3. La implementación de la gamificación para la enseñanza de la escritura permitirá que los textos escritos tengan menos errores gramaticales.					

4. Si el docente recurre al uso de la gamificación para impartir su clase esto hará que sientas más seguridad al escribir, reduciendo los errores ortográficos o de puntuación.					
5. Las imágenes, audios, videos o juegos que implemente el docente hará más fácil la tarea de organizar las ideas de forma más lógica y coherente en los textos que escribas					

### **B. Dimensión 2: Creatividad en la escritura**

Ítems	1	2	3	4	5
6. Dejando de lado los métodos tradicionales para la enseñanza de la escritura y usando la gamificación tus textos serían más creativos y originales.					
7. Te resulta más fácil aprender un vocabulario más variado y dar mayor profundidad a los escritos con el uso de la tecnología mediante juegos y desafíos de lectura					
8. El hecho de integrar la gamificación estrechamente ligada a la tecnología que es un tema en boga te permite expresar ideas más novedosas y originales en tus textos.					
9. Los juegos en clase te permiten el uso y aprendizaje de recursos estilísticos (como metáforas, comparaciones) para estructurar de mejor manera tus textos.					
10. Te sientes más atraído por una enseñanza más actualizada que te permita más libertad de interpretar tus ideas mediante el uso de plataformas educativas o dispositivos tecnológicos.					

Gracias por su participación.

### Anexo 3. Test a estudiantes.

#### TEST

**Objetivo:** Medir el nivel de conocimientos y habilidades en escritura, enfocándose en aspectos de ortografía, gramática, cohesión, coherencia y riqueza léxica, para establecer una línea base sobre la cual evaluar la efectividad de la gamificación.

**Instrucciones:**

Lea atentamente cada pregunta y seleccione la opción correcta según corresponda.

En las preguntas de completar, asegúrese de escribir con claridad la palabra o frase que falta.

#### Dimensión 1: Ortografía y gramática

**1. Seleccione la opción con la ortografía correcta:**

- a) Organización, odontologo, terapéutico
- b) Organización, odontólogo, terapéutico
- c) Organización, ódontologo, terapéutico
- d) Organización, odontólogo, terapeutico

**2. Complete las siguientes oraciones con el pronombre adecuado:**

- a) Pedro y Juan son amigos, pero \_\_\_\_\_ no siempre están de acuerdo.
- b) María y Ana son hermanas, pero \_\_\_\_\_ tienen personalidades muy diferentes.
- c) Carlos y tú fueron al parque, pero \_\_\_\_\_ decidió volver temprano.
- d) Los niños estaban jugando en el jardín, pero \_\_\_\_\_ se cansaron y entraron a la casa.
- e) A mi madre ya mí nos encanta leer, pero \_\_\_\_\_ tenemos gustos literarios distintos.

**3. Subraye ¿Cuál es el uso correcto de la coma en esta oración?**

- a) Hoy en la mañana, compré pan leche huevos y frutas.
- b) Hoy, en la mañana, compré pan, leche, huevos y frutas.
- c) Hoy en la mañana compré pan, leche, huevos y frutas.
- d) Hoy en la mañana compré pan leche huevos, y frutas.

#### Dimensión 2: Cohesión y coherencia

**4. Seleccione el conector que mejor complete la oración:**

"Estaba cansado, \_\_\_\_\_ seguí trabajando".

- a) por lo tanto
- b) sin embargo
- c) además
- d) incluso

**5. Completa la oración con un conector lógico:**

- a) \_\_\_\_\_ terminé mi tarea, me fui a jugar fútbol.
- b) \_\_\_\_\_ no le gustó la película, decidió quedársela.
- c) \_\_\_\_\_ empezó a llover, buscamos refugio bajo un árbol.
- d) \_\_\_\_\_ terminó de trabajar, salió a pasear.
- e) \_\_\_\_\_ no entendí la lección, pedí ayuda al profesor.

**6. Subraye ¿Cuál es la mejor forma de reescribir esta oración para mejorar la coherencia?**

**"Fui al mercado. Luego compré comida y también fui a casa".**

- a) Fui al mercado, compré comida y luego fui a casa.
- b) Compré comida, luego fui al mercado y después fui a casa.
- c) Luego fui a casa después del mercado y la compra de comida.
- d) Fui a casa después del mercado y de comprar comida.

**Dimensión 3: Riqueza léxica y variedad de vocabulario**

**7. Seleccione el sinónimo de "rápido" que mejor se ajusta a la siguiente oración:**

"El atleta corrió a un ritmo muy \_\_\_\_\_."

- a) ágil
- b) lento
- c) pesado
- d) espacio

**8. Subraye ¿Cuál de las siguientes palabras es un sinónimo de "suscitar"?**

- a) Provocar
- b) Despertar
- c) Generar
- d) Iniciar
- e) Impulsar

**9. ¿Qué término es un antónimo de "inmutable"?**

- a) Variable
- b) Constante
- c) Estable
- d) Fijo
- e) Adaptable

**10. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor la palabra "perceptivo"?**

- a) Agudo
- b) Intuitivo
- c) Perspicaz
- d) Observador
- e) Sagaz

**Gracias el tiempo brindado para la aplicación de este instrumento**