



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACION BÁSICA

TEMA

La estrategia didáctica de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

Autor/es:

Yadira Victoria Ordóñez Vicuña

Tutor/a:

PhD. Giselle Aurelia Rodriguez Caballero

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

A mis amados hijos Sebastián, Gabriel y David.

Por ser mi inspiración constante y mi mayor motivación. Este trabajo es una pequeña parte de lo que deseo dejarles como ejemplo; que nunca dejen de aprender, de soñar y de esforzarse por alcanzar lo que desean. Este logro es, tanto suyo, como mío.

Con todo mi cariño.

Yadira Ordóñez Vicuña.



La Universidad para todos





AGRADECIMIENTO

A mi querida familia:

Este logro no habría sido posible sin su apoyo incondicional. Gracias por creer en mí, por animarme a superarme y seguirme preparando. En especial gracias a mis hermanos Flor, Alex y Toño, porque sin ustedes, esta meta no habría sido posible. Gracias, de todo corazón.

Yadira Ordóñez Vicuña.





RESUMEN

La presente investigación aborda la problemática de la falta de habilidades en la escritura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica, un aspecto importante para el desarrollo de competencias lingüísticas sólidas. El propósito principal de este estudio es identificar las dificultades más frecuentes que enfrentan los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la escritura y, a partir de ello, diseñar e implementar estrategias educativas innovadoras que mejoren estas habilidades. El estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Guillermo Mensi, ubicada en la parroquia rural El Valle del cantón Cuenca, donde participaron estudiantes y docentes de séptimo año de educación básica. Para la recolección de datos se utilizó una metodología mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos. Se aplicaron encuestas y se realizó un análisis exhaustivo de las respuestas obtenidas, lo que permitió identificar que el uso de técnicas tradicionales hace que la enseñanza de la escritura sea aburrida y agotadora para los estudiantes. Esta situación afecta negativamente su motivación y su rendimiento académico en el área de escritura. Como parte de la propuesta, se plantea la implementación de una estrategia didáctica basada en la gamificación. Esta estrategia busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura, incorporando elementos lúdicos y dinámicos que promuevan un mayor compromiso y participación por parte de los estudiantes. Se espera que la gamificación no solo mejore la precisión y fluidez en la escritura, sino que también incremente la motivación y el interés por aprender. En las conclusiones, se destaca la efectividad de las metodologías activas para promover un aprendizaje significativo, logrando no solo avances en las competencias de escritura, sino también un cambio positivo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje en general.

Palabras clave: escritura, ortografía, metodología activa, actividades educativas, juegos interactivos.





ABSTRACT

This research addresses the problem of the lack of writing skills among seventh-grade students in general basic education, a key aspect for developing strong linguistic competencies. The main purpose of this study is to identify the most common difficulties that students face in the writing learning process and, based on these findings, design and implement innovative educational strategies to improve these skills. The study was conducted at Unidad Educativa Guillermo Mensi, located in the rural parish of El Valle, in the canton of Cuenca, with the participation of seventh-grade students and teachers.

A mixed methodology was used for data collection, combining qualitative and quantitative approaches. Surveys were applied, and a thorough analysis of the responses was carried out, revealing that the use of traditional techniques makes writing instruction boring and exhausting for students. This situation negatively affects their motivation and academic performance in writing. As part of the proposal, the implementation of a gamification-based teaching strategy is suggested. This strategy aims to transform the writing teaching-learning process by incorporating playful and dynamic elements that foster greater engagement and participation among students. Gamification is expected not only to improve the accuracy and fluency of writing but also to increase motivation and interest in learning.

Keywords: writing, spelling, active methodology, educational activities, interactive games.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
1.1 Justificación	1
1.2 Planteamiento del problema.....	6
1.3. Precisión del tema.....	8
1.4. Objeto de la investigación	8
1.5. Objetivo General	8
1.6. Se formulan como Preguntas científicas:	8
1.7. Se declaran como Objetivos específicos:	8
1.8. Se determinan las variables de la investigación	8
1.9. Métodos de investigación.....	8
1.10. Declaración de la Población y muestra.....	9
1.11. Declaración del tipo de investigación	9
1.12. Principales Aportes.	9
1.13. Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	9
CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA Y LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	11
1.1.- Antecedentes del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación.....	11
1.2.- Bases legales del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación.....	15
1.3.- Bases teóricas del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación.....	17
1.3.1.- Sobre la escritura.....	18
1.3.2.- Importancia de la escritura.	19
1.3.3.- Componentes de la enseñanza de la escritura.....	21
1.3.4.- Enseñanza de la escritura.	23
1.3.5.- La teoría constructivista acerca del aprendizaje de los estudiantes.	25





1.3.6.- La gamificación	27
1.3.7.- Consideraciones acerca de la gamificación en la enseñanza.	29
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DE LA ESCRITURA Y LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO	32
2.1.- Conceptualización y operacionalización de las categorías o variables.	32
Tabla 1. Operacionalización de las variables	32
2.2.- Enfoque de la investigación	33
2.3.- Alcance de la investigación.....	34
2.4.- Declaración y justificación del tipo de investigación	34
2.5.- Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	35
2.5.1.- Observación	35
2.5.2.- La encuesta.	35
2.5.3. Prueba Pedagógica para estudiantes.....	36
2.6- Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	36
2.7. Delimitación de la población y la muestra.....	36
Tabla 2. Distribución de estudiantes por sexo.....	37
Tabla 3. Distribución de docentes por sexo.....	37
2.8- Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación	38
2.9- Estrategia investigativa o proceder metodológico general.....	38
2.10.- Análisis de los resultados del diagnóstico	38
2.10.1.- Resultados de la Observación del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Escritura	39
2.10.2.- Resultados de la prueba pedagógica a estudiantes: (Anexo 1).....	39
Tabla 4. Categorización de la escritura.	42
2.10.3.- Análisis de los resultados de la encuesta a docentes: (Anexo 2).....	42
2.10.4.- Conclusiones de los resultados del estudio diagnóstico.....	48
CAPÍTULO 3. ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. VALIDACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	50
3.1.- Modelación de la propuesta	50
3.1.1. Presentación	50





3.1.2. Propósitos u objetivos generales y específicos:	51
3.1.3. Objetivos Específicos:	51
3.1.4. Fundamentación.....	51
3.1.5. Características (Caracterización de la propuesta):	52
3.1.6. Ideas básicas/claves/rectoras:	53
3.1.7. Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta):	53
3.1.8. Exigencias/requisitos/condiciones/criterios:	53
3.1.9. Formas de aplicación, implementación y evaluación	54
3.1.10. Recursos:.....	54
3.1.11. Beneficiarios:.....	54
3.1.12. Cierre:	54
3.2. Propuesta: Estrategia didáctica de gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes de séptimo año de EGB	54
3.3.- Valoración de la Estrategia didáctica de gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes de séptimo año de EGB	71
3.3.1. Análisis de los Resultados obtenidos en la validación de expertos.	73
CONCLUSIONES.....	76
RECOMENDACIONES.....	77
Referencias bibliográficas:	78





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables	32
Tabla 2. Distribución de estudiantes por sexo	37
Tabla 3. Distribución de docentes por sexo.....	37
Tabla 4. Categorización de la escritura.	42





LISTADO DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Análisis de habilidades de lectura.....	39
Gráfico 2. Habilidades de escritura de estudiantes de séptimo año de EGB.	40
Gráfico 3. Experiencia docente.....	42
Gráfico 4. Nivel de habilidades de la escritura.	42
Gráfico 5. Dificultades más comunes en las habilidades de escritura.	43
Gráfico 6. Calificación por los docentes al nivel de habilidades de escritura.....	43
Gráfico 7. Destrezas más desarrolladas en los estudiantes.	44
Gráfico 8. Identificación de errores.	44
Gráfico 9. Fomento de la creatividad.....	45
Gráfico 10. Recursos utilizados para la enseñanza de la escritura.	45
Gráfico 11. Recursos recomendados para mejorar la escritura.	46
Gráfico 12. Estrategias utilizadas por los docentes.	46
Gráfico 13. Influencia de la lectura en la escritura.	47
Gráfico 14. Causas de las dificultades en la escritura.	48





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1	81
Anexo 2	84
Anexo 3	86
Anexo 4	89
Anexo 5	90
Anexo 6	93
Anexo 7	95





INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación

Cuando se habla de lenguaje escrito, frecuentemente, resulta inevitable considerarlo como contraparte de la lectura y la oralidad. Sin embargo, este es un proceso intelectual completamente distinto que ocurre en un momento separado del aprendizaje. La escritura no es solo la transcripción del lenguaje hablado, pues la misma requiere de una serie de habilidades cognitivas para su construcción, volviéndola no solo un medio que exige pensar, sino un medio para pensar (Santillán, 2022). Actividades mentales como identificar, comparar, analizar, diferenciar, clasificar, razonar, inferir, sintetizar, son solo algunas de las estrategias usadas en el proceso de escritura con los que, no solo se comparten conocimientos, sino también identidades y estilos.

Por lo anteriormente explicado, la escritura adquiere una gran complejidad y dificultad, puesto que no es un acto individual, ya que de él participan dos agentes (lector - escritor). La misma, en ese sentido, se vuelve funcional, es decir, tiene una finalidad social. En base a esto, Goodman formula sentando como base las funciones del lenguaje de Halliday (1982 citado en Ballesteros, 2016) lo siguiente:

- Interactiva: Permite establecer relaciones con los demás.
- Instrumental: Se usa para satisfacer necesidades y cumplir objetivos.
- Personal: Se emplea para expresar la individualidad, los sentimientos y las ideas.
- Reguladora: Controla los comportamientos propios y de otros.
- Heurística: Se emplea con el fin de aprender, indagar y explorar.
- Imaginativa: Permite crear información nueva e imaginar mundos posibles.
- Informativa: comunicar información.

Así es como la escritura se convierte en un acto de expresión que requiere una planificación previa para comunicar de manera eficiente ideas y pensamientos. La naturaleza funcional de la escritura radica en su capacidad para cumplir diversas funciones esenciales en la comunicación y la sociedad. En este sentido, se manifiesta como una herramienta multifacética que no solo informa, sino que también conecta, inspira y da forma al mundo.

Para alcanzar dicho propósito, el lenguaje escrito se adhiere a ciertas convenciones de construcción. Estas convenciones están regidas por una serie de reglas y estructuras ortográficas, sintácticas, semánticas y pragmáticas para su correcto uso (Ballesteros, 2016). De esta manera, el lenguaje escrito adopta ciertas "fórmulas" y normas que mejoran la comunicación





unidireccional del texto, abordando aspectos como ortografía y puntuación. Así, surge la sintaxis, que comprende las posibles combinaciones de lexemas y morfemas que engrandecen la riqueza léxica del texto, abarcando tanto su significado como su significante. De estas convenciones surgen diversas formas de escritura con diferentes intenciones comunicativas, tales como ensayos, narraciones o descripciones. Por lo tanto, al escribir, no solo se debe cuestionar ¿cómo escribir?, sino también ¿para qué escribir? y ¿para quién escribir?.

La habilidad de escribir es fundamental para el desarrollo de las personas en la sociedad. No es solo una actividad intelectual, sino también una herramienta clave para la comunicación, la construcción de la identidad y la adquisición de conocimientos. (Ballesteros, 2016). La escritura brinda oportunidades para el crecimiento tanto personal como profesional, facilitando el acceso al saber y la construcción de un acervo cultural (Pettit, 1999). Se configura entonces como un proceso de mediación social, donde prevalece el intercambio, el debate y la retroalimentación entre individuos para el progreso de la sociedad. El lenguaje escrito se convierte así en una herramienta imprescindible para el avance cognitivo, científico y tecnológico de una sociedad y sus miembros.

Por consiguiente, la escritura se posiciona como una práctica social y cultural, forjada en contextos como la familia y la comunidad. Ciertas variables, tales como la situación socioeconómica o el origen, pueden incidir en el adecuado desarrollo de esta habilidad. En ambientes propicios para la alfabetización, "los niños crecen experimentando con la lectura y la escritura en múltiples facetas de su vida cotidiana" (López & Guevara, 2008, p.59), construyendo así su comprensión sobre las mismas. De este modo, los individuos desarrollan habilidades conceptuales del lenguaje escrito a través de la interacción con adultos o niños más experimentados. Esta interacción social es fundamental para la apropiada adquisición y práctica de la escritura.

Sin embargo, lo antes mencionado no implica necesariamente algo positivo al momento de redactar. La mayoría de estudiantes que experimentan dificultades en el proceso de escritura no padecen ningún trastorno o limitación de aprendizaje. Su problema radica en diferenciar los morfemas de los grafemas y en formular las reglas correspondientes (De Ramírez, 2000). En otras palabras, los estudiantes confunden los símbolos. Cassany, D. (1999). explica que este fenómeno ocurre debido a la asociación común entre el lenguaje oral y el escrito. Dicho de otro modo, cuando los estudiantes intentan realizar un trabajo escrito, toman como referencia su forma de hablar y, si existen deficiencias en ésta, su escritura será incorrecta.





Las principales causas que inciden, actualmente, en las deficiencias de la escritura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Guillermo Mensi son:

- La influencia del habla informal propia del contexto rural: la forma de expresarse propia de su entorno, el uso de modismos y abreviaturas del lenguaje coloquial que afectan la redacción formal.
- El exceso en el uso de las redes sociales intensificadas en la época de pandemia: el auge de las redes sociales y la mensajería instantánea también promueve el empleo de abreviaturas y formas no normativas de escritura, las cuales los niños adoptan en sus textos.
- La falta de hábito lector: la falta de interés y el escaso hábito de la lectura inciden en este fenómeno, lo que se traduce en problemas de ortografía, pobreza léxica y dificultades para estructurar oraciones más elaboradas.

Ahora bien, tampoco se debe encasillar la enseñanza de la escritura a la mera adquisición de reglas y normas. Los docentes de lengua y literatura han pasado por alto el carácter cognoscitivo y comunicativo de la escritura, así como el poder que ésta tiene para transformar el conocimiento. Si se considera a la escritura como un medio para pensar, se está obligado a verla como una oportunidad para la expresión y creación del saber de los estudiantes (Flower y Hayes, 1996). Es decir, permitir que el estudiante exponga, confronte, contradiga, expanda y profundice su conocimiento sobre un tema de su interés. Usualmente, esto no ocurre, pues es el docente quien impone un tema y delimita toda la información que debe incluirse en un trabajo escrito, limitando así el potencial cognitivo de la escritura.

De esta forma, el aprendizaje de la escritura se vuelve lineal y, con ello, se torna en una tarea tediosa y aburrida para el estudiantado. Los trabajos en las instituciones educativas carecen de una finalidad visible (más que para cumplir el currículo), empujan al estudiante a no ser consciente de lo que escribe y cómo lo escribe (Ramos, 2009). Sin una intención comunicativa o un contexto real de práctica para la escritura, la misma pierde su atractivo, pues debe motivar a la reflexión y la auto revisión constante. De esa forma, el estudiante se hace consciente de las reglas y normas a conocer y entender, para poder comunicar mejor las ideas de su escrito. Esto requiere una nueva perspectiva de evaluación.

Por tal motivo, la enseñanza de la escritura es una tarea fundamental en cualquier año de la educación formal (Jiménez, 2010). Esta desempeña un papel fundamental en la educación al permitir a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas esenciales como lo pueden ser la





organización de sus pensamientos, la profundización en la comprensión de los temas y la mejora de su capacidad para analizar, sintetizar y argumentar de manera coherente (Arroyo & Carrión, 2021). La misma se vuelve una herramienta para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la autoexpresión, preparando a los estudiantes para abordar desafíos intelectuales y la participación activa en un mundo cada vez más orientado hacia la comunicación escrita.

La escritura es una habilidad compleja que requiere práctica, creatividad, planificación y revisión constante. Por tal motivo, esta actividad resulta monótona para los estudiantes, quienes, por las facilidades que brinda una generación cada vez más dependiente de las herramientas tecnológicas, pierde sus habilidades de expresión escrita. Es este contexto, aparece la gamificación como una herramienta didáctica innovadora para la enseñanza de esta habilidad. Deterding et al., (2011, citado en Aguilar y Ramos, 2016) la consideran como un proceso en el cual se aplican elementos y principios de diseño de juegos, para aumentar la participación, la motivación y el compromiso.

La gamificación es una estrategia didáctica que utiliza mecánicas de juegos (sistemas de puntos y recompensas, tabla de líderes, misiones y desafíos, sistemas de recompensas, simulaciones, entre otros) para potenciar la motivación en diferentes ámbitos educativos. En el caso de la escritura, la gamificación es muy efectiva ya que aprovecha la predisposición que tienen los estudiantes por los juegos digitales. Se pueden crear actividades interactivas para practicar ortografía, redacción o creación literaria estableciendo retos, niveles, insignias y recompensas atractivas para los alumnos.

Esto promovería que los niños escriban más y que tengan una actitud más positiva frente a tareas de escritura que usualmente se perciben como aburridas o poco interesantes. De esta manera, aplicando mecánicas ya conocidas en el contexto lúdico digital, la gamificación se presenta como una solución innovadora para mejorar las habilidades de escritura en esta generación de estudiantes tan familiarizados con los videojuegos. El uso de la gamificación en la escritura también permite que los alumnos experimenten con el lenguaje y jueguen con las palabras, potenciando su creatividad, la misma genera espacios seguros para que los alumnos pierdan el miedo a escribir y encuentren en ello una experiencia enriquecedora.

La gamificación también puede ser muy efectiva en entornos no digitales, aprovechando la naturaleza lúdica y competitiva del ser humano. Una adaptación adecuada sería implementar mecánicas de juego en el aula presencial mediante actividades interactivas y participativas. Esta dinámica fomenta el trabajo colaborativo, la creatividad y compromete a los estudiantes con la práctica de la escritura al introducir elementos de competencia sana, reconocimiento y





recompensas. Incluso se podría llevar un "ranking" de los mejores escritores visualizado en el aula.

Complementando lo ya mencionado, Aguilar y Ramos (2016) mencionan que “este concepto está ligado con las prácticas y avances de la modernidad y es por eso que se manifiestan intereses permanentes por su estudio”, pues ofrecen “la oportunidad de generar nuevas propuestas didácticas como apoyo a los esquemas tradicionales de trabajo” (p.19). Esto, dice que la gamificación por sí misma, no es un objetivo sino un camino que requiere la participación activa y constante del docente, en cada actividad propuesta. En ese sentido, la gamificación funciona como una técnica de aprendizaje que facilita el desarrollo de la destreza de la escritura de una manera diferente y divertida, creando un camino que motiva a seguir con su uso y desarrollo (Cabrera y Villalobos, 2022).

De esta manera, se vuelve un aspecto innovador del aprendizaje, pues permite adquirir conocimientos de maneras menos tradicionales y comunes. La implementación del juego permite la reflexión del quehacer docente, quien, mediante su uso, puede reconocer y desechar metodologías actuales (Salazar, 2023). Sobre esto, Atorresi y Eisner (2021) mencionan que “las clases que desestiman el juego son lugares poco fértiles para que la escritura prospere, es decir, para que los niños puedan mejorar sus relaciones sociales y su repertorio simbólico” (p. 181). La gamificación genera entornos más atractivos y motivadores, posibilitando enfrentar desafíos de manera más entusiasta y con una actitud positiva, mejorando, de esa forma la fluidez y el estilo de escritura.

Así también, las dinámicas que presentan los juegos, sus reglas y características, obligan al docente a replantear las actividades que proponen al momento de enseñar sobre escritura. Muchos juegos presentan escenarios y desafíos que requieren pensar fuera de lo convencional y encontrar soluciones innovadoras (aprendizaje basado en problemas). Al aplicar estas dinámicas a la escritura, los estudiantes pueden experimentar con diferentes enfoques, géneros y estilos, lo que enriquece su capacidad para crear textos únicos y originales. Además, las dinámicas de los juegos obligan a la retroalimentación o feedback inmediato, con el cual se plantea evaluar el desempeño del jugador.

Al aplicar esto a la escritura, el docente permite a los estudiantes evaluar su propio trabajo, identificar áreas de mejora y comprometerse en un proceso de revisión constante, lo que contribuye a la mejora continua de sus habilidades escritas. Paralelamente a esto, los juegos incitan a la interacción y cooperación. Al aplicar esta dinámica a la escritura, los estudiantes pueden participar en actividades de edición y revisión conjunta, brindando retroalimentación





valiosa y promoviendo el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva. En ese sentido, ofrece una nueva oportunidad para crear un entorno donde prima la práctica constante, creatividad, autoevaluación y colaboración.

La escritura efectiva es una habilidad fundamental en el mundo actual, donde la comunicación escrita juega un papel crucial en la mayoría de los aspectos de la vida personal, académica y profesional. Por ello, es esencial poder expresar ideas, transmitir información y comunicarse de manera clara, sencilla, legible y entendible. La enseñanza de habilidades de escritura implica proporcionar a los estudiantes las herramientas y estrategias necesarias para desarrollar y mejorar sus habilidades de expresión escrita.

En este sentido, la gamificación puede ayudar a mejorar la escritura al aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, proporcionando retroalimentación inmediata, desarrollando habilidades específicas como colaboración, pensamiento crítico, retroalimentación, entre otras, fomentando el aprendizaje práctico y lúdico. Al hacer que el proceso de aprendizaje de la escritura sea más atractivo y entretenido, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de escritura y volverla una actividad cotidiana.

1.2 Planteamiento del problema

En marzo del 2021, la pandemia producto del Covid-19 obligó a docentes y estudiantes a recluirse en sus hogares. Según la CEPAL (2020 citado en Perero, 2022), alrededor de 1200 millones de estudiantes, desde EGB a BGU, dejó de tener clases presenciales, de ellos, más de 160 millones corresponden a estudiantes de América Latina y el Caribe. Es decir, se dio un brusco e imprevisto cambio de la presencialidad a la virtualidad, lo cual, significó una adaptación improvisada de metodologías didácticas ya conocidas por los docentes, a un contexto tecnológico digital.

Este cambio generó un efecto negativo en los estudiantes, pues, al sustituir las herramientas tradicionales (lápiz, esferos, cuadernos, entre otros) se debilitaron las habilidades de escritura por las obvias e incontrolables facilidades que brinda la tecnología actual, como lo pueden ser las herramientas de auto corrector o las nuevas inteligencias artificiales. Esto obligó a los docentes a enfrentarse a un nuevo desafío que es el de fortalecer las habilidades de escritura (ortografía, redacción, coherencia y cohesión) dentro de un mundo que se ha consumido en las plataformas virtuales y que no permite la correcta práctica y ejercicio de las reglas y normas propias del proceso de escritura.

Con la vuelta a la presencialidad, se pudo evidenciar un notable debilitamiento en la expresión escrita de los estudiantes de séptimo año de EGB de la Unidad Educativa Guillermo Mensi. La transición hacia la educación en la era post pandémica desencadenó una serie de desafíos en





las habilidades de escritura de los estudiantes. Al considerar a la misma como una habilidad social requerida para la correcta comunicación entre un yo (escritor) y un no yo (lector) (Venegas, 2007), se puede afirmar que la falta de interacción entre las personas ha limitado las oportunidades para practicar la comunicación verbal y la comprensión del lenguaje escrito en contextos reales, lo que repercute en sus habilidades de escritura.

A su vez, la prevalencia de la comunicación digital informal, como mensajes de texto y redes sociales, ha influido en una escritura más abreviada y menos formal (Tiria, 2013), lo cual, afecta la calidad y claridad de los textos producidos. Con ello, se pudo observar que la falta de retroalimentación inmediata en entornos en línea, junto con la presencia de distracciones digitales, disminuyó la capacidad de los estudiantes para concentrarse y mejorar sus habilidades de escritura a través de la práctica constante y la reflexión sobre su actividad académica.

Esto se vio reflejado, principalmente, en el vocabulario manejado por los estudiantes, pues este, si bien ya era limitado, en los años de pandemia no hubo mejoría y, en algunos casos empeoró. De igual manera, se evidenció que los estudiantes no podían plasmar sus ideas a escrito, siendo evidente su falta de coherencia y cohesión al momento de producir textos y la estructuración deficiente de los enunciados formulados. En este nuevo entorno, la promoción de estrategias que aborden estos desafíos se vuelve crucial para garantizar un desarrollo efectivo de las habilidades de escritura en un contexto real y pragmático.

El diagnóstico realizado a estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Guillermo Mensi, empleó una combinación de técnicas como: análisis de muestras de redacciones escritas por los alumnos, la revisión de evaluaciones de las distintas asignaturas y observaciones en el aula. Dentro de las dificultades observadas destacan:

- Déficit en la comprensión gramatical y vocabulario, lo que impacta directamente en la calidad de la escritura, las faltas de ortografía, el escaso vocabulario, las confusiones en la construcción gramatical de las oraciones y el inadecuado uso de la puntuación.
- Falta de hábitos de lectura, la escasa práctica de actividades de producción escrita, aspectos que inciden en una limitada fluidez y destreza en su expresión textual.
- La influencia del lenguaje coloquial y la oralidad informal en la redacción de los alumnos.
- Otro hallazgo relevante es el insuficiente acompañamiento en los hogares para reforzar y monitorear las tareas escolares asociadas al desarrollo de las habilidades de escritura.





Teniendo en cuenta el análisis precedente se declara como **Problema científico**: ¿Cómo contribuir a perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en los estudiantes de séptimo año de EGB?

1.3. Precisión del tema: La estrategia didáctica de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

1.4. Objeto de la investigación: Proceso enseñanza-aprendizaje de la escritura.

1.5. Objetivo General: Valorar la estrategia didáctica de gamificación para mejorar las habilidades de escritura en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

1.6. Se formulan como Preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son los referentes teóricos del proceso enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación?
2. ¿Cuál es el estado actual del proceso enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación?
3. ¿Cómo diseñar una estrategia didáctica de gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura?
4. ¿Cómo valorar la estrategia didáctica de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en los estudiantes de séptimo año?

1.7. Se declaran como Objetivos específicos:

1. Fundamentar teóricamente el proceso enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación.
2. Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación.
3. Elaborar una estrategia didáctica de gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura.
4. Validar a través del criterio de expertos la estrategia didáctica de gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura.

1.8. Se determinan las variables de la investigación:

- Variable independiente: la gamificación como estrategia didáctica.
- Variable dependiente: habilidades del lenguaje escrito.

1.9. Métodos de investigación: Se emplearon métodos teóricos como el análisis-síntesis, la modelación teórica; empíricos entre ellos la observación, la encuesta y matemático-estadístico, el análisis porcentual. Se empleó el enfoque mixto a través de la combinación de los métodos cualitativos y cuantitativos.





1.10. Declaración de la Población y muestra

El presente proyecto se realizará en el séptimo año de EGB, paralelo “A”, de la Unidad Educativa Guillermo Mensi ubicada en la parroquia El Valle, en Cuenca, provincia del Azuay, Ecuador. La misma cuenta con una población de 1500 estudiantes y 86 docentes.

De esta población, la muestra seleccionada para la recolección de datos consta de un curso del séptimo año de Educación General Básica con 35 estudiantes y 5 docentes de las diferentes asignaturas del mismo curso.

1.11. Declaración del tipo de investigación

El tipo de investigación para el presente estudio es Investigación de campo con un diseño cuasi experimental de carácter exploratorio, descriptivo y propositivo, pues la investigación se propone elaborar una estrategia didáctica para mejorar las habilidades de escritura, centrada en estrategias innovadoras como la gamificación.

1.12. Principales Aportes.

El principal aporte es la estrategia didáctica de gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura lo que permitirá elevar la calidad del aprendizaje y el desarrollo de las habilidades en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

1.13. Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Esta investigación destaca la **importancia** de aplicar estrategias innovadoras, como la gamificación, en la enseñanza de la expresión escrita para captar el interés de los estudiantes y mejorar su comunicación en contextos cotidianos, académicos y laborales. Se propone que la gamificación, aprovechando el apego de las nuevas generaciones a la tecnología, puede transformar la enseñanza tradicional, ofreciendo un enfoque pedagógico que no solo facilite el aprendizaje, sino que también contribuya al campo educativo al proporcionar nuevas perspectivas y guías para la integración de elementos lúdicos en el desarrollo de habilidades de escritura.

La **necesidad social** está dada en los retos de la sociedad ecuatoriana de perfeccionar el sistema educativo para garantizar la calidad del aprendizaje de los estudiantes en especial de la Educación General Básica. La **novedad** se manifiesta en la argumentación de la gamificación como una estrategia esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su utilización en el desarrollo de la escritura en los estudiantes de séptimo año de la Educación General Básica.

La **actualidad** se evidencia en la correspondencia con las líneas de investigación desarrolladas por la Universidad Bolivariana del Ecuador y de la Maestría en Educación Básica que tiene como finalidad la transformación e innovación en los procesos educativos, elevando no solo la calidad





de los resultados de los estudiantes sino perfeccionando el desempeño profesional de los docentes.

En el capítulo 1 se analizan los fundamentos teóricos, los antecedentes y bases legales del proceso de enseñanza-aprendizaje y las estrategias de gamificación, teniendo en consideración de los criterios de diversos investigadores, se destaca la argumentación de las categorías esenciales de la investigación.

El Capítulo 2 detalla la Metodología y Estudio Diagnóstico, ofreciendo una visión completa del componente metodológico de la investigación. Se procede con la conceptualización y operacionalización de variables, estableciendo claramente el enfoque de la investigación, así como su alcance. Se especifica el tipo de investigación realizado, y se describen detalladamente los métodos e instrumentos empleados en el estudio. Además, se presenta los resultados obtenidos del diagnóstico inicial realizado.

El Capítulo 3 presenta la estrategia didáctica de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en los estudiantes de séptimo año y su validación.

Se establecen las conclusiones generales, las recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.



CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA Y LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

1.1.- Antecedentes del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación.

La gamificación, del inglés *gamification* (juego), es una metodología novedosa que busca incluir las dinámicas del juego dentro del campo educativo, para crear aprendizajes significativos, de forma fácil, llamativa y permanente. Neuro-didactas, como Rackwitz (2012) y Miller (2013) afirman que la introducción de esta estrategia activa el sistema de recompensa cerebral, activando los neurotransmisores de dopamina y serotonina, los cuales, aumentan la motivación, mejoran el estado de ánimo y fortalecen el vínculo, lo que es imprescindible para el aprendizaje. En ese sentido, la gamificación se convierte en una nueva alternativa contra la enseñanza tradicionalista. Para entender la importancia de la gamificación en los contextos actuales, se torna sustancial entender el papel del juego, o de los juegos, en la dinámica del aula. Díaz & Troyano (2013), en su artículo “El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo” realizan una revisión bibliográfica de la influencia de los juegos en el mundo posmoderno. Esto con el objetivo de marcar su aporte en la configuración y alteración del comportamiento de sus usuarios, tomando como base postulados psicológicos y educativos. En ese sentido, los autores proponen cuatro apartados a considerar:

- La historia de los juegos;
- El concepto de gamificación y sus elementos;
- El consumo de juegos y
- Su aplicación en el sector educativo.

En el primer apartado, se reconoce que los juegos han sido parte importante de la cotidianidad humana. Primero, como elementos de ocio y entretenimiento con la expansión de empresas como *Nintendo* y arcades estadounidenses como el *Odyssey*, para, en un segundo momento, expandirse a las ramas de la publicidad, logrando adentrarse de forma más directa y personalizada en la vida de las personas. De esa forma, transponen a su segundo apartado, en el cual, definen a la gamificación como la inclusión de los elementos de los juegos tradicionales (ganancia de puntos, tabla de líderes, sistemas de gratificación motivación, resolución de problemas, etc.) en contextos alejados a la relajación.





Este concepto se esclarece en un tercer momento, los autores explican que jugar resulta ser la segunda actividad más realizada por los usuarios, jóvenes en su mayoría, al momento de conectarse a internet. En ese contexto, aparecen juegos enfocados en la adquisición de conocimientos y habilidades importantes en el ámbito académico.

En base a esto, Díaz y Troyano concluyen que “la gamificación puede acabar siendo un sistema práctico que proporcione soluciones rápidas con las que el usuario aprenda constantemente a través de una experiencia gratificante” (p. 9). Sin embargo, a pesar de su apoyo a esta metodología, los mismos no ofrecen una alternativa o propuesta práctica que permita la aplicación, o la inclusión, de la gamificación y el juego en las diversas ramas de la educación formal.

Reforzando esta última sección, Vélez (2016) en “La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios” aplica una metodología comparativa entre las dos estrategias de enseñanza: la tradicional y la gamificadora. Esto con el objetivo de resaltar con que estrategia didáctica se llega, de mejor manera, a los objetivos específicos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Esto se logró a través de la observación de los dos grupos en una misma asignatura, complementando con un análisis numérico, de carácter cualitativo y cuantitativo, de los resultados obtenidos. La autora concluye que la principal fuerza de la gamificación, es su poder para motivar la adquisición del conocimiento. A pesar de esto, el artículo no profundiza cómo se puede mejorar la adquisición de conocimiento y el desarrollo de habilidades, o que metodología crea mejores aprendizajes significativos, pues se limita a estudiar el aspecto motivacional.

En ese sentido, Posligua, Espinel, Posligua y Jiménez (2022) toman los preceptos anteriormente mencionados para crear una propuesta didáctica aplicada en un contexto académico real. En su trabajo “La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura” (2022) los autores se proponen a:

Determinar la incidencia de la aplicación “Aprendamos a leer” en la motivación de la lectoescritura de niños en edades comprendidas entre los 7 y 10 años, con la intención de mejorar el aprendizaje en el área de lengua y literatura, desde la línea de investigación de tecnología e innovación educativa (p.231).

Para poder cumplir dicho objetivo, los investigadores aplicaron una metodología descriptiva, cuantitativa, propositiva, centrada en la revisión documental y el estudio de las aplicaciones móviles que promueven el aprendizaje de idiomas, los cuales, sentaron las bases para la creación de una metodología que usa la gamificación. La misma, se aplicó a un grupo de cien estudiantes de tercer grado, donde las encuestas jugaron un papel de suma importancia para, en una primera





instancia, reconocer las principales problemáticas del grupo y, en un último momento, examinar el éxito o fracaso de la gamificación como estrategia motivadora en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El artículo concluye que los recursos multimedia, como los son los dispositivos Android, smartphones o tablets, en la actualidad, son herramientas de carácter lúdico, muy importantes para garantizar actividades interactivas, flexibles, dinámicas, versátiles, que promueven la participación, la interacción y el interés de los estudiantes hacia el conocimiento. A pesar de demostrar la importancia de la gamificación para mejorar la lectoescritura, los autores no toman en cuenta la situación de desigualdad en las que están sumidas muchas instituciones ecuatorianas, por lo que el uso de las TIC o herramientas multimodales, no llega a ser una opción viable, mucho menos factible. Además de que muchos docentes no tienen la capacitación necesaria para incluir estas herramientas en sus planificaciones.

En ese sentido, cabe resaltar la tesis realizada por Jimbo & Castro (2023) quienes realizan una investigación en distintas escuelas de la Sierra ecuatoriana: Escuela Fiscomisional “Emilia Merchán”, Unidad de Educación Básica “San Francisco de Peleusí de Azogues”, Unidad Educativa Particular “Universitaria de Azogues” del cantón Azogues, provincia del Cañar, con el objetivo de identificar la frecuencia de aplicación y la influencia de metodologías gamificadas por parte de los docentes. Para lograrlo, usaron una metodología cuantitativa de carácter no experimental, recolectada a través de dieciséis encuestas a distintos docentes de cada centro educativo.

El estudio concluye ratificando el impacto positivo de la implementación de esta metodología para el mejoramiento y la superación de las habilidades de los estudiantes, mencionado en los antecedentes anteriores. Lo importante y destacable de la investigación, es que, por medio de las encuestas, se pudo apreciar que los docentes se capacitan constantemente para dominar y ejecutar de manera exitosa, las herramientas y actividades centradas en la gamificación. De esta manera, se da a entender la necesidad de socializar y capacitarse, correctamente, para poder entender, manipular y planificar actividades y el uso de herramientas lúdicas, en base a metodologías centradas en el juego.

Si bien estos distintos investigadores han mostrado como esta estrategia didáctica supera a las prácticas tradicionales, Torres, Espinosa y Díaz (2019) demuestran que su uso, por parte de algunos docentes, es nulo. Su proyecto “El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de Desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la Villa Bosco Monge en la ciudad de Masaya (Nicaragua), durante los meses Febrero – Abril





del año 2019”, tuvo la finalidad de valorar la aplicación del juego como estrategia didáctica y su implementación, a través de guías de observación y entrevistas realizadas a la docente, directora y niños.

En este trabajo, se aplicó una investigación de enfoque cualitativo – cuantitativo, con la cual, se pudo obtener de conclusión que la docente de la institución mencionada, no aplica el juego al momento de planificar su clase. Paralelamente a esto, la profesional no trabaja conjuntamente con el Ministerio de Educación, aludiendo que las propuestas del mismo, se enfocan en centros educativos con mayores posibilidades económicas. El artículo recomienda que docentes revisen y se capaciten en la importancia del juego dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, pero no solo eso, sino también, invita a la revisión constante de la práctica docente, la observación y la entrevista, para analizar los aportes y beneficios de la gamificación en el aula de clase.

Para complementar los beneficios mencionados acerca de esta metodología, en la Lengua y la Literatura, cabe revisar el artículo “Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura” de Pin & Carrión (2022). Con el objetivo de contribuir a la correcta construcción de estrategias de gamificación en la destreza de la lecto-escritura, las autoras aplican una metodología cuali-cuantitativa de tipo descriptiva, que culmina en una entrevista a un experto, una encuesta a 25 estudiantes y una rúbrica de observación a 40 estudiantes de Tercero de primaria.

Los resultados arrojan lo siguiente: el experto entrevistado, menciona la importancia de conocer y analizar el grupo de estudiantes (diagnósticos), para ajustar la complejidad de las estrategias de gamificación. Además de mencionar la importancia de trabajar en proyectos pequeños (mini) que deben continuar a lo largo de la vida académica del estudiante, y no caer en el olvido. Por su parte, las encuestas arrojan que el 55,88% de los docentes, ven una mejor predisposición de los alumnos hacia el conocimiento. El 67.65% reconoce el cambio de actitud del alumnado, incentivando la reflexión autónoma (autodidaxia). El 52.94% menciona un mejoramiento en la capacidad interpretativa y en la adquisición de nuevas habilidades.

Otros resultados arrojados por el estudio, muestran la aceptación de los docentes por esta estrategia didáctica. Por un lado, un 52.5% de los docentes, confirman un aumento de las capacidades comprensivas en lo referente la lectura. Por otro, la escritura mejoró en su ejecución, para un 55% de los profesores. En conclusión, juegos como Padlet, Kahoot, Quizziz, Sócrates y Educaplay, desarrollan habilidades para mejorar la atención, motivación y trabajo en equipo, valorando el esfuerzo de los estudiantes en un ambiente propicio. A pesar de ello, la aplicación de las mismas debe considerar dos aspectos: los alumnos deben adaptarse al manejo de las





nuevas tecnologías y es imprescindible que el educador este inmerso en el contexto digital para elevar sus competencias.

Los autores afirman que la gamificación es una estrategia con la cual se mejoran los aspectos claves de la educación, como lo es la motivación, la incentivación y un cambio de percepción del juego y del proceso de enseñanza – aprendizaje. Añadir a esto, su influencia positiva para mejorar el desarrollo de habilidades necesarias para la escritura y la lectura. A pesar de ello, tiene sus respectivas flaquezas, como lo son la falta de capacitación, la poca o nula inclusión de herramientas digitales, o la falta de una planificación centrada a las problemáticas del centro educativo. Por tal motivo, se vuelve de suma importancia crear una guía didáctica que permita al profesorado innovar en su accionar docente con el juego y no solo con estrategias tradicionales.

1.2.- Bases legales del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación.

La educación, concebida como un derecho, ha experimentado una evolución constante a lo largo del tiempo. Fue al término de la Segunda Guerra Mundial, en 1945, cuando finalmente la educación adquirió una protección especial. Hasta ese momento, estaba consagrada únicamente en el derecho interno de cada Estado. Sin embargo, a partir de ese acontecimiento y como resultado de la Declaración Universal de Derechos Humanos, la educación fue reconocida como un derecho fundamental. En consecuencia, se consideró un elemento clave en el desarrollo de las personas, lo cual implicó la necesidad de una protección específica a nivel internacional.

La Declaración Universal de Derechos Humanos establece de manera general los principios fundamentales asociados con el derecho a la educación. Estos principios incluyen la universalidad, gratuidad, integralidad, flexibilidad, libertad, entre otros. La relevancia de este derecho radica en que la educación se posiciona como una fuente que posibilita la realización personal y el desarrollo completo de la persona a lo largo de todas las etapas de su vida, permitiéndole disfrutar plenamente de sus derechos y vivir en armonía con los demás. Al respecto, en este instrumento legal se establece que:

La educación se enfocará en garantizar que cada individuo alcance su máximo potencial y en promover el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales. Asimismo, fomentará la comprensión, tolerancia y amistad entre todas las naciones, grupos étnicos y religiosos, y apoyará las acciones de las Naciones Unidas para mantener la paz.
(Declaración Universal de Derechos Humanos, 1948, art. 26, num. 2)

En concordancia con esto, la Constitución de la República de Ecuador (2008) establece el derecho a la educación como una obligación fundamental del Estado (art. 26) y un elemento clave





del régimen de *Buen Vivir* o Sumak Kawsay (art. 343). El concepto del *Buen Vivir* dentro de la Constitución ecuatoriana, plantea un modelo de desarrollo innovador para la región, distinto a los modelos neoliberales que han predominado históricamente. Implica una visión de desarrollo sostenible en armonía con la naturaleza, que promueva y respete la interculturalidad y los valores de los pueblos y comunidades indígenas. Esta perspectiva está presente a lo largo del texto constitucional y debe tenerse en cuenta al analizar cada uno de los derechos que establece, incluido el derecho a la educación. La educación es un derecho fundamental de todos los individuos y una responsabilidad esencial e ineludible del Estado, que debe ser una prioridad en la política pública. Es clave para asegurar la igualdad y la inclusión social, y es una condición necesaria para alcanzar un buen vivir. En tal virtud, la Constitución ecuatoriana adopta una visión innovadora de desarrollo sostenible y respeto a la diversidad cultural, en la que el derecho a la educación juega un papel fundamental.

Además, la educación debe estar en continua evolución y adaptarse a las nuevas tecnologías y metodologías que los expertos e instituciones especializadas implementen, siempre que dicho desarrollo sea coherente con los principios y valores constitucionales. Uno de los principios que impregna el derecho a la educación es la flexibilidad. Esto significa que la educación debe ser capaz de transformarse y ajustarse en función de los cambios sociales, culturales, económicos y tecnológicos que se vayan dando con el tiempo. No puede ser un sistema rígido e inamovible.

Al contrario, los métodos, contenidos y prácticas educativas tienen que ir renovándose de acuerdo a las necesidades de cada contexto y momento histórico. Pero este dinamismo y apertura al cambio se tiene que enmarcar siempre dentro del espíritu de los fundamentos éticos y las garantías sobre el derecho a la educación que establece la Constitución de Ecuador. En la normativa interna, se puede encontrar este principio plasmado en el artículo 2, literal s de la Ley Orgánica de Educación Intercultural que establece lo siguiente:

La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, preservando la identidad nacional y la diversidad cultural, para asumirlas e integrarlas en el concierto educativo nacional, tanto en sus conceptos como en sus contenidos, base científica - tecnológica y modelos de gestión. (Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, 2011, art. 2, literal s)

Según lo expuesto anteriormente acerca del Sumak Kawsay en el contexto ecuatoriano, dada la riqueza cultural derivada de la convivencia de diversas culturas, pueblos y nacionalidades, la educación debe enfocarse en preservar y respetar la identidad de estas comunidades. Además, la necesidad de adaptar la educación a la realidad local implica el reconocimiento de la diversidad





de situaciones que puedan surgir, considerando las distintas condiciones de los estudiantes y la atención especializada que puedan requerir según sus circunstancias.

Es probable que, debido a cuestiones de salud, discapacidad o situación socioeconómica, algunos estudiantes se encuentren en desventaja frente a sus compañeros, por lo que las directrices educativas que los docentes apliquen para estos grupos deben ser diseñadas teniendo en cuenta sus circunstancias específicas, garantizando así que cada estudiante pueda disfrutar plenamente de su derecho a la educación. La adaptabilidad es otro punto importante, pues no todas las personas están en las mismas capacidades, sea por pertenecer grupos prioritarios o por su situación o condición particular; por lo tanto, sus necesidades deben ser atendidas de forma especial.

En relación con esto, la Corte Constitucional del Ecuador (2020), en su sentencia No. 1894-10-JP/20, hace referencia a la Observación General No. 13 del artículo 13 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, señalando que el Comité de Derechos Económicos, Sociales y Culturales identificó cuatro elementos esenciales que deben caracterizar el derecho a la educación, tanto en su dimensión formal como material: disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. (p. 20). Respecto al parámetro de la adaptabilidad, la Corte dice que “la educación ha de tener la flexibilidad necesaria para adaptarse a las necesidades de sociedades y comunidades en transformación y responder a las necesidades de los alumnos en contextos culturales y sociales variados” (p. 21).

En línea con lo mencionado anteriormente, la enseñanza, como parte integral de la educación, debe dirigirse a abordar las necesidades cambiantes de los estudiantes según sus condiciones y habilidades específicas. La estandarización de métodos y enfoques educativos resulta inadecuada, ya que limitaría tanto la libertad de cátedra de los docentes, como los derechos de los estudiantes. La educación debe cumplir con criterios de calidad y calidez, ser pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y estar integrada a lo largo de todo el proceso educativo. La única manera de lograr que estos objetivos se cumplan es mediante la inversión en innovación e implementación de nuevas tecnologías, el desarrollo de metodologías actualizadas, la capacitación y evaluación continua del personal docente, el respeto a la diversidad y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes, quienes son el núcleo central del sistema nacional de educación, siendo responsabilidad exclusiva del Estado garantizar que esto se cumpla.

1.3.- Bases teóricas del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura y las estrategias de gamificación.





1.3.1.- Sobre la escritura.

A lo largo de la evolución de la especie humana, el ser humano ha buscado diversas formas de comunicarse. De usar simple señales, gestos o sonidos guturales hasta llegar a crear sistemas más complejos y especializados de transmisión de ideas, sentimientos y emociones. De esta necesidad, nace la escritura, no como una herramienta, sino más bien, como un ente social necesario heredado, que permite formar parte de una comunidad y dotarse de una identidad y un sentido de pertenencia (Venegas, 2008). Dicho en otras palabras, la escritura es una forma de comunicación transmitida de generación en generación, para el desenvolvimiento del individuo en una zona geográfica específica que comparte una misma lengua.

Esto, conlleva a pensar que la escritura no se reduce al solo acto de graficar palabras. Varias disciplinas sociales han tratado de clarificar el concepto de lenguaje escrito, entendiendo su valor e injerencia dentro de la sociedad. La antropología, por ejemplo, la describe como una invención humana que registra el estado de una civilización y la evolución de la misma (Morgan, 1877, citado en Pognante, 2000). Es decir, la escritura evidencia los progresos y avances de una sociedad en toda rama del conocimiento. Así, se posiciona a la misma como una conservadora del saber.

Este concepto se complementa por las enseñanzas de Ferdinand de Saussure en su *Curso de Lingüística general* (2016). El lingüista menciona que la escritura no solo debe considerar los aspectos gramaticales y ortográficos de las palabras, sino también aquello que representa. En otras palabras, el lenguaje escrito es una referenciación constante del lenguaje oral. Es decir, para Saussure la única razón de ser del lenguaje escrito es la de representar y preservar, de forma gráfica, la lengua oral.

Por tal motivo, se considera que las palabras son signos parte de un sistema gráfico, cuya labor es representar algo. Esto es, tener dentro de sí, algo a la cual representar (Pognante, 2000). Con esto, se habla de la arbitrariedad del lenguaje. Cada conjunto de letras posee dos elementos: un significado, que es la cosa aludida, y un significante, es decir, la forma gráfica de dicha cosa (la palabra). En ese sentido, Cardona (1994) explica que:

Un signo gráfico estará, pues, dado por la relación entre contenido y expresión en el plano gráfico. Pero un solo signo gráfico no es todavía escritura; para que lo sea son necesarios más signos relacionados en un sistema de oposiciones (p.27).

Una palabra no es por si sola escritura, sino el conjunto de ellas y sus productos (frases, textos, narraciones, entre otras.). Se debe entender que las palabras “representan algo diferente de sí,





más allá del alcance, la forma y el soporte material no fonético que adopten.” (Fernández-Hachén, 1996, p.65).

La escritura es un fenómeno social que se manifiesta de diferentes maneras en cada sociedad y grupo cultural. Cada comunidad, a medida que evoluciona y se desarrolla, crea y adapta sistemas de escritura que se ajustan a sus necesidades y valores específicos. De esta manera, la diversidad en los tipos de escritura refleja la riqueza y complejidad de las culturas humanas y su capacidad para comunicarse y expresarse de manera única. (Pognante, 2000).

En consecuencia, una palabra puede tener varios significantes, dependiendo su contexto comunicativo, y, dependiendo de la intencionalidad del hablante, cada producto escrito tendrá especificados para su construcción (géneros discursivos), todo en base a un mismo sistema (idioma).

En la cultura escrita, entonces, conviven e interactúan una diversidad de formas de escribir, cada una con una función específica que la guía y la configura. Por lo cual, es necesario conocer el mismo sistema de escritura, para poder leer lo que otro sujeto escribió y viceversa, como también, formular y comprender los mensajes escritos correctamente según el sistema de escritura en cuestión (narración, descripción, argumentación, entre otros).

Por lo cual, también se puede afirmar que la escritura se caracteriza por una “interacción remota”. Por obligación, el usuario debe adscribirse a las normas y reglas, además de las connotaciones propias de su comunidad, para que la comunicación sea efectiva (Venegas, 2008). De esta forma, la codificación se vuelve exitosa, cuando la interacción no es cara a cara, sino de forma asincrónica.

Es por este motivo, que el concepto de escritura no solo abarca lo social y cultural, sino también lo cognoscitivo. El estudiante o usuario de la lengua debe ser capaz de plasmar sus experiencias previas de una forma entendible. Esto, solo es posible lograrlo, si se entiende a la escritura como un proceso que inicia en el saber social y termina en las conexiones entre este conocimiento y el conocimiento de la lengua. Esto es, poder relacionar la experiencia con la comunicación escrita. En otras palabras, es imposible concebir la escritura sin una planificación previa y una revisión constante entre lo que quiero decir y lo escrito.

1.3.2.- Importancia de la escritura.

Saber escribir es una destreza esencial en la sociedad contemporánea ya que ejerce una influencia profunda en múltiples aspectos de la vida cotidiana. En el ámbito de la comunicación, la escritura se presenta como una herramienta fundamental para expresar y transmitir ideas de





manera clara y efectiva. Ya sea a través de correos electrónicos, mensajes de texto, publicaciones en redes sociales o informes profesionales, la habilidad para comunicarse por escrito es esencial para el intercambio de información en el mundo actual.

En el contexto académico, la escritura desempeña un papel central en el éxito educativo. Los estudiantes deben ser capaces de expresar sus pensamientos y argumentos de manera coherente en ensayos, informes y trabajos académicos. La capacidad para redactar de manera clara y estructurada no solo facilita la comprensión de las ideas, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades analíticas y de pensamiento crítico, fundamentales para el proceso educativo.

En el ámbito profesional, la importancia de saber escribir se manifiesta en la capacidad para redactar informes, propuestas y correos electrónicos efectivos. Las habilidades de escritura pueden marcar la diferencia en la comunicación interna y externa de una empresa, afectando su imagen y reputación. Las personas que carecen de habilidades de escritura pueden enfrentar limitaciones en sus oportunidades profesionales y en su capacidad para avanzar en sus carreras. La escritura también contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, ya que requiere organizar ideas de manera lógica y persuasiva. Al expresar pensamientos por escrito, se obliga a considerar la estructura, la coherencia y la evidencia que respalda los argumentos. Este proceso de reflexión mejora las habilidades analíticas y fomenta el pensamiento crítico, habilidades fundamentales en la toma de decisiones informadas.

Además, la escritura sirve como medio para el registro y la reflexión personal. Llevar un diario o escribir reflexiones permite a las personas explorar y comprender sus propias experiencias, emociones y pensamientos. Este acto no solo puede ser terapéutico, sino que también contribuye al desarrollo personal y al autoconocimiento.

En términos de participación en la sociedad, la escritura es esencial para contribuir al discurso público y la participación cívica. El intercambio de ideas a través de artículos, blogs o participación en debates escritos permite que las voces individuales sean escuchadas y contribuyan a la formación de opiniones y políticas.

La escritura desempeña un papel crucial en la preservación del conocimiento. Documentos escritos, desde obras literarias hasta tratados científicos, sirven como registros que perduran a lo largo del tiempo, transmitiendo información y conocimiento de una generación a otra. En este sentido, la escritura es un vehículo para preservar la historia, la cultura y el avance del conocimiento humano.





En resumen, tener la capacidad de escribir va más allá de ser una habilidad técnica, es una competencia esencial que influye de forma significativa en diversos aspectos de la vida personal, académica y laboral. La capacidad de comunicarse por escrito no solo facilita la interacción, sino que también promueve el crecimiento cognitivo, emocional y social en el entramado de relaciones humanas.

1.3.3.- Componentes de la enseñanza de la escritura.

El Ministerio de Educación, en su texto para la guía didáctica Currículo de los niveles de educación obligatoria (2016), señala que la competencia escrita se debe enfocar, como finalidad última, en la producción de textos, ya sea de forma escrita o en plataformas virtuales. En ese sentido, considera a la escritura como un proceso cognitivo, el cual, inicia con el conocimiento de estructuras ordenadas lógicamente (planificación), las cuales deben poder aplicarse en diversas situaciones comunicativas, según lo requiera el estudiante.

Para ello, se vuelve de suma importancia que los estudiantes, junto con la guía y acompañamiento del docente, desarrollen la capacidad de analizar el lenguaje y de expresarse de forma oral y escrita ayuda a alcanzar los objetivos generales del área. (p.687).

Por tal motivo, esta aptitud académica pretende que los estudiantes entiendan las normas de ortografía y redacción, para poder construir unidades textuales con sentido, siguiendo las estructuras básicas de conformación de frases y textos. Así, los estudiantes pueden crear escritos de forma lógica y ordenada.

Lo que se busca con la implementación de este objetivo educativo, es la de poder iniciar a los estudiantes en los distintos tipos de texto, para que puedan desarrollar un estilo de escritura propio. La finalidad de la evaluación del ejercicio de parafraseo y redacción es medir la capacidad de crear textos narrativos, descriptivos, instructivos y expositivos con un enfoque en la coherencia y cohesión. Esto se logra mediante el uso de estrategias de pensamiento, técnicas de redacción y dominio de los elementos del lenguaje.

En este proyecto, se tomará más importancia a lo referente sobre la reflexión de la lengua, es decir, las reglas ortográficas y de redacción. Para conseguir tal meta, se vuelve importante para el docente generar en el estudiante la mayor cantidad de ideas, con altas dosis de información, con la finalidad de lograr la correcta expresión escrita.

Sin embargo, para poder culminar en la producción de textos se debe comenzar el proceso de enseñanza de la escritura, a partir de la reflexión del estudiante sobre la correcta formulación de



pensamientos e ideas, de esta forma, poder ser escuchado sin estar sujeto a malinterpretaciones. Esto es, poder comunicarse correctamente, en base al uso correcto de la lengua. Por tal motivo, la enseñanza de la escritura, en base a lo expuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador, debe impartir, ampliar y perfeccionar las siguientes habilidades:

Imagen 1: Habilidades centradas en la reflexión de la lengua escrita

Reflexión sobre los patrones de relación de las palabras en una oración
Sustantivo: género y número
Adjetivo: género y número
Verbo: persona y tiempo
Modos del verbo: indicativo, imperativo, subjuntivo, condicional
Frases nominales y adjetivas en la construcción de oraciones compuestas
Uso de preposiciones y conjunciones
Uso de locuciones conjuntivas para iniciar, aclarar, comparar, contrastar, introducir opiniones
Elementos gramaticales para la narración: conectores lógicos: de adición, temporales, de causa-efecto, de comparación, de contraste y de orden
Elementos gramaticales para la descripción: atributos, adjetivos calificativos y posesivos; conectores de adición, de comparación y de orden
Elementos gramaticales para escribir instrucciones: secuencia lógica; conectores temporales y de orden; concordancia de género, número y persona
Vocabulario según diferentes campos semánticos
Reflexión sobre el uso semántico de los signos de puntuación

Fuente: Ministerio de Educación (2016).

Imagen 2: Habilidades centradas en la reflexión de la lengua escrita



Elementos gramaticales para la descripción: atributos, adjetivos calificativos y posesivos; conectores de adición, de comparación y de orden

Elementos gramaticales para escribir instrucciones: secuencia lógica; conectores temporales y de orden; concordancia de género, número y persona

Vocabulario según diferentes campos semánticos

Reflexión sobre el uso semántico de los signos de puntuación

Uso de punto, coma, punto y coma en la construcción de oraciones compuestas. Aplicación de reglas de uso de mayúsculas. Manejo de las reglas de acentuación prosódica y ortográfica (tilde) según la posición de la sílaba tónica en la palabra

Formación de nuevas palabras utilizando prefijos, sufijos y desinencias

Fuente: Ministerio de Educación (2016).

1.3.4.- Enseñanza de la escritura.

Todas las habilidades que se deben adquirir al momento de practicar la escritura, deben funcionar como un todo global. Es decir, no se puede practicar ortografía, redacción o planificación, como actividades separadas, sino deben formar un todo global, porque, solo así, logran transformarse en aprendizajes significativos. Por tal motivo, Bigas (1996) menciona que la enseñanza de estas destrezas debe darse en contextos reales o, mejor dicho, en “la realización de escritos reales, funcionales y significativos para despertar la preocupación ortográfica en los niños” (p.7).

Esto, obliga a pensar en estrategias didácticas que favorezcan el pensar la escritura como un proceso con tres etapas bien delimitadas: la planificación, la ejecución y la revisión. Como lo menciona la autora, de estos tres momentos, surgirán las siguientes situaciones enriquecedoras para el estudiante. Es importante que no haya confusión entre los niños al elegir las formas correctas, lo cual refleja un bajo nivel de conocimiento en ortografía. Sin embargo, es positivo que surjan dudas durante la escritura, ya que demuestra que tienen conciencia de su propio saber y pueden encontrar formas de resolverlas. También es beneficioso que surjan dudas durante la revisión, ya que indica que están siendo críticos con su trabajo y buscan mejorar.

Para lograr esto, el docente debe generar el interés en la escritura, siendo importante para ello, apelar al rescate de las experiencias, gustos e intereses del estudiante. Para tal consigna, es interesante rescatar el taller de escritura creativa. Esta actividad es entendida como la explotación de la capacidad imaginativa y literaria del estudiante, donde prima su capacidad de crear historias,





poemas, canciones, o proponer soluciones a problemáticas planteadas por el profesorado (Alonso, 2001). Para lograrlo, tanto el profesor, como guía, y el estudiantado, como los guiados, deben acatar una serie de actividades necesarias para que esta estrategia sea exitosa.

En ese sentido, Alonso (2001), por un lado, expone dos características primordiales que todo docente debe poseer para poder guiar la enseñanza de la escritura. Para comenzar, debe ser practicante de la escritura creativa fuera del aula. De esta forma, puede conocer y compartir los posibles problemas de lectura y escritura, adquiriendo una variedad de criterios y estrategias de motivación para solventar los mismos. Paralelamente a esto, debe poder descomponer los contenidos del proceso de escritura, para poder ejercer la enseñanza de la misma.

Por su parte, el autor también define una serie de requisitos indispensables en el alumno, considerando que este es el eje central de proceso de enseñanza. Para Alonso, en un primer momento, el alumnado debe poder desarrollar una lectura crítica, ligada a la observación, la imaginación y la fantasía sobre hechos, ideas, principios, valores y actitudes de la realidad, para, en un segundo instante, organizar y generar lo que se quiere comunicar. Esto, implica que los estudiantes deben ser capaces de establecer una intención comunicativa a los mensajes construidos, es decir, solucionar los problemas en los planos sintácticos, semánticos y pragmáticos de sus ideas. En tal sentido, el texto como producto final de un proceso de enseñanza, se vuelve la solución a los problemas antes mencionados.

Paralelamente a esto, el alumno es capaz de entender la función pragmática de la habilidad escrita, pudiendo reconocer: la utilidad y las diferentes funciones de la escritura; el poder que otorga el dominio adecuado de leer; el placer que genera la producción de un texto, de inventar, de construir, de unir palabras (Jilbert, 1995, citado en Gómez y Rivas, 2021).

Con esta práctica de escritura creativa, el alumno está preparado para realizar trabajos con mucha más complejidad y en donde la revisión de reglas ortográficas, gramaticales y en redacción, se tornan más minuciosas, logrando que los estudiantes tomen más conciencia de dichas reglas.

Entonces, cuando se pregunta ¿cómo enseñar a escribir? se ve la necesidad de cambiar la percepción tradicional de cómo se enseña a escribir. El proceso de enseñanza debe enfocarse en el desarrollo de las habilidades de comunicación y creatividad de los estudiantes. En lugar de centrarse exclusivamente en la gramática y la ortografía, el enfoque pedagógico debería abarcar la expresión de ideas de manera clara y persuasiva. Se torna de vital importancia cultivar la capacidad de los estudiantes para organizar sus pensamientos, construir argumentos sólidos y adaptar su estilo de escritura a diferentes contextos.





Además, es esencial fomentar la escritura activa como un pilar para mejorar las habilidades de escritura. La exposición a una variedad de estilos y géneros literarios enriquece el repertorio lingüístico y estimula la creatividad. La retroalimentación constructiva y el diálogo constante entre docentes y estudiantes son elementos clave que guían el proceso de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes mejorar gradualmente sus capacidades y desarrollar una apreciación más profunda por el arte de la comunicación escrita.

1.3.5.- La teoría constructivista acerca del aprendizaje de los estudiantes.

Existen diversidad de teorías que abordan el aprendizaje, no obstante, la autora considera relevante considerar los fundamentos teóricos del Constructivismo, desde la conceptualización del aprendizaje significativo de Ausubel (año), quien explica que el aprendizaje solo puede existir cuando el conocimiento se presenta en su forma final y se puede relacionar con los conocimientos previos (Romero, 2009). Además, considera al aprendizaje significativo como una teoría psicológica, pues supone la interacción entre el pensar, hacer y sentir (Gómez y Rivas, 2021), de esta forma se promueve el aprendizaje personalizado que incluye la experiencia del estudiante en la actividad de aprender.

Se afirma que un aprendizaje es significativo cuando se puede crear relaciones no arbitrarias entre lo aprendido y lo ya conocido (aprendizajes previos). Esto es, construir “significados integrando o asimilando el nuevo material de aprendizaje a los esquemas que se tienen de la comprensión de la realidad” (Romero, 2009, p.2). De esta forma, el estudiante es capaz de aprender por su propia cuenta, volviéndose el centro del hecho educativo, relegando, pero no quitándole importancia, al docente en un segundo plano: el de ser guía.

El constructivismo, corriente iniciada por Jean Piaget, construye sus postulados en base a la inclusión de las experiencias reales, lo cual, permite a los estudiantes buscar significados por sí mismos. Serrano y Pons (2011, citado en Gómez y Rivas, 2021) explican que el constructivismo sostiene al conocimiento como un proceso dinámico e interactivo en el cual la mente interpreta y reinterpreta la información externa. En este contexto, los docentes aplican esta teoría educativa como método para facilitar a los estudiantes la adquisición de conocimientos de manera vivencial y práctica, adaptada al contexto en el que se desenvuelven.

Carretero (1997) sostiene que el constructivismo reconoce al individuo como una construcción propia, resultado de la interacción entre factores cognitivos, sociales y afectivos, y que el conocimiento no es una simple copia de la realidad, sino una construcción continua del ser humano. Dicho en otras palabras, en este tipo de educación se busca el mejoramiento del





estudiante, tanto en su desarrollo personal como académico, en el contexto cultural al cual pertenece. Se habla, entonces, de una pedagogía que involucre la personalidad del estudiante, como sus intereses y motivaciones, con los conocimientos impartidos según el currículo general, para, así, crear aprendizajes prácticos y útiles dentro del contexto en el que vive y se desarrolla. Esto es: aprender a aprender.

De acuerdo con Coll (1990, citado en Díaz y Hernández, 1999) el constructivismo se fundamenta en torno a tres ideas principales:

El estudiante es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje.

El estudiante es capaz de reconstruir conocimiento que ya está preestablecido, pero en base a sus propios procesos cognitivos. Esto quiere decir que los conocimientos impartidos en las instituciones escolares es una construcción a nivel social, estando ya definidos o aceptados por los miembros que en ella viven. En tal sentido, el estudiante se encarga de tomar dichos contenidos y los reconstruye en su plano personal.

El docente se debe encargar de crear ambientes propicios para que los contenidos a ser impartidos, puedan ser asimilados. Pero su labor no culmina ahí, sino forma parte de todo el proceso, siendo guía y orientador de cada actividad propuesta.

Desde esta perspectiva, las planificaciones deben incluir en el aprendizaje experiencias auténticas, reales, parte de la cotidianidad del alumnado, y que responda a las necesidades de su medio y a lo que estos consideren relevante. Así, no solo se orienta a un aprendizaje en pro del desarrollo individual de la persona, sino también, e su rol fundamental como parte de una colectividad.

El constructivismo se fundamenta en la inclusión de experiencias reales, permitiendo a los estudiantes buscar significados por sí mismos. Para ello, se vuelve fundamental considerar al conocimiento como un proceso dinámico e interactivo, donde la mente de cada estudiante interpreta y reinterpreta la información externa o conocimientos ya consolidados dentro de su contexto cultural. Los docentes deben aplicar el constructivismo como método para facilitar la adquisición de conocimientos de manera vivencial y práctica, para formar ciudadanos que puedan resolver las problemáticas que plantea su medio, desde su individualidad partir de lo mencionado, se puede deducir que, en la enseñanza de la escritura, la teoría constructivista fomenta la creación de un entorno educativo que impulsa a los estudiantes a explorar, experimentar y reflexionar sobre sus propios escritos. En este enfoque, los docentes actúan como guías, apoyando el proceso mediante preguntas, retroalimentación y promoviendo un diálogo constante. Este método no solo permite a los estudiantes aprender a escribir correctamente, sino que





también les ayuda a desarrollar una comprensión profunda de las estructuras y significados de sus textos, facilitando la aplicación autónoma y significativa de estas habilidades.

1.3.6.- La gamificación

Con la posmodernidad y el avance de la ciencia, han aparecido nuevas tecnologías con varios y distintivos usos. Esto ha permitido la aparición de nuevas formas de entretenimiento y de ocio, que se han amalgamado a la vida cotidiana de jóvenes y adultos. Por este motivo, y el impacto e influencia que los juegos han mantenido en la cultura y la salud mental y física de los jugadores, varios autores centrados en la pedagogía han creído conveniente en trasladar todos los beneficios de los juegos a distintos ámbitos más académicos, como lo es la educación.

En este contexto aparece la gamificación como una teoría didáctica/pedagógica centrada en trasladar las dinámicas de los juegos en contextos alejados del ocio o el entretenimiento. Gallego y Agredo (2016) rescatan varias conceptualizaciones sobre la gamificación, de las cuales, se destacan las de:

Huotari y Hamari (2012) quienes, desde el marketing, la definen como la inclusión de los diseños de los juegos en diversos servicios, para influir en el comportamiento de sus usuarios.

Zicherman y Linder (2013) la tratan como una herramienta para la confrontación y resolución de distintas problemáticas, desarrollada en base a los diseños y fundamentos de los juegos.

Kapp (2013), aunque comparte la definición de Zicherman y Linder, traslada su definición al campo de la instrucción y el aprendizaje, afirmándola como el uso de mecánicas, estética y pensamiento de juegos para comprometer, motivar y resolver problemas.

Domínguez et al. (2013), por su parte, la explica como la inclusión de las mecánicas del juego para mejorar la experiencia del usuario de cualquier actividad y en cualquier sistema.

Burke (2014), complementa los anteriores conceptos, citando a grupo Gardner quien incluye la incorporación de lo digital como un ente indispensable para la consecución de objetivos y la promoción de la motivación del jugador.

En suma, los autores coinciden que el principal objetivo de la gamificación es influir en el comportamiento psicológico y social del usuario, a través del disfrute, el cual es la principal finalidad de los videojuegos. Esto, señalan, se logra por el uso de elementos propios de estos medios de entretenimiento, como los incentivos, los retos, tablas de líderes, objetivos, entre otros. De tal forma, crean actividades llamativas y novedosas para captar la atención de los jugadores. En el ámbito educativo, la definición no varía mucho, pero su objetivo se altera, al tener un fin centrado en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Gonzales y Tardón (2014) identifican que el





principal uso de la teoría de gamificación de la educación es la de transformar tareas, en un inicio tediosas, aburridas o con una carga intelectual fuerte y agotadora, en algo divertido y emocionante (citado en García, Cara, Martínez y Cara, 2020), con la capacidad de crear aprendizajes significativos, desarrollar habilidades y alcanzar destrezas. En ese sentido, se trata de ofrecer conocimiento y aptitudes impuestas por el sistema de educación, camuflados en los atractivos y divertidos videojuegos.

Todo esto se debe a los procesos psicológicos liberados en nuestros cerebros cuando jugamos. Llorens-Largo et al. (2016), sostienen como los sujetos, al divertirse, liberan la suficiente dopamina para activar sentimientos claves para mejorar el rendimiento escolar, tales como el de diversión, motivación y atención. De tal manera, las dificultades más frecuentes de la docencia, como lo son la desmotivación, la incomodidad en clase y la falta de concentración, se resuelven, pues permiten el control total del alumno sobre su experiencia de aprendizaje.

Para concluir, la gamificación se presenta como un proceso ingenioso al aprovechar elementos y técnicas de juego para influir en el comportamiento de los estudiantes y permitirles resolver problemas y adquirir habilidades necesarias para su proceso de aprendizaje. Este enfoque plantea a la diversión como excusa para impactar en la conducta psicológica y social de los participantes. La utilización de insignias, puntos, niveles y otros elementos de juego pretende no solo motivar a los estudiantes, sino también generar experiencias significativas que incidan en su aprendizaje y decisiones. La gamificación emerge como una estrategia efectiva para promover el aprendizaje y resolver desafíos, así como el de crear espacios cómodos, interesantes y motivadores en el aula de clase.

La gamificación en la enseñanza de la escritura ofrece un enfoque innovador que hace que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo. Al incorporar elementos lúdicos propios del juego, se incrementa la motivación de los estudiantes para participar activamente en el proceso de escritura. Este método permite explorar géneros literarios de una manera divertida, fomentando el pensamiento crítico. Además, la retroalimentación inmediata y las oportunidades para competir o colaborar en un entorno de juego pueden acelerar la mejora de las habilidades de escritura. En resumen, la gamificación convierte el aprendizaje de la escritura en una experiencia estimulante y enriquecedora, facilitando el desarrollo de una mayor competencia comunicativa de forma interactiva.





1.3.7.- Consideraciones acerca de la gamificación en la enseñanza.

Díaz y Troyano (2013) subrayan la relevancia de entender la gamificación como un enfoque educativo en el que el juego y la diversión sirven como un medio para conectar el conocimiento con los estudiantes. Esto es significativo en la enseñanza de la escritura, donde la gamificación puede convertir una tarea que a menudo se considera aburrida en una actividad estimulante y atractiva. Al introducir elementos lúdicos como desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata, los estudiantes no solo perfeccionan sus habilidades de escritura, sino que también desarrollan una actitud más positiva hacia el proceso.

Además, la gamificación les permite experimentar con diferentes estilos y géneros de escritura en un entorno creativo, lo que fomenta la exploración y la innovación. De esta forma, el juego no solo facilita el acceso al conocimiento, sino que también enriquece la capacidad de los estudiantes para expresarse de manera efectiva y creativa a través de la escritura. Por consiguiente, los autores consideran de suma importancia entender con qué elementos los juegos se construyen:

La base del juego: se construye un reto que motive al juego, a partir de la información a ser transmitida. Para configurar esto, MacGonigal (2012) considera necesario incluir cuatro cualidades en el proyecto: los objetivos con los que el jugador va recibiendo información de forma inconsciente; reglas; sistemas de retroalimentación o feedback, con el cual, se puede promover el aprendizaje y reforzarlo; y la motivación para una participación voluntaria.

Mecánica: el funcionamiento del juego, es decir, si funciona por niveles o por un sistema de recompensas.

Estética: uso de imágenes llamativas para la vista del jugador.

Conexión juego – jugador: el juego debe estar bien diseñado, caso contrario, frustrará al estudiante y, por consecuencia, su proceso de aprendizaje.

Motivación: es la predisposición del jugador a jugar. El juego planteado debe estar equilibrado, no ser demasiado desafiante, para no arruinar la experiencia, ni muy sencillo, para no aburrir al usuario, además de respetar sus tiempos y permitir la repetición, para no evitar la consecución de objetivos.

Resolver un problema: este elemento hace referencia a la consecución de un objetivo dentro del juego (derrotar un jefe, adquirir cierta cantidad de puntos, superar obstáculos, entre otros).

En tal sentido, García, et. al. (2020) proponen, una serie de componentes para la correcta estructuración del juego:

Logros: la ganancia representada de objetivos logrados.





Avatares: son los jugadores caracterizados virtualmente. Algunas aplicaciones te permiten ir mejorando tu personaje a medida que vas alcanzando niveles y puedes incluirles más accesorios. Luchas con el jefe: retos para alcanzar un nivel superior.

Colecciones: objetos que puede acumular el jugador para luego intercambiarlos por beneficios.

Bienes virtuales: son objetos que se ganan virtualmente y se pueden usar durante los juegos. Se van añadiendo a los avatares y se consiguen gracias a la superación de los niveles.

Combate: conflicto (pacífico) entre dos jugadores para superar la misma tarea.

Niveles: cada nivel está marcado por una complejidad determinada. Cuanta más destreza vaya alcanzando el jugador, mayor será el nivel y la complejidad. Este elemento permite una motivación continua y a corto plazo (p. 21).

Además, proponen, como objetos de motivación, a la inclusión de insignias y puntos. Por un lado, las insignias, para los autores, pueden ser caracterizados como medallas o trofeos los cuales, se adquieren en el proceso y avance del juego, no solo al final. De esta forma, el estudiante tiene una sensación de progreso y se incentiva para superar su nivel actual, Por otro lado, los puntos son valores numéricos que se entregan al jugador cuando comienza y cada vez que supera una misión. Teixes (2014) los divide en tres:

Puntos de experiencia: recompensas por la participación de los jugadores.

Puntos compensables: puntos de experiencia que se pueden canjear por premios reales.

Puntos sociables: recompensas al jugar por equipo.

De esta forma, no solo se motiva a la competitividad y excelencia individual, sino también la colaboración y cooperación.

En resumen, la gamificación es un proceso de enseñanza, que usa el juego y la diversión como un catalizador y facilitador del aprendizaje. Su construcción se basa en elementos clave de los juegos o videojuegos, como la formación de desafíos motivadores, los cuales, giran en torno a la información a ser transmitida, la ejecución de mecánicas de juego estructurados correctamente, el uso de una estética atractiva para los jóvenes, la adecuada conexión entre el juego y el jugador (un juego desafiante pero no difícil o muy fácil), la consideración de la motivación del jugador, y la resolución de problemas dentro del contexto del juego.

El uso de componentes típicos de juegos como logros, avatares, luchas con jefes, colecciones, bienes virtuales, combates y niveles, se presentan como estructuras fundamentales para diseñar experiencias educativas significativas, tomando como pilar fundamental el entretenimiento. La adición de insignias y puntos brinda un elemento motivacional adicional, con el que se fomenta la competencia individual como la colaboración y cooperación entre los estudiantes. En conjunto,





estos elementos proporcionan una estrategia sólida para la inclusión exitosa del proceso de gamificación en contextos educativos, promoviendo la participación activa, el progreso constante y una experiencia de aprendizaje enriquecedora.

La gamificación en la enseñanza de la escritura resulta esencial al convertir el aprendizaje en una experiencia más dinámica. Al integrar elementos de juego, se promueve tanto la competencia individual como la cooperación entre los estudiantes. Las insignias funcionan como símbolos de progreso, y los puntos que se dividen en experiencia, canjeables y sociables refuerzan la participación, las recompensas tangibles y el trabajo en equipo. Este enfoque no solo mantiene el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también facilita un aprendizaje continuo y significativo. En definitiva, la gamificación se revela como una herramienta eficaz para mejorar la enseñanza de la escritura, al combinar diversión y desafíos que fomentan la participación activa y un desarrollo educativo enriquecedor.



CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DE LA ESCRITURA Y LAS ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.

2.1.- Conceptualización y operacionalización de las categorías o variables.

Para comenzar toda investigación, es prioridad establecer, conceptualizar y operacionalizar las categorías que guían el estudio, para garantizar una investigación rigurosa, con resultados precisos y significativos. La conceptualización, por un lado, se puede definir como la comprensión a profundidad de las ideas a estudiar, identificando sus dimensiones y relaciones. Por otro lado, la operacionalización es la traducción de dichos conceptos abstractos en medidas concretas y observables, a través de indicadores o variables. En base a esto, se han propuesto las siguientes variables/categorías:

Tabla 1. Operacionalización de las variables

Variab les o categorías	Definición	Indicadores para el estudio diagnóstico	Instrumentos para la recolección de información
Gamificación	Se concibe como el uso de los componentes estructurales de los juegos: objetivos, retos y recompensas en un sistema que permita la creación de soluciones a problemas para generar experiencias de cambio en los	-Utilización en las clases. - Papel en la solución de las tareas docentes. -Forma en que motiva a los estudiantes. -Forma en que influye en el aprendizaje de los estudiantes.	Observación: para constatar el empleo de estrategias por los docentes y la motivación hacia el aprendizaje de la escritura de los estudiantes. Se empleará guía de observación. Cuestionario para docentes de séptimo



	usuarios motivando la acción, el aprendizaje y la cooperación, utilizando el entorno real como contexto de actuación (Gallegos y Agredo, 2016).		año de educación Básica.
Habilidades de escritura	El lenguaje escrito se refiere a la forma de comunicación que utiliza símbolos gráficos, como letras y caracteres, para representar el lenguaje hablado. Es un sistema de comunicación que permite transmitir información, ideas, conocimientos y emociones a través de la escritura, en contraste con el lenguaje hablado que se transmite a través de la voz y el sonido. Cassany, D. (1999)	Elabora oraciones completas y gramaticalmente correctas utilizando vocabulario preciso y variado para expresar ideas Aplica reglas de uso de letras, tildes y signos de puntuación. Escribe de forma legible.	Observación para valorar las habilidades en la escritura de los estudiantes. Prueba pedagógica para estudiantes de séptimo año de educación Básica

Fuente: Yadira Ordóñez Vicuña

2.2.- Enfoque de la investigación.





Para proponer una estrategia didáctica basada en la gamificación, es fundamental comprender los principales problemas que enfrentan los estudiantes en su contexto real de aprendizaje, especialmente en relación con sus habilidades y destrezas de escritura. Con este fin, se aplicó una encuesta dirigida a los docentes y una prueba pedagógica a los estudiantes, utilizando un diseño cuantitativo de carácter experimental. A partir de la recolección de datos, se realizaron análisis descriptivos mediante la categorización de respuestas, lo que permitió organizar la información obtenida y así identificar las problemáticas más visibles tanto para el profesorado como para el estudiantado.

2.3.- Alcance de la investigación.

Se elaboró una estrategia didáctica de gamificación para la enseñanza de la escritura a los estudiantes de séptimo año, con el propósito de perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica a través de la transformación de la práctica educativa, beneficiando no solo a los estudiantes sino perfeccionando el desempeño profesional de los docentes.

2.4.- Declaración y justificación del tipo de investigación.

La investigación toma como punto de partida las insuficiencias detectadas en la escritura de los estudiantes. Se desarrolló una investigación aplicada, áulica que es el contexto donde se observa la realidad educativa, se manifiestan los problemas escolares de aprendizaje y desde la actuación del docente como facilitador se les puede dar solución con el objetivo de transformar la práctica educativa.

Para realizar este estudio, se aplicó un diseño de investigación cuasi -experimental. Esto, quiere decir que el grupo seleccionado como muestra no es uno aleatorio, porque al ejecutarse este proyecto en un año lectivo en proceso, se vuelve poco factible excluir azarosamente un grupo, así como poco fructífero para alcanzar los objetivos planteados. Así también, seleccionar un curso específico de la Unidad Educativa Guillermo Mensi, brindó datos más específicos y prácticos que puedan causar un impacto real para mejorar las prácticas de escritura en la institución. En ese sentido, también se puede categorizar a esta investigación dentro de lo transversal, pues se adecua dentro de un plazo de tiempo en específico, en un contexto particular.

En base a esto, se diseñaron dos métodos de recolección de información: la encuesta y el cuestionario. El primer instrumento estuvo destinado para los docentes de distintas áreas del curso seleccionado. Esto, con el objetivo de encontrar sus principales opiniones, como expertos en el área de educación, sobre las principales fortalezas y debilidades de los estudiantes





seleccionados para la muestra. Posteriormente, se aplicó un cuestionario tipo test/prueba, con el cual, se esperaba estimar, en un valor numérico, las verdaderas habilidades de los estudiantes. Con esto, se pudo comparar las respuestas de ambos grupos y verificar de forma exacta, la problemática de cada estudiante, a través de la categorización. De esta forma, se puede crear una estrategia de gamificación que pueda solventar, en un gran porcentaje, la situación inicial (en el diagnóstico) del estudiante.

2.5.- Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

2.5.1.- Observación. La observación en el contexto educativo es una herramienta fundamental que permite al investigador analizar de primera mano el desarrollo de las actividades pedagógicas y evaluar el impacto que estas tienen en los estudiantes. En este caso, la observación se centra en cómo el docente aborda el proceso de enseñanza de la escritura y en qué medida los estudiantes han desarrollado sus habilidades de escritura.

2.5.2.- La encuesta.

Según Torres, Salazar y Paz (2019) la encuesta se sitúa como un término medio entre la observación y la experimentación, pues permite registrar situaciones específicas, las cuales, se pueden cuestionar a los participantes sobre eventos que no se pueden recrear experimentalmente. En ese sentido, se lo puede caracterizar como un método descriptivo útil en la detección de ideas, necesidades, preferencias y hábitos de uso.

En otras palabras, se la puede definir como una investigación realizada sobre una muestra representativa, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación para obtener mediciones cuantitativas de diversas características de la población.

En base a lo expuesto, se diseñó una encuesta estructurada de carácter mixto, que incluye tanto preguntas abiertas como cerradas, con el objetivo de capturar las percepciones, opiniones y experiencias de los participantes en relación con su entorno educativo, y específicamente, en torno al proceso de aprendizaje de la escritura. La aplicación de esta herramienta tiene como propósito obtener resultados que sean representativos de la población completa, lo cual permitirá mejorar, en un porcentaje concreto, las habilidades y destrezas necesarias para la finalización del séptimo grado de educación básica (EGB). Así, se podrá desarrollar una estrategia más efectiva, adaptada a las necesidades del grupo seleccionado.

Para analizar las respuestas obtenidas, se formularon preguntas cerradas dirigidas a los docentes. Las preguntas cerradas, que ofrecen opciones de respuesta predefinidas y limitadas, facilitan la recopilación de datos cuantitativos y la tabulación de resultados. En contraste, las





preguntas abiertas no restringen las respuestas de los encuestados a opciones predeterminadas, permitiéndoles expresar sus opiniones, experiencias o ideas de manera libre y detallada. Estas preguntas abiertas son fundamentales para fomentar la reflexión y obtener información profunda que enriquezca la comprensión del problema. La encuesta, por tanto, se empleó en esta investigación para identificar las percepciones y necesidades más relevantes, y así fundamentar el diseño de una estrategia didáctica que responda eficazmente a los desafíos detectados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura.

2.5.3. Prueba Pedagógica para estudiantes

El cuestionario es la aplicación de preguntas específicas, claras y concisas, con las cuales, los investigadores buscan rescatar lo que consideran importantes e interesantes para el estudio. Para la realización de la misma, se ha tomado en consideración las reglas fundamentales propuestas por Torres, Salazar y Paz (p. 11, 2019)

Así también, se ha optado por la aplicación de una prueba pedagógica en base a un cuestionario mixto, en el cual, se encuentran preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas, para conocer, de una forma más aproximada, cuáles son las verdaderas habilidades de los estudiantes en la destreza de la escritura.

Si bien, es importante no apelar las emociones del estudiante, se vuelve importante, en la pregunta 1, reconocer el nivel de motivación en la actividad de escritura, en los sujetos de la muestra. De esta forma, si se reconociera un bajo nivel motivacional, la gamificación resulta una estrategia clave para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y una nueva forma de enseñar, ya no solo escritura, sino toda materia esencial para el desarrollo del estudiantado.

2.6- Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Tanto la encuesta como la prueba pedagógica se aplicaron de forma presencial mediante un cuestionario guiado. Esta metodología garantizó un ambiente propicio para obtener respuestas reflexivas y honestas, asegurando así la precisión y veracidad de los datos recolectados. Los participantes recibieron instrucciones claras del investigador sobre el propósito de la encuesta, enfatizando la importancia de proporcionar respuestas detalladas en las preguntas abiertas y responder con precisión a las preguntas cerradas para facilitar un análisis efectivo posterior. Además, se subrayó la confidencialidad y voluntariedad de los participantes como aspectos fundamentales en la aplicación de estos instrumentos.

2.7. Delimitación de la población y la muestra.





En el marco de este proyecto, la muestra seleccionada proporciona una representación diversa y equilibrada de los participantes. La población estudiantil proviene del séptimo año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Guillermo Mensi, compuesto por 35 estudiantes, de los cuales el 60% (n=21) son femeninas y el 40% (n=14) son masculinos. Esta distribución permite una consideración equitativa de las perspectivas de género en la muestra.

El criterio de selección de la muestra se centró en los estudiantes de 7mo año de EGB porque este año marca la transición entre la educación básica media y el nivel de básica superior. En este momento, los estudiantes suelen enfrentarse a dificultades significativas en sus habilidades de escritura, que pueden afectar su rendimiento en el colegio. Al seleccionar esta cohorte, se busca identificar y abordar estos problemas antes de que los estudiantes enfrenten mayores desafíos en su educación secundaria, asegurando así una intervención oportuna y efectiva que mejore sus competencias escritas.

Tabla 2. Distribución de estudiantes por sexo.

Sexo	Porcentaje	Cantidad
Masculino	40%	14
Femenino	60%	21
Total	100%	35

Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña

Además, se consideró la participación de cinco profesores de distintas áreas, incluyendo Educación Cultural y Artística (ECA), Matemáticas, Lengua, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. En este grupo, se cuenta con la presencia de 1 profesor (20%) y cuatro profesoras (80%).

Tabla 3. Distribución de docentes por sexo.

Sexo	Porcentaje	Cantidad
Masculino	20%	1
Femenino	80%	4
Total	100%	5

Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña

Así, la muestra permitió analizar una amplia gama de factores, lo que facilitó el reconocimiento de los problemas de escritura más comunes y significativos. Además, esta selección aseguró la obtención de datos precisos y coherentes, en línea con el nivel educativo y el contexto específico de los estudiantes.





2.8- Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.

La categorización de datos es el proceso de organizar y clasificar las respuestas en grupos o categorías según criterios o características compartidas. El objetivo principal es simplificar y estructurar la diversidad de respuestas abiertas, facilitando así su análisis y comprensión. Este enfoque permite identificar patrones, tendencias o relaciones que son relevantes para el estudio, como los principales problemas que enfrentan los estudiantes en su habilidad escrita.

La creación de categorías actúa como una herramienta clave en el análisis de datos, facilitando la identificación y análisis de los problemas más comunes reflejados en los cuestionarios aplicados. Además, permite evaluar si estos problemas se correlacionan con las percepciones recogidas en las encuestas dirigidas a los docentes. Este proceso requiere una reflexión cuidadosa sobre cada respuesta del cuestionario, agrupando datos similares en categorías específicas por pregunta. De este modo, se establece una estructura que facilita las comparaciones, la extracción de conclusiones y la toma de decisiones informadas.

2.9- Estrategia investigativa o proceder metodológico general.

El estudio se realizó en cuatro fases:

Fase 1: Se realizó un estudio bibliográfico sobre la escritura y la importancia de la misma en el contexto académico. En base a esto, se estudió las posibles implicaciones de la gamificación en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje referido a las habilidades de escritura. De esa forma, se justifica el uso de esta novedosa estrategia en el uso del aula de clase.

Fase 2: Es la fase diagnóstica. Se analizaron los principales resultados derivados de la encuesta y el cuestionario. Se verificó el nivel y las habilidades de escritura reales de los estudiantes.

Fase 3: Se modeló la estrategia en base a los principales problemas rescatados del análisis de los instrumentos antes realizados. Se tomó como base las habilidades necesarias para el egreso de los estudiantes de en el nivel medio EGB, en el área de la escritura (ortografía, redacción y coherencia y cohesión), impuestos por el Ministerio de Educación del Ecuador. Cabe resaltar que la estrategia gamificación está basada en el contexto y los recursos de la institución donde se desarrolla el proyecto.

Fase 4: La propuesta fue evaluada y validada por expertos en el área de Lengua y Literatura de la misma institución. Estos especialistas, con amplia experiencia y conocimiento en Didáctica y Pedagogía, revisaron minuciosamente la estrategia, asegurando su validez y pertinencia.

2.10.- Análisis de los resultados del diagnóstico.



2.10.1.- Resultados de la Observación del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Escritura

La observación del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica ha revelado áreas cuatro significativas de preocupación en el desarrollo de las habilidades de escritura.

Ortografía Deficiente: Frecuentes errores ortográficos que afectan la claridad y precisión de los escritos, indicando ineficacia en los métodos de enseñanza actuales.

Carencia en Redacción y Conexión de Ideas: Falta de coherencia y cohesión en los textos, resultando en escritos desorganizados y difíciles de seguir.

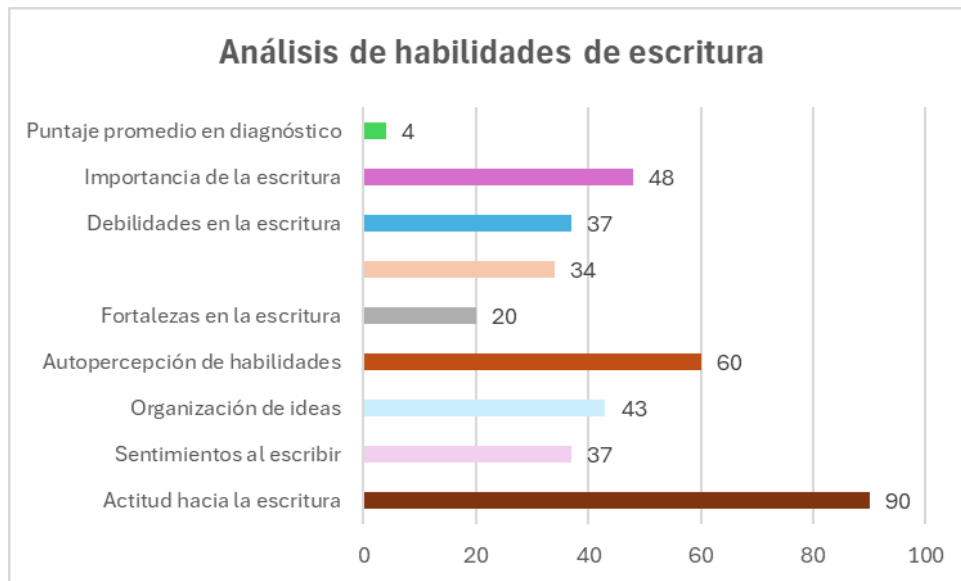
Métodos Tradicionales de Enseñanza: Predominio de enfoques basados en memorización y ejercicios repetitivos, que no promueven un desarrollo significativo de las habilidades de escritura.

Desmotivación de los Estudiantes: Evidente falta de interés hacia la escritura, posiblemente relacionada con la percepción de esta como una tarea monótona y poco relevante.

Estos hallazgos sugieren la necesidad de implementar estrategias más innovadoras y participativas para mejorar las habilidades de escritura y aumentar la motivación de los estudiantes.

2.10.2.- Resultados de la prueba pedagógica a estudiantes: (Anexo 1)

Gráfico 1. Análisis de habilidades de lectura.



Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña

En base al gráfico 1 se puede realizar el siguiente análisis de la problemática de las habilidades de escritura de los estudiantes de 7mo año de básica:



1. Actitud hacia la escritura: Esta pregunta permite identificar la disposición y gusto de los estudiantes hacia las actividades de escritura. El 90% de los estudiantes contestan que si les gusta escribir

2. Sentimientos al escribir: Las opciones de respuesta revelan diversos niveles de confianza, ansiedad y esfuerzo requeridos al enfrentarse a tareas de escritura. En este caso el 37% de estudiantes responden que les da un poco de miedo escribir, pero creen que pueden expresar sus ideas con claridad.

3. Organización de ideas: Esta pregunta evalúa una habilidad clave en el proceso de escritura: la capacidad de estructurar y ordenar los pensamientos de manera coherente. El 42,86% expresa que se le hace fácil seguir las guías para escribir. Y que estas le ayudan a ordenar lo que quiero decir.

4. Autopercepción de habilidades: La valoración que los estudiantes hacen de sus propias habilidades de escritura puede influir en su confianza, motivación y disposición hacia esta tarea. En este aspecto el 60% de los estudiantes opinan que son regulares para escribir.

5. Fortalezas en la escritura: Identificar las fortalezas percibidas por los estudiantes puede ser útil para aprovechar esas habilidades como base para el desarrollo de otras áreas más débiles. El 20% de los estudiantes dice que pueden organizar y ordenar bien sus ideas en el texto y que hacen párrafos que tienen sentido. Es importante destacar que el 34,39% de los estudiantes no pueden reconocer sus fortalezas.

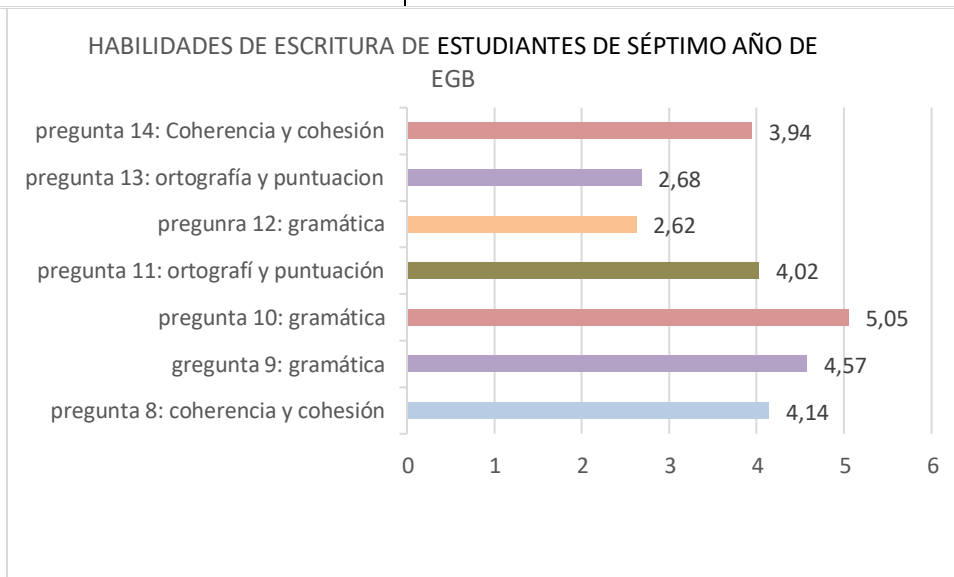
6. Debilidades en la escritura: Conocer las debilidades reconocidas por los estudiantes permite enfocar la intervención didáctica en aquellas áreas específicas que requieren mayor atención y práctica. El 37,14% piensa que cometen errores de ortografía y gramática cuando escribe.

7. Importancia de la escritura: Esta pregunta evalúa la valoración que los estudiantes dan a las habilidades de escritura, el 48% indican que SI, porque nos ayuda en los estudios.

Basado en las preguntas planteadas sobre conocimientos gramaticales y de redacción, se puede realizar el siguiente análisis:

Gráfico 2. Habilidades de escritura de estudiantes de séptimo año de EGB.





Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

Las preguntas 8, 9 y 10 evalúan habilidades básicas de construcción de oraciones, identificación de tiempos verbales, sujeto y predicado. Un puntaje bajo en estas preguntas indicaría dificultades en el manejo de la estructura gramatical de las oraciones. La pregunta 11 sobre puntuación es fundamental para la coherencia y claridad en la escritura. Errores en este aspecto pueden dificultar la comprensión de los textos escritos por los estudiantes. La pregunta 12 sobre identificación de partes de la oración (sustantivos, verbos, adjetivos) es clave para el dominio de la gramática básica y la estructura oracional. La pregunta 13 sobre ortografía es crucial, ya que los errores ortográficos pueden afectar la comunicación escrita efectiva. La pregunta 14 de redacción permite evaluar las habilidades de expresión escrita, coherencia, uso de vocabulario y organización de ideas en un texto breve.

Según el gráfico 2, el promedio general obtenido en el séptimo año de Educación General Básica fue de 3.80 sobre una calificación máxima de 10, en un diagnóstico de habilidades de escritura, este se interpreta como un nivel bajo o insuficiente. Esta calificación indica que los estudiantes presentan deficiencias significativas en las habilidades evaluadas, refleja que la mayoría de los estudiantes tienen un dominio insuficiente de los conocimientos y habilidades básicas de escritura esperados para su nivel educativo, este resultado se interpreta como una alerta de que se requiere una intervención urgente y enfocada para reforzar y desarrollar estas habilidades fundamentales en el grupo evaluado.

Tabla 4. Categorización de la escritura.

Categorías de análisis	Preguntas
Gramática	9,10,12
Ortografía y puntuación	13,11
Coherencia y cohesión	8,14

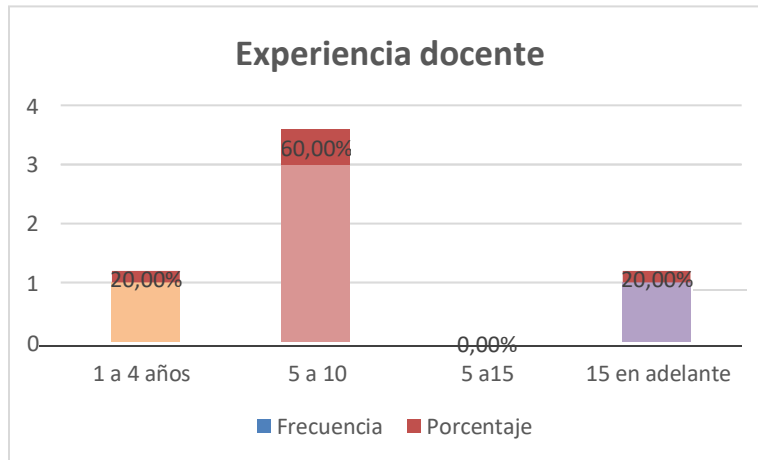
Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

2.10.3.- Análisis de los resultados de la encuesta a docentes: (Anexo 2)

Sobre la opinión de los docentes respecto a las habilidades de escritura de estudiantes de séptimo año de educación básica, se analizaron las respuestas a las preguntas planteadas:

Tiempo de experiencia docente el 60% de los docentes entrevistados tienen una experiencia de entre 5 a 10 años, su experiencia en la enseñanza proporcionar una perspectiva sobre cómo esta experiencia influye en su percepción de las habilidades de escritura de los estudiantes.

Gráfico 3. Experiencia docente.

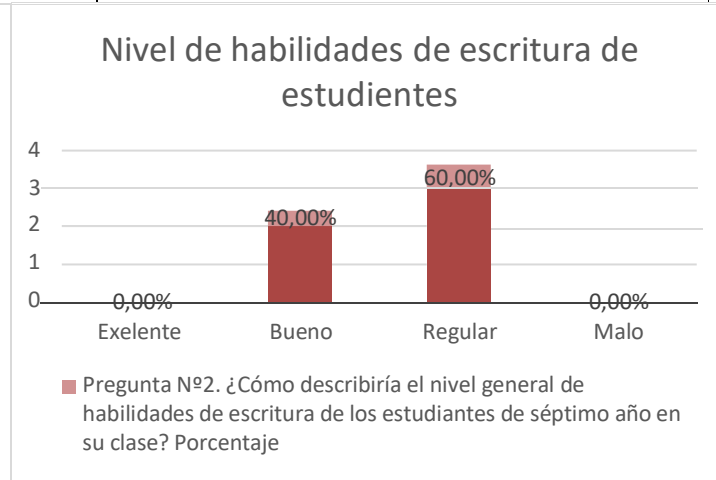


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

2. Descripción del nivel general de habilidades de escritura:

Esto proporcionó una visión general de cómo los docentes perciben el nivel de habilidad de escritura de sus estudiantes de séptimo año. Los resultados reflejan que el 60% de docentes piensan que el nivel de los estudiantes es regular.

Gráfico 4. Nivel de habilidades de la escritura.

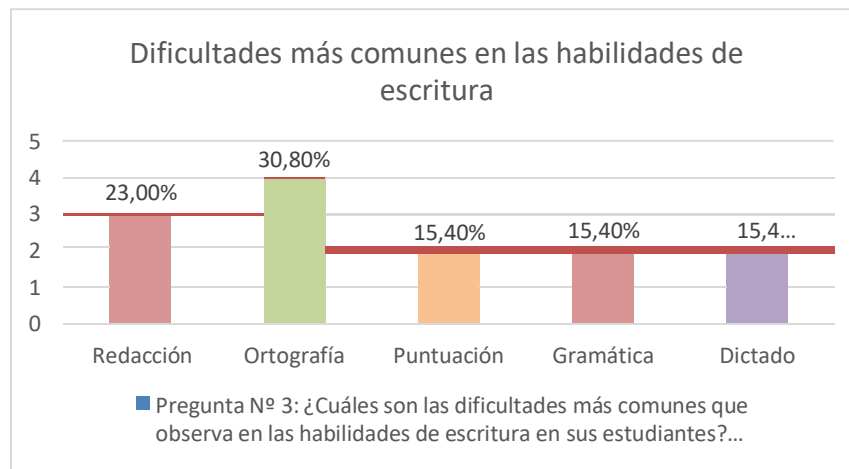


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

3. Dificultades más comunes en las habilidades de escritura:

Los docentes expresaron que las dificultades más comunes son en redacción y ortografía.

Gráfico 5. Dificultades más comunes en las habilidades de escritura.

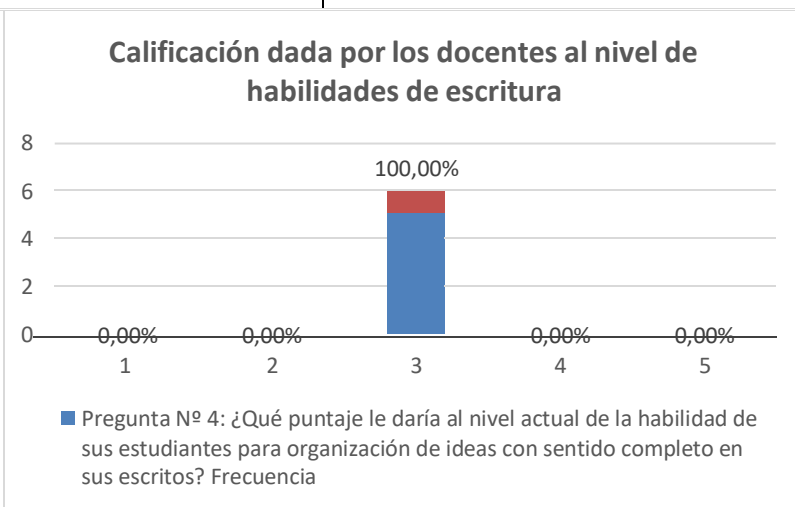


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

4. Puntuación del nivel actual de la habilidad de organización de ideas:

El 100% de los docentes señalaron que los estudiantes tienen un nivel de habilidades de escritura de 3 sobre 5 en lo que respecta a la organización de ideas en sus escritos. Esto sugiere que hay un consenso generalizado entre los profesores sobre el nivel de competencia de los estudiantes en esta área específica.

Gráfico 6. Calificación por los docentes al nivel de habilidades de escritura.

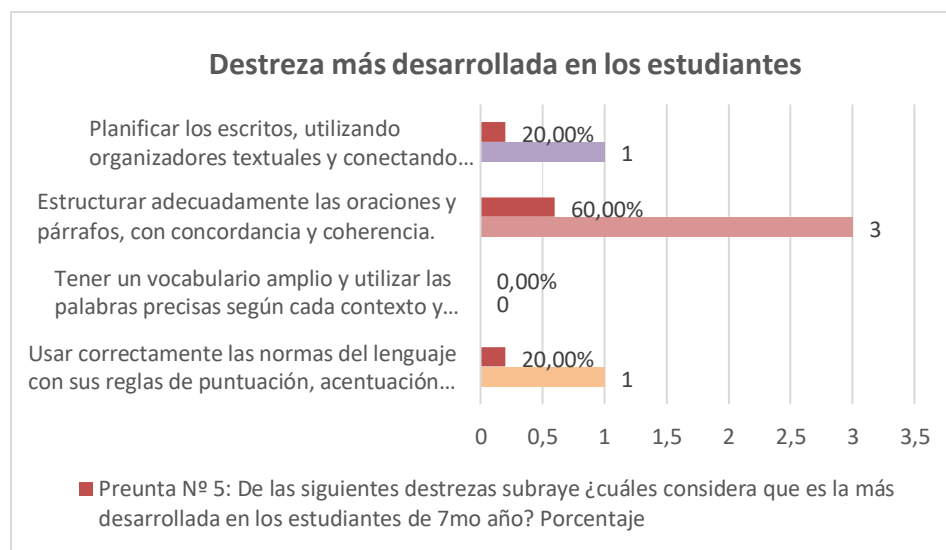


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

5. Destrezas más desarrolladas en los estudiantes:

El 60% de los docentes consideró que la destreza más desarrollada en los estudiantes de séptimo año es la estructuración adecuada de oraciones y párrafos, con concordancia y coherencia.

Gráfico 7. Destrezas más desarrolladas en los estudiantes.

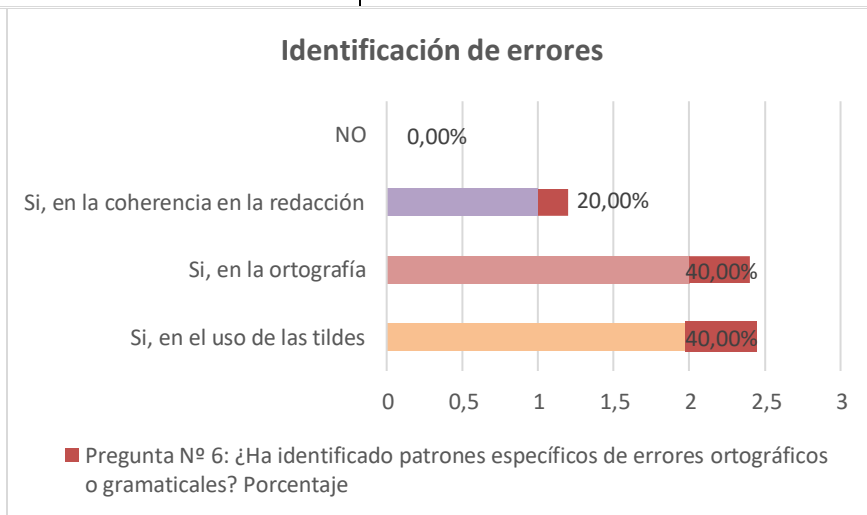


Fuente: Elaborado por: Yadira Ordóñez Vicuña.

6. Identificación de patrones específicos de errores ortográficos o gramaticales:

El 80% de los docentes entrevistados consideraron que los errores frecuentes son en el uso de tildes y en las faltas de ortografía.

Gráfico 8. Identificación de errores.

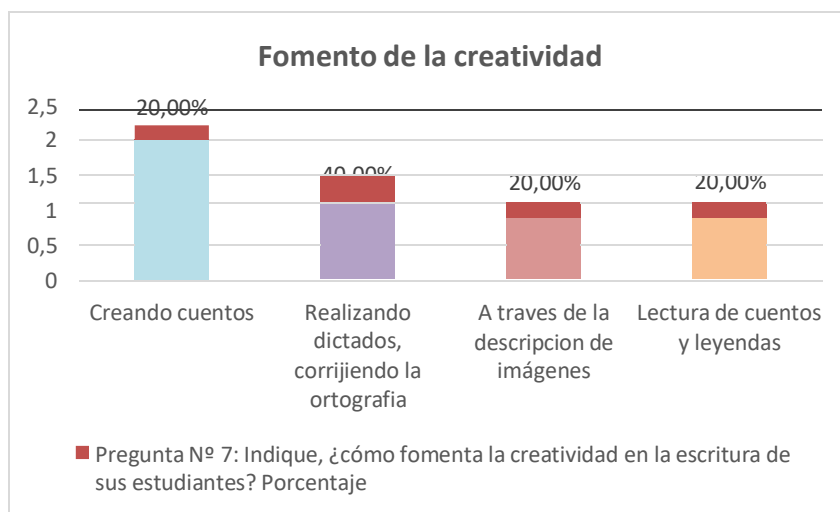


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

7. Fomento de la creatividad en la escritura:

El 40% de los docentes plantearon que estimulan la creatividad de sus estudiantes en sus escritos a través de la creación de cuentos.

Gráfico 9. Fomento de la creatividad.



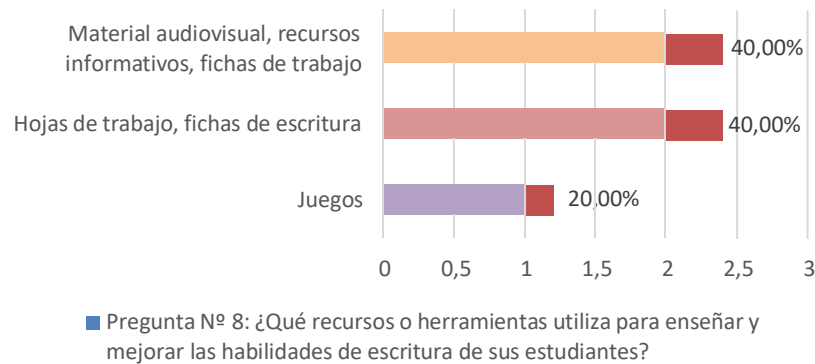
Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

8. Recursos o herramientas utilizadas para enseñar y mejora las habilidades de escritura:

Sobre las metodologías utilizadas en el aula para enseñar escritura. Los docentes expresan que lo hacen a través de hojas de trabajo, fichas de escritura. material audiovisual, recursos informativos, fichas de trabajo.

Gráfico 10. Recursos utilizados para la enseñanza de la escritura.

Recursos utilizados para la enseñanza de la escritura

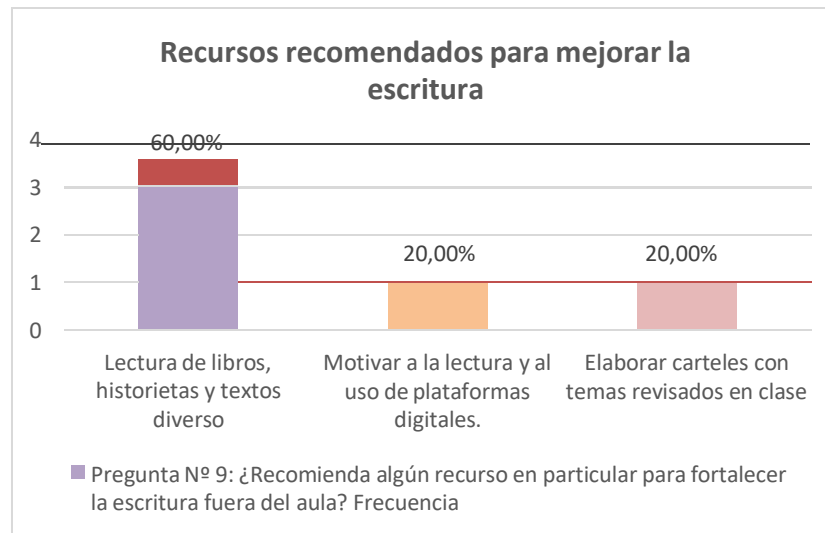


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

9. Recomendaciones de recursos para fortalecer la escritura fuera del aula:

El 60% de los docentes entrevistados recomiendan la lectura de libros, historietas y textos diversos.

Gráfico 11. Recursos recomendados para mejorar la escritura.

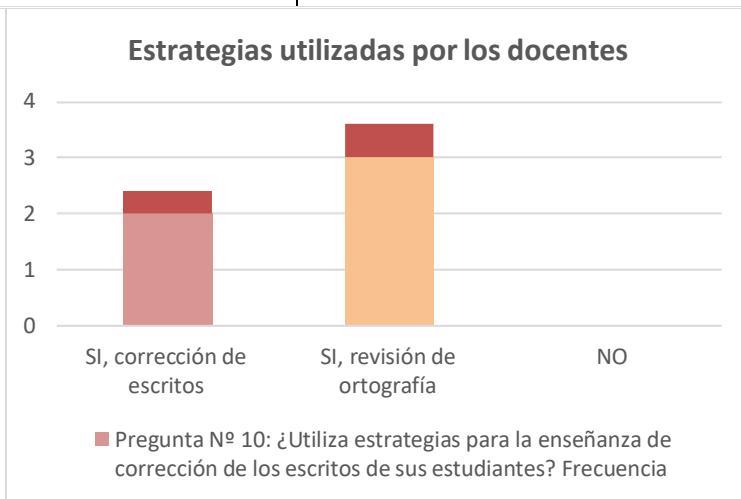


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

10. Utilización de estrategias para la enseñanza de corrección de escritos:

El 60% de los docentes utilizan como estrategias para mejorar la corrección de los escritos de los estudiantes la revisión de ortografía.

Gráfico 12. Estrategias utilizadas por los docentes.

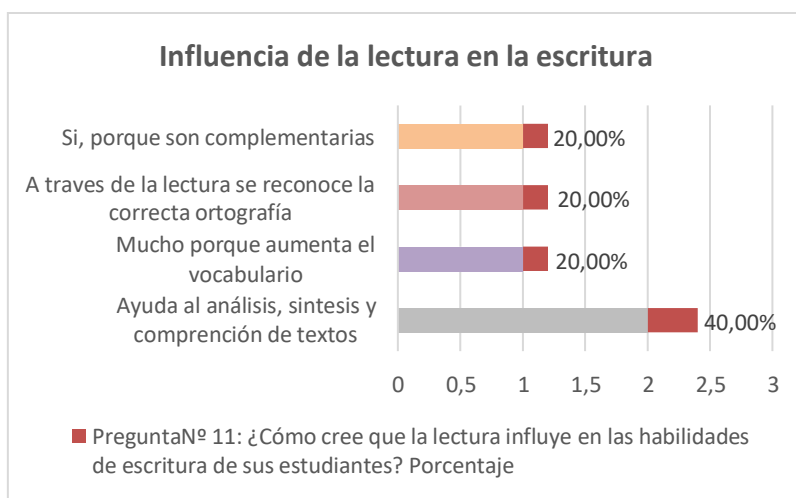


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

11. Influencia de la lectura en las habilidades de escritura:

Para el 40% de los docentes la lectura impacta en el desarrollo de las habilidades de escritura de los estudiantes porque ayuda al análisis, síntesis y comprensión de textos.

Gráfico 13. Influencia de la lectura en la escritura.

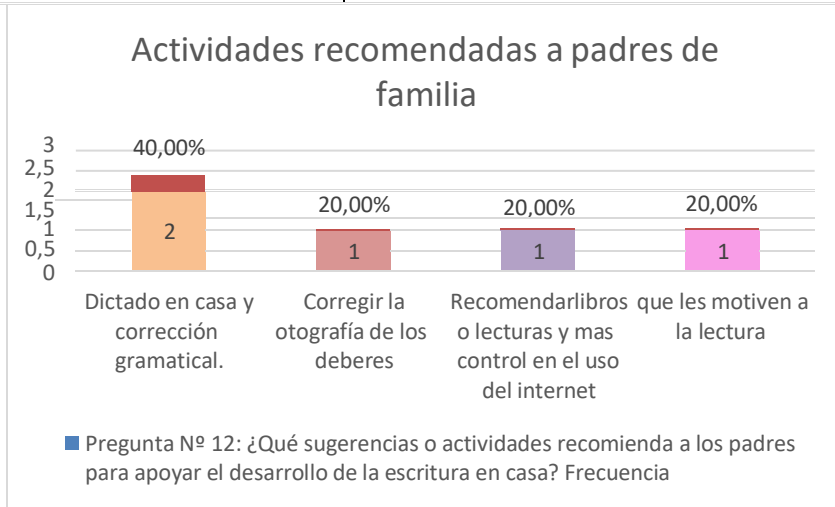


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

12. Sugerencias para apoyar el desarrollo de la escritura en casa:

Los docentes encuestados recomiendan que los padres realicen dictado en casa y corrección gramatical.

Gráfico 13. Actividades recomendadas a padres de familia.

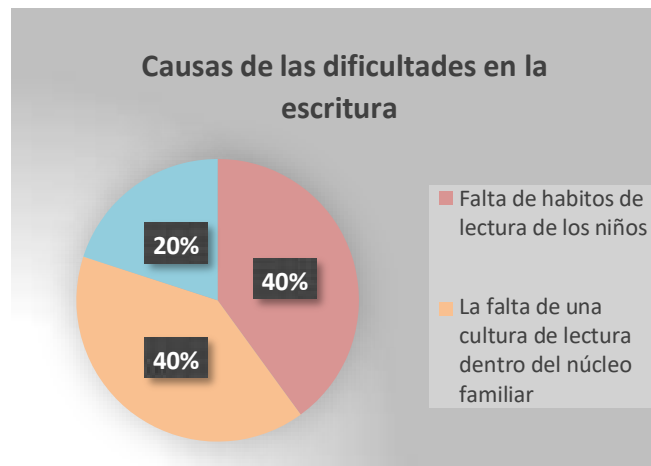


Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

13. Causas de las dificultades en la escritura:

El 40% de los docentes indican que se debe a falta de hábitos de lectura de los niños y la falta de una cultura de lectura dentro del núcleo familiar.

Gráfico 14. Causas de las dificultades en la escritura.



Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

2.10.4.- Conclusiones de los resultados del estudio diagnóstico:

Basado en la información proporcionada sobre los resultados del estudio diagnóstico de las habilidades de escritura en los estudiantes de séptimo año de básica, se pueden extraer las siguientes conclusiones principales:

Existe una actitud positiva general de los estudiantes hacia la escritura, ya que el 90% indica que les gusta escribir. Sin embargo, también hay un nivel de ansiedad o miedo presente en un 37% de los estudiantes al enfrentarse a tareas de escritura.



Las habilidades de organización de ideas y seguimiento de guías para estructurar la escritura se identifican como fortalezas en un porcentaje considerable de estudiantes (42,86%). No obstante, todavía hay un grupo significativo (60%) que se auto percibe con habilidades regulares para escribir.

Las principales debilidades reconocidas por los estudiantes son los errores de ortografía y gramática (37,14%), así como la dificultad para identificar sus propias fortalezas en la escritura (34,39%).

El promedio general de 3.80/10 obtenido en la evaluación de habilidades de escritura refleja un nivel bajo o insuficiente, lo que indica la necesidad de una intervención urgente para reforzar estas habilidades fundamentales.

Los docentes coinciden en que las principales dificultades de los estudiantes se encuentran en las áreas de redacción, organización de ideas y ortografía. Además, identifican patrones de errores comunes en el uso de tildes y faltas de ortografía.

Tanto estudiantes como docentes reconocen la importancia de la escritura para los estudios y el desarrollo académico.

Los docentes utilizan estrategias como hojas de trabajo, material audiovisual y fichas de escritura para enseñar habilidades de escritura, y recomiendan la lectura de diversos textos como una herramienta para fortalecer estas habilidades fuera del aula.

Se sugiere involucrar a los padres en actividades de dictado, corrección gramatical y fomento de hábitos de lectura en el hogar para apoyar el desarrollo de las habilidades de escritura.

En resumen, los resultados revelan la necesidad de implementar una estrategia de gamificación que propicie reforzar las áreas deficientes identificadas, aprovechando las fortalezas existentes y promoviendo el desarrollo de las habilidades de escritura y favorecer la formación integral de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.



CAPÍTULO 3. ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. VALIDACIÓN DE LOS RESULTADOS.

3.1.- Modelación de la propuesta

Los estudiantes de séptimo año de educación general básica presentan dificultades en la escritura, particularmente en la ortografía, la redacción y la coherencia de sus textos. Estos problemas comprometen su proceso de aprendizaje, por lo que es necesario implementar estrategias más dinámicas que despierten su interés. La gamificación, basada en el uso de dinámicas de juego en contextos educativos, surge como una solución eficaz para abordar estas deficiencias. Esta estrategia busca motivar a los estudiantes para mejorar las habilidades de escritura de manera atractiva y práctica.

La propuesta se fundamenta en teorías como el constructivismo y la gamificación aplicada a la educación, e incluye la creación de juegos de ortografía, desafíos de redacción y actividades colaborativas. Además, se adapta a ambientes sin recursos digitales utilizando materiales analógicos como juegos de mesa y tableros, lo cual promueve la interacción directa entre los estudiantes y el aprendizaje colaborativo. Esta flexibilidad permite que todos los estudiantes, independientemente de su acceso a la tecnología, se beneficien de un proceso educativo más inclusivo y motivador.

3.1.1. Presentación:

Esta propuesta de tesis aborda la implementación de estrategias de gamificación para mejorar las habilidades de escritura en estudiantes de séptimo año de educación básica, subraya la importancia de adoptar estrategias educativas prácticas basadas en la gamificación para la enseñanza-aprendizaje de la escritura, con el objetivo de generar ambientes de aprendizaje dinámicos y participativos, en los que el estudiante se convierta en el protagonista activo de su proceso formativo. Esto no solo busca optimizar el desarrollo de las habilidades de escritura, sino también impactar positivamente en el desempeño académico y personal de los estudiantes, fomentando su mejora continua.

Los hallazgos de esta investigación confirman lo que otros estudios han señalado: la falta de motivación y el aburrimiento que experimentan los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las habilidades de escritura constituyen un problema central en la educación. Las metodologías actuales utilizadas por los docentes no logran captar el interés de los estudiantes, lo que se refleja en las deficiencias que presentan en la escritura.





3.1.2. Propósitos u objetivos generales y específicos:

Objetivo General:

Mejorar las habilidades de producción de la escritura en estudiantes de séptimo año de educación básica a través de actividades de gamificación, propiciando mayor motivación, compromiso y competencia en la expresión escrita.

3.1.3. Objetivos Específicos:

Diseñar actividades de gamificación interactivas y estimulantes que fomenten la práctica y el desarrollo de habilidades de escritura en estudiantes de séptimo año, incorporando elementos de juego, desafíos y recompensas.

Aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes para enfrentar las tareas de escritura mediante actividades que permitan avanzar y acumular puntos a medida que mejoran sus redacciones.

Desarrollar los mecanismos de revisión, corrección y autorregulación de los escritos a través de la retroalimentación.

3.1.4. Fundamentación:

La propuesta se fundamenta en la teoría de la gamificación aplicada a la educación y el enfoque constructivista del aprendizaje. Se basa en la necesidad de abordar las deficiencias en escritura observadas en los estudiantes y la falta de motivación con los métodos tradicionales de enseñanza. La gamificación, al integrar elementos de juego en el aprendizaje, ofrece un enfoque innovador que puede incrementar la motivación y el rendimiento académico.

El Ministerio de Educación, en el Currículo 2016, establece que la competencia escrita debe centrarse en la producción de textos, ya sean escritos o en plataformas virtuales, considera a la escritura como un proceso cognitivo que inicia con la planificación de estructuras lógicas y ordenadas, según el contexto comunicativo. Es fundamental que los estudiantes, guiados por el docente, desarrollen la capacidad de reflexión sobre el lenguaje y las habilidades de producción textual oral y escrita, aportando a los objetivos del área de escritura. Se reafirma que es necesario: Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.

En ese sentido, la estrategia didáctica de gamificación tiene como meta motivar y estimular a los estudiantes para que sean más participativos en el aprendizaje de la lengua escrita, un área que habitualmente se percibe como tediosa y aburrida. Las actividades de gamificación no solo consiguen que las enseñanzas de gramática y ortografía resulten más entretenidas y atractivas





para los estudiantes, sino que además propician oportunidades prácticas para mejorar y reforzar sus competencias lingüísticas. De esta manera, se fomenta un aprendizaje dinámico, interactivo y colaborativo, lo cual contribuye a una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva.

3.1.5. Características (Caracterización de la propuesta):

La estrategia didáctica de gamificación para la enseñanza-aprendizaje de las habilidades de escritura se distingue por la integración de elementos de juego en el proceso educativo, creando un sistema de recompensas y progresión que motiva a los estudiantes. Esta propuesta utiliza tanto recursos digitales como analógicos, lo que le permite adaptarse a diversos contextos educativos. Está centrada en el aprendizaje colaborativo y coloca al estudiante en el centro del proceso, promoviendo un entorno en el que los estudiantes puedan aprender de manera activa y divertida. A continuación, se detallan las características clave de la propuesta:

1. Flexibilidad:

Se adapta a diferentes contextos educativos, niveles de habilidad y estilos de aprendizaje. Esto implica que las actividades de gamificación se ajustan según las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo a los docentes modificar la dificultad, el contenido y el ritmo de las tareas. La flexibilidad también implica que el enfoque pueda integrarse tanto en ambientes con tecnología avanzada como en aquellos con recursos limitados, asegurando su aplicabilidad en una variedad de entornos escolares.

2. Inclusividad:

Considera las diversas necesidades, capacidades y antecedentes de todos los estudiantes. Esto incluye diseñar actividades que sean accesibles para estudiantes con necesidades educativas, y aquellos provenientes de diferentes contextos culturales. La inclusividad garantiza que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse de la propuesta, promoviendo la equidad en el aprendizaje.

3. Motivación intrínseca:

Fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes, es decir, su deseo de aprender y mejorar por sí mismos, en lugar de depender únicamente de recompensas externas. Esto se logra integrando elementos lúdicos que sean atractivos y significativos para los estudiantes, como desafíos que se alineen con sus intereses personales y recompensas que reconozcan su esfuerzo y progreso de manera no competitiva.

4. Colaboración y participación activa:





La gamificación promueve la colaboración entre los estudiantes, alentándolos a trabajar juntos para resolver problemas, compartir ideas y desarrollar sus habilidades de escritura. Las actividades están diseñadas para facilitar la participación activa, siendo los estudiantes protagonistas de su aprendizaje, tomando decisiones y reflexionando sobre su propio progreso. Esto no solo mejora sus habilidades de escritura, sino que también desarrolla habilidades sociales y de trabajo en equipo.

5. Retroalimentación continua:

La estrategia debe incluir mecanismos para proporcionar retroalimentación continua y constructiva. Los estudiantes necesitan saber cómo están progresando y qué áreas requieren más atención. La retroalimentación debe ser inmediata y específica, ayudándoles a comprender sus errores y guiándolos hacia la mejora. Esto también incluye la autoevaluación, donde los estudiantes reflexionan sobre su propio trabajo y establecen metas de aprendizaje personalizadas.

Estas características aseguran que la propuesta de gamificación no solo sea innovadora, sino también efectiva y equitativa, proporcionando una experiencia de aprendizaje enriquecedora para todos los estudiantes.

3.1.6. Ideas básicas/claves/rectoras:

La gamificación como herramienta para aumentar la motivación en el aprendizaje de la escritura.

El aprendizaje activo y participativo como clave para mejorar las habilidades de escritura.

La importancia de la retroalimentación continua y la autoevaluación en el proceso de aprendizaje.

3.1.7. Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta):

Es una propuesta participativa centrada en la aplicación del juego con un fuerte enfoque motivacional, donde el estudiante se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje. La propuesta incluye diversas actividades diseñadas para abordar aspectos específicos de la escritura, como la ortografía, la redacción y la coherencia. Además, incorpora un sistema de progresión con desafíos y recompensas por logros, adaptándose al ritmo de aprendizaje de cada estudiante y fomentando una competencia sana entre ellos.

3.1.8. Exigencias/requisitos/condiciones/criterios:

Capacitación de los docentes en estrategias de gamificación.

Adaptabilidad a contextos con y sin recursos tecnológicos.

Alineación con los objetivos curriculares del Ministerio de Educación.

Evaluación continua y ajuste de las actividades según las necesidades de los estudiantes.





3.1.9. Formas de aplicación, implementación y evaluación:

La estrategia didáctica de gamificación para la enseñanza-aprendizaje de las habilidades de escritura se implementa de forma gradual, comenzando con un diagnóstico inicial para evaluar el nivel de escritura de los estudiantes. Las actividades de gamificación se aplican en sesiones regulares de clase, y se integra con el currículo de educación vigente. La evaluación se realizará a través de rúbricas de habilidades de escritura.

3.1.10. Recursos:

La estrategia se fundamenta en el uso de recursos, tanto digitales como analógicos, adaptados para facilitar el aprendizaje. Estos recursos están diseñados para brindar a los estudiantes oportunidades de práctica en un entorno lúdico y atractivo, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más efectivo y placentero. La combinación de recursos digitales y analógicos permite a los estudiantes explorar y practicar las habilidades de escritura de acuerdo con sus preferencias y contextos. Además, la diversidad de recursos facilita a los docentes la adaptación de las actividades a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, ofreciendo así un enfoque personalizado y centrado en el estudiante.

3.1.11. Beneficiarios:

Los beneficiarios directos de la propuesta son los estudiantes de séptimo año de educación básica de la unidad educativa Guillermo Mensi, quienes mejoran sus habilidades de escritura y aumentarán su motivación hacia las tareas académicas. Indirectamente, los docentes también se beneficiarán al adquirir nuevas herramientas pedagógicas para enseñar escritura de manera más efectiva.

3.1.12. Cierre:

En conclusión, la estrategia didáctica de gamificación en la enseñanza de la escritura ofrece una solución innovadora para abordar las deficiencias en la producción escrita en estudiantes de séptimo año. Al integrar elementos lúdicos y pedagógicos, se crea un ambiente de aprendizaje más atractivo y eficaz, que no solo mejora las habilidades de escritura, sino que también promueve el desarrollo integral de los estudiantes.

3.2. Propuesta: Estrategia didáctica de gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes de séptimo año de EGB.

Ámbitos desarrollados en la propuesta:

Ámbito 1: Ortografía y puntuación.	
Actividad 1	Caza del tesoro ortográfico





Descripción	Los estudiantes deben encontrar errores ortográficos en textos, carteles o material impreso dentro de la escuela. Cada error encontrado les otorga puntos.	
Destreza a desarrollar	LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde. Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria</i> .	
Secuencia didáctica		
Momento de inicio:	Momento de desarrollo:	Momento de cierre:
<p>-Activar la atención: El docente pregunta a los estudiantes qué es lo que más les cuesta al escribir un texto. Menciona la importancia de la ortografía y lo importante que es dominarla.</p> <p>-Establecer el propósito: Indicar que con la actividad se busca encontrar y corregir errores de ortografía en diferentes textos para mejorar su uso y dominio.</p> <p>-Incrementar el interés y motivación: Comentar que es como una caza del tesoro donde ellos son los exploradores buscando los "tesoros ortográficos". Quien encuentre más "tesoros" (errores) gana puntos.</p> <p>-Visión preliminar: Explicar en qué consistirá la actividad, las</p>	<p>-Los estudiantes, organizados en parejas, recorren las áreas asignadas buscando carteles, textos, materiales impresos con errores ortográficos.</p> <p>-Al encontrar un error, lo señalan y anotan en su hoja de trabajo la palabra incorrecta y la forma correcta de escribirla.</p> <p>-Cada cierto tiempo, las parejas o grupos se reúnen con el docente para revisar y marcar los puntos obtenidos según los errores encontrados.</p>	<p>-Las parejas exponen los errores que encontraron y la forma correcta de escribir dichas palabras.</p> <p>-Entre todos elaboran una lista de los errores más comunes para poner mayor atención y estudio en ellos.</p> <p>-El docente refuerza las normas ortográficas donde hubo mayor dificultad y felicita el esfuerzo realizado durante la actividad.</p>

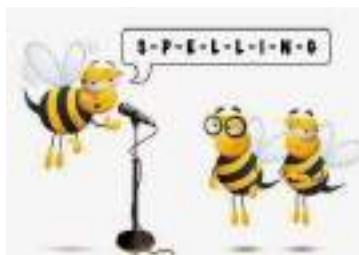




áreas donde buscarán, las reglas y sistema de puntos.		
Resultados esperados	Se espera que los estudiantes mejoren su capacidad para identificar y corregir errores ortográficos, apliquen las reglas ortográficas con mayor precisión, y se sientan más motivados para continuar perfeccionando sus habilidades de escritura.	
Recursos didácticos	Educación 3.0. (n.d.). Ejercicios de ortografía para primaria. https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/primaria/ejercicios-de-ortografia-para-primaria/	
Actividad 2	Desafíos de deletreo cronometrado:	
Descripción	Los estudiantes compiten para escribir correctamente una lista de palabras desafiantes con diferentes niveles de dificultad en el menor tiempo posible. Se otorgan puntos según la precisión y velocidad de escritura.	
Destreza a desarrollar	<p>LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.</p> <p>LL.3.4.8. Lograr precisión y claridad en sus producciones escritas, mediante el uso de vocabulario según un determinado campo semántico.</p> <p>Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria</i>.</p>	
Secuencia didáctica		
Momento de inicio:	Momento de desarrollo:	Momento de cierre:
-Activar la atención: Comienza la sesión con una breve introducción sobre la importancia de la ortografía y la habilidad de deletrear correctamente. Puedes hacer preguntas como "¿Qué creen que es importante la ortografía	-Divide a los estudiantes en grupos o permite que compitan individualmente, según prefieras. -Entrega a cada grupo o estudiante una copia de la lista de palabras desafiantes.	-Una vez que se haya completado el tiempo asignado, detén el cronómetro y pide a los estudiantes que dejen de escribir. -Recopila las hojas de respuestas y calcula los



<p>en nuestra vida diaria?" para involucrar a los estudiantes y despertar su interés.</p> <p>-Establecer el propósito: Explica claramente el objetivo del desafío de deletreo cronometrado, que es mejorar la precisión y velocidad en la escritura de palabras desafiantes.</p> <p>-Incrementar el interés y la motivación: Comparte ejemplos de situaciones en las que una buena ortografía es crucial, como la redacción de ensayos, la comunicación profesional y la redacción de correos electrónicos. También puedes mencionar la emoción de la competencia y los puntos que se pueden ganar.</p> <p>-Visión preliminar de la actividad: Muestra la lista de palabras desafiantes que los estudiantes tendrán que deletrear durante la competencia. Haz hincapié en que estas palabras pueden ser difíciles, pero que la práctica les ayudará a mejorar.</p>	<p>-Explica las reglas del desafío: los estudiantes tendrán un tiempo determinado para deletrear tantas palabras como sea posible de manera precisa. Puedes establecer diferentes niveles de dificultad para las palabras y asignar puntos en consecuencia.</p> <p>-Inicia el cronómetro y permite que los estudiantes comiencen a deletrear las palabras.</p> <p>-Durante este tiempo, circula por el aula para proporcionar apoyo adicional y aclarar cualquier duda que puedan tener los estudiantes.</p>	<p>puntajes según la precisión y la velocidad de escritura.</p> <p>-Anuncia al grupo o estudiante con el puntaje más alto como el ganador del desafío.</p> <p>-Realiza una breve reflexión sobre la actividad, preguntando a los estudiantes sobre sus experiencias y lo que han aprendido. Anima a los estudiantes a compartir estrategias que hayan utilizado para deletrear correctamente las palabras.</p> <p>-Finalmente, refuerza la importancia de la práctica continua para mejorar en la ortografía y anímalos a seguir practicando fuera del aula.</p>
<p>Resultados esperados</p>	<p>Se espera que los estudiantes mejoren su precisión y velocidad en la escritura de palabras desafiantes,</p>	






	aumenten su motivación para seguir practicando la ortografía, y adquieran una mayor conciencia sobre la importancia de una buena ortografía en su vida diaria.	
Recursos Didácticos	Vocabulary.com. (n.d.). Vocabulary.com. https://www.vocabulary.com/	
Actividad 3	Batalla de palabras:	
Descripción	Los estudiantes deben formar palabras utilizando letras aleatorias y resolver un crucigrama. Cada palabra correcta en el crucigrama resuelto les otorga puntos.	
Destreza a desarrollar	<p>LL.3.4.8. Lograr precisión y claridad en sus producciones escritas, mediante el uso de vocabulario según un determinado campo semántico.</p> <p>LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.</p> <p>Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria</i>.</p>	
Secuencia didáctica		
Momento de inicio:	Momento de desarrollo:	Momento de cierre:
<p>-Activar la atención: El docente comenta algunos datos interesantes sobre los crucigramas y juegos de palabras.</p> <p>-Establecer el propósito: Indicar que el objetivo es formar el mayor número de palabras y completar un crucigrama para poner a prueba y mejorar su vocabulario.</p> <p>-Incrementar interés: Comentar que habrá una competencia</p>	<p>-Repartir letras aleatorias a los equipos para que formen el mayor número de palabras posibles en un tiempo determinado.</p> <p>-Luego entregar crucigramas para completar con esas palabras, otorgando puntos por cada palabra escrita correctamente.</p> <p>-Los equipos trabajan para completar el crucigrama con sus palabras.</p>	<p>-Se revisa en conjunto cada crucigrama completado, aclarando dudas de significado de palabras.</p> <p>-Sumar los puntajes por equipo, felicitando al equipo ganador.</p> <p>-El docente refuerza la importancia del vocabulario y la ortografía en base a lo trabajado.</p>





<p>entre equipos y que el equipo con mayor puntaje será premiado.</p> <p>-Visión preliminar: Explicar las reglas del juego, el uso de letras aleatorias para formar palabras y cómo se completará el crucigrama.</p>		
<p>Resultados esperados</p>	<p>Se espera que los estudiantes amplíen su vocabulario, mejoren su ortografía, desarrollen habilidades cognitivas, y fortalezcan su capacidad para trabajar en equipo. Además, la actividad habrá reforzado la importancia del uso correcto del lenguaje</p>	
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Discovery Education. (n.d.). Puzzlemaker. https://puzzlemaker.discovereducation.com/</p>	

<p>Ámbito 2 Redacción y gramática</p>	
<p>Actividad 4</p>	<p>Juegos de roles gramaticales:</p>
<p>Descripción</p>	<p>Se asigna a cada estudiante un personaje ficticio sobre el cual deben escribir diálogos utilizando correctamente la gramática. Pueden representar escenas en las que deben usar diferentes tiempos verbales, pronombres o estructuras gramaticales específicas. Esta actividad tiene una rúbrica de calificación. A la calificación más alta del aula se le otorga puntos.</p>
<p>Destreza a desarrollar</p>	<p>LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.</p> <p>LL.3.4.1. Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.</p>

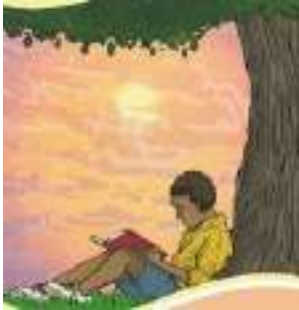



Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria.		
Secuencia didáctica		
Momento de inicio:	Momento de desarrollo:	Momento de cierre:
<p>-Activar la atención: El docente contextualiza comentando la importancia del buen uso gramatical para una buena comunicación.</p> <p>-Establecer el propósito: Lograr la correcta aplicación de reglas gramaticales en diálogos escritos mediante juegos de roles.</p> <p>-Incrementar interés: Indicar que podrán caracterizar a un personaje inventado y dramatizar escenas divertidas.</p> <p>-Visión preliminar: Explicar el sistema de creación de personajes, las escenas a representar según distintos tiempos verbales o estructuras gramaticales y la rúbrica de evaluación.</p>	<p>-Los estudiantes crean un personaje y escriben diálogos que incluyan las estructuras gramaticales indicadas en cada caso.</p> <p>-Dramatizan las escenas frente a la clase.</p> <p>-El docente monitorea el uso gramatical en los diálogos de acuerdo a la rúbrica.</p>	<p>-Destaca los mejores desempeños según la rúbrica, aclarando dudas.</p> <p>-Premia las calificaciones más altas, fomentando el aprendizaje entre pares.</p> <p>-Enfatiza en la relevancia de utilizar adecuadamente las convenciones gramaticales.</p>
Resultados esperados	Se espera que los estudiantes mejoren su habilidad para usar la gramática de manera correcta y creativa en contextos escritos y orales, fortalezcan su confianza en la comunicación, y desarrollen una mayor conciencia de la importancia de la gramática en su vida académica y diaria.	
Rúbrica de Evaluación	(Anexo 3): actividad 4	



Actividad 5	Desafíos de escritura cronometrados:	
Descripción	Los estudiantes tienen un tiempo limitado para redactar un ensayo sobre un tema dado. Esta actividad tiene una rúbrica de calificación. Aquellos que completen el desafío con éxito reciben puntos.	
Destreza a desarrollar	<p>LL.3.4.3. Escribir exposiciones organizadas en párrafos según esquemas de comparación, problema-solución y antecedente-consecuente, en las situaciones comunicativas que lo requieran.</p> <p>LL.3.4.6. Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto.</p> <p>Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria</i>.</p>	
Secuencia didáctica		
Momento de inicio:	Momento de desarrollo:	Momento de cierre:
<p>-Activar la atención: El profesor pide a los estudiantes que dejen lo que están haciendo y presten atención. Puede usar un sonido (campana) o aplausos para captar la atención.</p> <p>-Establecer el propósito: El profesor explica que la actividad consiste en redactar un ensayo sobre un tema asignado en un tiempo determinado. Servirá para practicar la escritura bajo presión y la organización de ideas.</p>	<p>-El profesor da la señal de inicio, los estudiantes comienzan a redactar su ensayo sobre el tema asignado. Tienen que completarlo dentro del tiempo establecido.</p> <p>-El profesor supervisa que todos estén trabajando en la tarea, resuelve dudas y lleva el tiempo. Puede dar avisos sobre el tiempo restante.</p> <p>-Al final, los estudiantes entregan su ensayo.</p>	<p>-El profesor felicita el esfuerzo de todos por completar este desafío de escritura bajo presión.</p> <p>-Hacen una ronda para compartir cómo se sintieron al hacer esta actividad, qué se les facilitó y qué se les dificultó.</p> <p>-El profesor recoge las percepciones y explica que calificará los ensayos según la rúbrica y dará retroalimentación en la siguiente clase. También asignará puntos a los que</p>



<p>-Incrementar interés y motivación: El profesor resalta que esta actividad representa un desafío interesante para poner a prueba sus habilidades de escritura. Se sentirán muy satisfechos al completar el reto.</p> <p>-Visión preliminar: El profesor explica las reglas básicas de la actividad, el tema que deben desarrollar, el tiempo del que disponen y cómo se calificará el ensayo según la rúbrica.</p>		<p>completaron exitosamente el reto.</p> <p>-Finalmente, el profesor puede hacer un cierre motivacional sobre la importancia de seguir practicando la escritura.</p> 
<p>Resultados esperados</p>	<p>Se espera que los estudiantes mejoren su capacidad para escribir ensayos organizados y coherentes, adquieran una mayor confianza en su habilidad para gestionar el tiempo y las ideas, y reciban una retroalimentación valiosa que les ayude a seguir mejorando sus habilidades de escritura.</p>	
<p>Rúbrica de evaluación</p>	<p>(Anexo 4): actividad 5</p>	
<p>Actividad 6</p>	<p>Construcción de mundos imaginarios:</p>	
<p>Descripción</p>	<p>Los estudiantes deben crear y desarrollar sus propios mundos imaginarios, incluyendo la creación de mapas, personajes y tramas. Pueden utilizar herramientas digitales como programas de diseño gráfico o plataformas de escritura colaborativa para dar vida a sus mundos de manera interactiva. Esta actividad tiene una rúbrica de calificación. A la calificación más alta del aula se le otorga puntos.</p>	

<p>Destreza a desarrollar</p>	<p>LL.3.4.2. Escribir descripciones organizadas y con vocabulario específico relativo al ser, objeto, lugar o hecho que se describe e integrarlas en producciones escritas.</p> <p>LL.3.4.5. Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.</p> <p>LL.3.4.14. Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.</p> <p>Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria</i>.</p>	
<p>Secuencia didáctica</p>		
<p>Momento de inicio:</p>	<p>Momento de desarrollo:</p>	<p>Momento de cierre:</p>
<p>-Activar atención: El profesor pide silencio y dice "Imaginemos nuevos mundos". Utiliza imágenes/videos para introducir la temática.</p> <p>-Establecer propósito: Explica que crearán sus propios mundos imaginarios. Desarrollarán mapas, personajes y tramas interactivas usando herramientas digitales.</p> <p>-Incrementar interés: Destaca que podrán dar rienda suelta a su imaginación para construir el mundo que deseen. Esto mejorará su creatividad.</p>	<p>-Los estudiantes comienzan a idear sus mundos usando mapas, fichas de personajes, programas de diseño, etc.</p> <p>-El profesor supervisa el progreso, resuelve dudas y asesora en el uso de recursos digitales.</p> <p>Los estudiantes desarrollan tramas e interacciones en sus mundos imaginarios.</p>	<p>-Se comparten creaciones y se elige al mejor mundo creado según rúbrica, se le otorgan puntos.</p> <p>-Reflexión grupal sobre aprendizajes: desafíos, ideas futuras.</p> 



<p>-Visión preliminar: Explica los requisitos básicos de extensión, número de personajes y uso de recursos digitales. La calificación más alta obtendrá puntos extra.</p>		
<p>Resultados esperados</p>	<p>Se espera que los estudiantes desarrollen su creatividad, habilidades digitales, y capacidad para construir narrativas complejas, mientras ganan confianza en su expresión creativa y aprenden a valorar la importancia de la imaginación en el aprendizaje.</p>	
<p>Rúbrica de evaluación</p>	<p>(Anexo 5): actividad 6.</p>	
<p>Actividad 7</p>	<p>Competiciones de escritura creativa:</p>	
<p>Descripción</p>	<p>Los estudiantes deben escribir la historia más original, emocionante o imaginativa. Serán evaluados por un panel de jueces (docentes) a través de una rúbrica de calificación. A la calificación más alta del aula se le otorga puntos.</p>	
<p>Destreza a desarrollar</p>	<p>LL.3.4.5. Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.</p> <p>LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.</p> <p>Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria.</i></p>	
<p>Secuencia didáctica</p>		
<p>Momento de inicio:</p>	<p>Momento de desarrollo:</p>	<p>Momento de cierre:</p>
<p>-Activar la atención: Comienza la clase con una actividad breve y dinámica relacionada con la escritura creativa, como mostrar una</p>	<p>-Proporciona a los estudiantes tiempo suficiente para escribir sus historias creativas. Puedes permitirles trabajar de forma individual o</p>	<p>-Una vez que los estudiantes hayan completado sus historias creativas, organiza una sesión de lectura donde cada participante tiene la</p>



<p>imagen intrigante o leer una cita inspiradora. Esto ayudará a captar la atención de los estudiantes y preparar el ambiente para la actividad.</p> <p>-Establecer el propósito: Explica que los estudiantes tendrán la oportunidad de participar en una competición de escritura creativa donde deberán crear historias originales, emocionantes o imaginativas. Destaca la importancia de la creatividad y la expresión personal en la escritura.</p> <p>-Incrementar el interés y la motivación: Comparte ejemplos de historias creativas escritas por autores conocidos o incluso por estudiantes en el pasado para inspirar a los alumnos. Anímalos a pensar en ideas únicas y emocionantes para sus propias historias.</p> <p>-Visión preliminar de la actividad: Presenta la competición de escritura creativa de manera general, explicando que los estudiantes serán evaluados</p>	<p>en parejas, según lo prefieran.</p> <p>-Sugiere algunas pautas para la escritura creativa, como desarrollar personajes interesantes, crear una trama emocionante y utilizar descripciones vívidas para ambientar la historia.</p> <p>-Fomenta la creatividad y la experimentación alentando a los estudiantes a explorar diferentes géneros literarios, estilos de narración y temas para sus historias.</p> <p>-Ofrece apoyo y orientación a medida que los estudiantes trabajan en sus historias, respondiendo preguntas y proporcionando retroalimentación constructiva según sea necesario.</p>	<p>oportunidad de compartir su historia con el resto de la clase.</p> <p>-Los docentes (jueces) evalúan las historias utilizando una rúbrica de calificación, teniendo en cuenta la originalidad, la calidad de la narrativa, la coherencia de la trama, etc.</p> <p>-Anuncia al ganador o ganadores de la competición, otorgando puntos a la calificación más alta del aula según lo establecido en la actividad.</p> <p>-Finaliza la sesión con una reflexión sobre la experiencia, animando a los estudiantes a compartir lo que aprendieron y lo que más disfrutaron de la actividad.</p>
--	--	---






por un panel de jueces (los docentes) a través de una rúbrica de calificación. Menciona que se otorgarán puntos a la calificación más alta del aula.		
Resultados esperados	Se espera que los estudiantes mejoren sus habilidades narrativas y creativas, ganen confianza en su capacidad para contar historias, y desarrollen una mayor apreciación por la escritura creativa y la literatura. La actividad también busca motivar a los estudiantes a continuar explorando su creatividad en futuros proyectos de escritura.	
Rúbrica de evaluación	(Anexo 6): actividad 7.	

Ámbito 3: Coherencia y cohesión		
Actividad 8	¡Rescatando párrafos!	
Descripción	Los estudiantes reciben párrafos con espacios en blanco para que escriban conectores adecuados para dotar de mayor cohesión al texto. Cada desafío encontrado les otorga puntos.	
Destreza a desarrollar	LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos. Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria</i> .	
Secuencia didáctica		
Momento de inicio:	Momento de desarrollo:	Momento de cierre:
-Activar la atención: El profesor pide a los estudiantes que dejen lo que están haciendo y presten atención. Puede usar una imagen llamativa	-El profesor reparte el material con los párrafos. -Los estudiantes trabajan completando los espacios en blanco. -El profesor supervisa y apoya en consultas.	-El profesor premia con puntos a quienes completaron correctamente los párrafos. -Se reflexiona sobre la importancia de los conectores para la cohesión.




<p>relacionada con la cohesión textual.</p> <p>-Establecer el propósito: Explica que la actividad consiste en completar párrafos con conectores adecuados para que tengan mayor cohesión.</p> <p>-Incrementar interés: Destaca que es un ejercicio entretenido que les permitirá mejorar la cohesión de sus escritos.</p> <p>-Visión preliminar: Indica que recibirán párrafos con espacios en blanco para completar con conectores apropiados. Ganarán puntos por cada desafío superado.</p>	<p>-Al terminar, intercambian su material con un compañero para revisión.</p> 	<p>-Como cierre, el profesor resalta ideas para mejorar el uso de conectores en sus textos.</p>
<p>Resultados esperados</p>	<p>Se espera que los estudiantes mejoren su capacidad para utilizar conectores de manera efectiva, desarrollen habilidades de revisión, y ganen confianza en su habilidad para escribir textos coherentes y bien estructurados. La actividad también busca fomentar un enfoque continuo en la mejora de la cohesión textual.</p>	
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Profedeele. (n.d.). Marcadores discursivos y conectores. https://www.profedeele.es/actividad/marcadores-discursivos-conectores/</p> <p>Educación 3.0. (n.d.). <i>Conectores textuales</i> https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/conectores-textuales/</p>	



Actividad 9	¡Párrafos en su lugar¡:	
Descripción	Los estudiantes reciben párrafos desordenados de un texto para que los ordenen correctamente según la progresión temática. Cada desafío encontrado les otorga puntos	
Destreza a desarrollar	<p>LL.3.4.9. Organizar las ideas con unidad de sentido a partir de la construcción de párrafos.</p> <p>Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria</i>.</p>	
Secuencia didáctica		
Momento de inicio:	Momento de desarrollo:	Momento de cierre:
<p>-Activar la atención: Comienza la clase con una breve introducción sobre la importancia de la coherencia y la organización en la escritura. Puedes plantear preguntas como "¿Por qué es importante que un texto tenga una estructura lógica y coherente?" para involucrar a los estudiantes desde el principio.</p> <p>-Establecer el propósito: Explica que los estudiantes participarán en un desafío de ordenar párrafos, donde recibirán fragmentos desordenados de un texto y deberán colocarlos en el orden correcto para reconstruir la progresión</p>	<p>-Proporciona a cada grupo de estudiantes una serie de párrafos desordenados de un texto.</p> <p>-Establece un tiempo límite para que los estudiantes trabajen en ordenar los párrafos y reconstruir el texto de manera coherente.</p> <p>-Circula por el aula mientras los estudiantes trabajan, ofreciendo orientación y apoyo según sea necesario.</p> <p>Anima a los estudiantes a discutir entre ellos para llegar a un consenso sobre el orden de los párrafos, fomentando el trabajo en equipo y la colaboración.</p> <p>Una vez que los grupos hayan completado el desafío, revisa las respuestas, juntos como</p>	<p>-Reconoce el esfuerzo y la participación de los estudiantes, enfatizando la importancia de la organización y la coherencia en la escritura.</p> <p>-Otorga puntos a cada grupo según la cantidad de párrafos ordenados correctamente.</p> <p>-Facilita una breve discusión sobre las estrategias que utilizaron los estudiantes para ordenar los párrafos y cómo estas estrategias pueden aplicarse en la escritura de sus propios textos.</p> <p>Concluye la actividad reiterando la importancia de la práctica en el desarrollo de habilidades de organización textual y ofreciendo</p>





<p>temática. Destaca que esta actividad les ayudará a desarrollar habilidades de comprensión y organización textual.</p> <p>-Incrementar el interés y la motivación: Plantea el desafío como un juego, enfatizando que cada acierto en el ordenamiento de los párrafos les otorgará puntos. También puedes compartir ejemplos de textos desordenados para que los estudiantes vean el desafío que enfrentarán y se sientan motivados a participar.</p> <p>Visión preliminar de la actividad: Muestra a los estudiantes un ejemplo de párrafos desordenados y pídeles que intenten ordenarlos en grupos pequeños. Explica que esta será la dinámica del desafío y que trabajarán juntos para resolverlo.</p>	<p>clase, discutiendo las elecciones de ordenamiento y resolviendo cualquier discrepancia.</p>	<p>oportunidades futuras para practicar y mejorar.</p> 
<p>Resultados esperados</p>	<p>Se espera que los estudiantes mejoren su capacidad para organizar y estructurar textos, colaboren efectivamente con sus compañeros, y adquieran confianza en la creación de textos coherentes y bien estructurados. La actividad también busca</p>	





	fortalecer el entendimiento de la importancia de la organización textual en la escritura.	
Recursos didácticos	<p>Educaplay. (n.d.). Ordena los párrafos. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4119209-ordena_los_parrafos.html</p> <p>Orientación Andújar. (2018, enero 8). <i>Ordenamos párrafos: trabajar la comprensión lectora.</i> https://www.orientacionandujar.es/2018/01/08/ordenamos-parrafos-trabajar-la-comprension-lectora/</p>	
Actividad 10	Textos a la vista:	
Descripción	Los estudiantes reciben textos que tienen fallas de coherencia y cohesión para editar. Cada desafío encontrado les otorga puntos	
Destreza a desarrollar	<p>LL.3.4.6. Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto.</p> <p>LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos. Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). <i>Currículo de los niveles de Educación Obligatoria.</i></p>	
Secuencia didáctica		
Momento de inicio:	Momento de desarrollo:	Momento de cierre:
<p>-Activar atención: El profesor pide a los estudiantes que dejen lo que están haciendo y presten atención. Muestra una imagen de un editor corrigiendo un texto.</p> <p>-Establecer propósito: Explica que la actividad consiste en editar textos</p>	<p>-El profesor reparte el material con los textos.</p> <p>-Los estudiantes trabajan editando y corrigiendo los textos asignados.</p> <p>-El profesor supervisa y apoya en consultas durante el proceso.</p>	<p>-El profesor premia con puntos por las ediciones realizadas correctamente.</p> <p>-Se reflexiona sobre los desafíos y aprendizajes de la actividad.</p> <p>-Como cierre, el profesor enfatiza la importancia de revisar coherencia y cohesión al escribir</p>





<p>que tienen fallas de coherencia y cohesión.</p> <p>-Incrementar interés: Destaca que es una actividad entretenida en la que podrán poner en práctica cómo mejorar textos.</p> <p>-Visión preliminar: Indica que recibirán textos modelo para editar y que ganarán puntos por cada desafío superado al detectar fallas y realizar correcciones.</p>		
<p>Resultados esperados</p>	<p>Se espera que los estudiantes mejoren sus habilidades para identificar y corregir fallas en la coherencia y cohesión de los textos, fortalezcan su capacidad crítica y de edición, y valoren la importancia de estos aspectos en la escritura efectiva. La actividad también busca aumentar la confianza de los estudiantes en el proceso de edición y promover una actitud proactiva hacia la mejora continua de sus textos.</p>	
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Educ.ar. (n.d.). <i>Recursos educativos.</i> https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/23316</p> <p>Wordwall. (n.d.). <i>Coherencia y cohesión.</i> https://wordwall.net/es-cl/community/coherencia-y-cohesi%C3%B3n</p>	

3.3.- Valoración de la Estrategia didáctica de gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes de séptimo año de EGB.

En la valoración se utilizó el criterio de expertos, el cual es una metodología utilizada en la investigación y evaluación de proyectos que consiste en recopilar y analizar las opiniones de





personas con amplio conocimiento y experiencia en un campo específico. Este enfoque se basa en la premisa de que los expertos pueden ofrecer juicios informados y matizados sobre un tema, lo que contribuye a mejorar la calidad y fiabilidad de los resultados obtenidos. Generalmente, el criterio de expertos se emplea en la validación de instrumentos, la toma de decisiones complejas y la generación de consenso en áreas donde la evidencia empírica puede ser limitada o difícil de obtener.

Los criterios que se han tomado en cuenta para selección de los expertos que van a cumplir con la misión de validar la propuesta son:

- Poseer título de cuarto nivel
- Años de experiencia, mínimo 5 años.
- Prestigio y reconocimiento ante la comunidad académica
- Profesionalismo dentro del área de Educación General Básica.
- Autoridad reconocida con experiencia en educación en instituciones de la ciudad de Cuenca.

Para la validación de la estrategia propuesta se cuenta con la participación de 4 expertos en la educación, relacionados con la enseñanza en el área de lengua y literatura en educación básica. Se aplicó una encuesta (**Anexo 7**), para constatar los principales criterios de los expertos acerca de la estrategia.

El instrumento de validación elaborado analiza aspectos claves que permiten evaluar de manera objetiva y crítica la estrategia didáctica de gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la escritura. Además, se presenta como una herramienta valiosa para su mejora continua.

El instrumento de validación está diseñado de la siguiente manera:

1. Criterios Específicos de Evaluación:

Se establecen 7 criterios específicos, relacionados con la implementación de una estrategia de gamificación en el aprendizaje de la escritura, que deben ser evaluados por los expertos. Cada criterio es evaluado en una escala numérica, donde se califican los diferentes aspectos de la estrategia. La escala es de 1 a 3, donde 1 es "Excelente", 2 es "Muy buena", y 3 es "Buena".

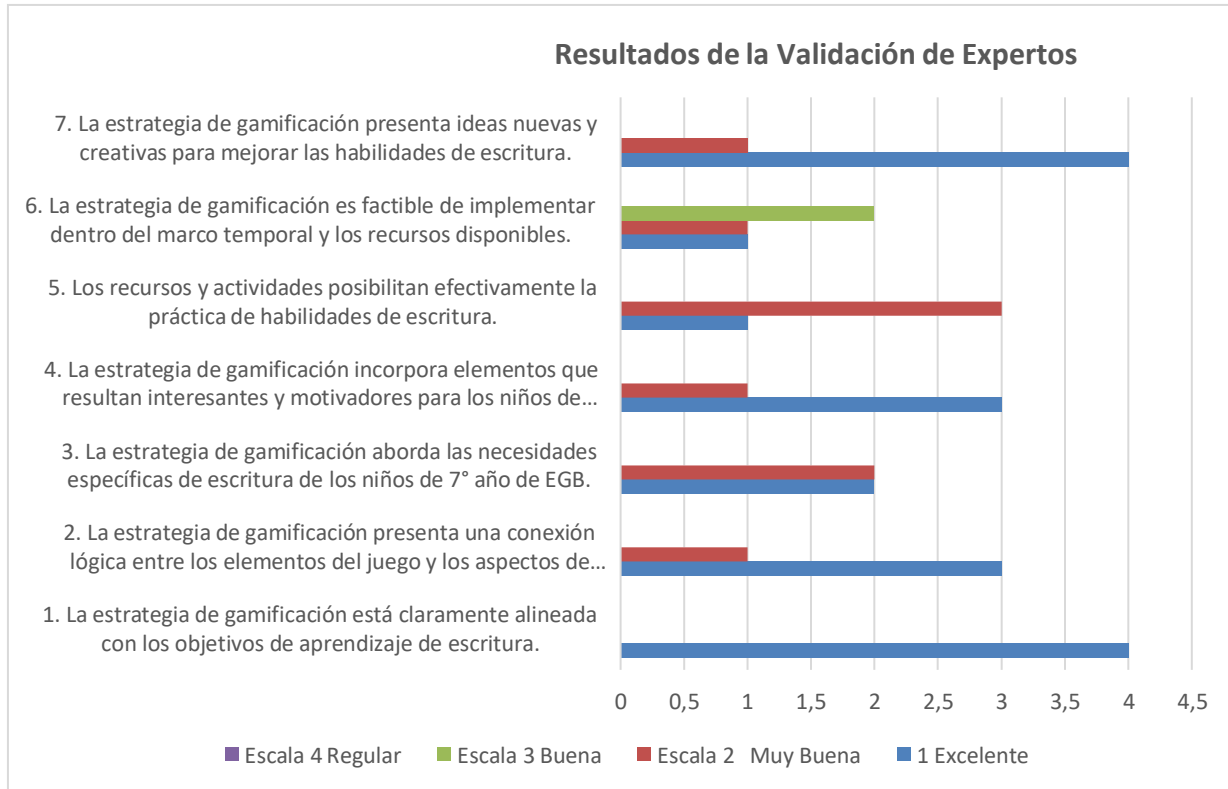
2. Evaluación General y Sugerencias:

Al final del instrumento, en las preguntas 8, 9 y 10, el encuestado proporciona una evaluación general de la propuesta, discutiendo su pertinencia, limitaciones de viabilidad, elementos innovadores, y posibles sugerencias de mejora.



3.3.1. Análisis de los Resultados obtenidos en la validación de expertos.

Gráfico 14. Resultados de la validación de expertos.



Fuente: Elaborado por Yadira Ordóñez Vicuña.

Principales criterios de los expertos.

1. Alineación con los objetivos de aprendizaje de escritura.

El primer indicador, que evalúa si la estrategia de gamificación está claramente alineada con los objetivos de aprendizaje de escritura, muestra una evaluación favorable. La mayoría de las respuestas se encuentran en la categoría "Excelente" y "Muy Buena", lo que sugiere que la alineación con los objetivos está claramente definida y es reconocida como efectiva.

2. Conexión entre los elementos del juego y los aspectos de escritura.

En cuanto a la conexión lógica entre los elementos del juego y los aspectos de escritura, también se observan valoraciones predominantemente positivas, con una ligera dispersión hacia la categoría "Buena". Esto indica que, aunque la estrategia de gamificación está bien diseñada en términos generales, podría beneficiarse de un ajuste adicional para fortalecer aún más esta conexión.

3. Atención a las necesidades específicas de escritura.



El indicador que evalúa si la estrategia aborda las necesidades específicas de los niños de **séptimo año** de EGB presenta una distribución equilibrada de respuestas entre "Excelente", "Muy Buena" y "Buena". Esto sugiere que, aunque la estrategia responde adecuadamente a las necesidades, todavía hay espacio para una personalización más específica o un enfoque más centrado en dichas necesidades.

4. Elementos interesantes y motivadores.

En cuanto a la incorporación de elementos interesantes y motivadores, las respuestas se concentran principalmente en la categoría "Excelente" y "Muy Buena". Esto es un indicio positivo de que la estrategia de gamificación está captando la atención de los estudiantes y contribuyendo a su motivación para participar en las actividades de escritura.

5. Eficacia de los recursos y actividades.

El indicador sobre si los recursos y actividades posibilitan efectivamente la práctica de habilidades de escritura muestra respuestas mayormente "Excelente" y "Muy Buena", lo que refuerza la idea de que la estrategia está bien diseñada para proporcionar oportunidades de práctica que son percibidas como efectivas por los evaluadores.

6. Factibilidad de implementación.

La factibilidad de implementación dentro del marco temporal y los recursos disponibles recibió respuestas algo más variadas, con una mayor presencia en la categoría "Buena". Esto sugiere que, aunque la estrategia es considerada viable, existen algunas preocupaciones o limitaciones que deben abordarse para asegurar que sea completamente factible en la práctica.

7. Creatividad e innovación.

Finalmente, el indicador que evalúa la creatividad e innovación de la estrategia de gamificación presenta una tendencia positiva con mayoría en "Excelente" y "Muy Buena". Esto demuestra que la estrategia se percibe como innovadora y con potencial para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes, aunque quizás podría beneficiarse de la incorporación de ideas adicionales o nuevas perspectivas para alcanzar un nivel de excelencia aún mayor.

8. Según su criterio, ¿qué pertinencia tienen las mecánicas de gamificación planteadas con respecto a la motivación para escribir de los estudiantes?

Las mecánicas de gamificación son pertinentes para aumentar la motivación de los estudiantes para escribir. Los elementos de competencia y recompensa (puntos, premios, reconocimientos) están bien diseñados para captar el interés de los estudiantes y fomentar su participación activa. Estas actividades, al ser variadas y entretenidas, aseguran que los estudiantes se mantengan comprometidos y disfruten del proceso de aprendizaje.





9. ¿Visualiza alguna limitación de viabilidad o necesidad de ajuste para implementar la estrategia en el aula?

Una posible limitación podría ser la disponibilidad de tiempo y recursos en el aula. Para el desarrollo de las actividades

10. ¿Qué elementos innovadores ve en esta estrategia comparada con formas tradicionales de enseñar escritura? ¿Qué se podría mejorar?

Los elementos innovadores incluyen el uso de juegos de roles, competencias de escritura cronometrada y la creación de mundos imaginarios, que son innovadores en la enseñanza de la lengua y literatura; además, las actividades colaborativas fomentan el trabajo en equipo y la interacción social. Estos métodos promueven un aprendizaje más activo y participativo, fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, lo cual mejora el interés y la retención de los estudiantes.

3.3.2. Conclusión sobre la validación de la propuesta.

Las ideas expuestas por los expertos fueron registradas, destacándose las siguientes ideas conclusivas:

- La estrategia didáctica de gamificación está diseñada adecuadamente en función del tratamiento de las dificultades de la escritura que presentan los estudiantes.
- Existe correspondencia con los objetivos de la estrategia y los objetivos de aprendizaje formulados para el aprendizaje de la escritura por los estudiantes del séptimo año de Educación Básica.
- La estrategia promueve la motivación y aprendizaje de los estudiantes de la escritura de forma amena y atractiva
- La estrategia posee un alto potencial para contribuir al desarrollo de las habilidades de escritura en los niños de séptimo año de EGB.
- Es novedosa porque estimula el aprendizaje activo, participativo y el pensamiento crítico de los estudiantes contribuyendo al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura.
- Es pertinente y factible su aplicación para la transformación de la práctica educativa en el aprendizaje de la escritura por los estudiantes





CONCLUSIONES

- El estudio teórico realizado proporcionó una visión general del importante papel de la ortografía, los juegos, y el carácter transformador de la gamificación y su empleo en los diversos contextos educativos/académicos, superando las prácticas pedagógicas tradicionales reconociendo la necesidad de una nueva perspectiva educativa para el logro de la motivación y compromiso de los estudiantes por el aprendizaje de la escritura.
- Los resultados del diagnóstico constataron las principales dificultades en la escritura en los estudiantes de séptimo año y la necesidad de buscar una alternativa para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y elevar la calidad del aprendizaje las habilidades lingüísticas, propósito que debe formar parte de la actuación profesional de los docentes en la Educación Básica.
- Estrategia didáctica de gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes de séptimo año de EGB constituye una importante contribución al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura y al desarrollo de habilidades de escritura en correspondencia con las exigencias del Currículo nacional de formación, lo que redundará en la calidad de la educación.
- La valoración de la Estrategia didáctica de gamificación para el desarrollo de habilidades de escritura se efectuó a través del criterio de expertos los que corroboraron su pertinencia, factibilidad, carácter innovador y posibilidades de aplicación para transformar y reformar la enseñanza de la escritura elevando el nivel de motivación, concentración y resultados de los estudiantes de séptimo año de EGB la Unidad Educativa Guillermo Mensi, reconociendo la gamificación como un componente clave en la educación formal contemporánea.





RECOMENDACIONES

- Se sugiere que los directivos educativos consideren la implementación de la estrategia didáctica de gamificación en los diferentes niveles de EGB, con sus respectivas adaptaciones, para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura y la motivación y participación de los estudiantes en la construcción de los conocimientos.
- Los directivos de las instituciones educativas deben promover la capacitación sistemática y continua de los docentes acerca del empleo de las estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura, a través de la realización de talleres teóricos y prácticos.
- Lo directivos y docentes deben garantizar el uso óptimo de las TIC, creando recursos de aprendizaje digitales y el juego en línea para estimular la motivación y participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de la escritura.
- Se sugiere que los docentes desarrollen nuevos proyectos investigativos que enriquezcan su preparación no solo para la enseñanza y el desarrollo de las competencias de la escritura sino también de la lectura, la expresión oral y escrita fomentando el aprendizaje integral de los estudiantes y una educación equitativa y de calidad.





Referencias bibliográficas:

- Aguilar, A. F. G., & Ramos, A. F. Á. (2016). Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *Kepes*, 13(14), 61-81.
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial, 489. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificada.pdf
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documento-legislativo/constitucion_2008.pdf
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Arroyo-Mantilla, M. V., y Carrión-Mieles, J. E. (2021). Estrategias de lectoescritura para el desarrollo de la escritura creativa. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 468-483.
- Ballesteros-Pérez, D. V. (2016). El lenguaje escrito como canal de comunicación y desarrollo humano. *Razón y palabra*, 20(2_93), 442-455.
- Cabrera, J. K. G., y Villalobos, S. E. C. (2022). Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *INNOVA Research Journal*, 7(1), 19-37.
- Cassany, D. (1995). *La cocina de la escritura*. Anagrama.
- Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Paidós.
- Corte Constitucional del Ecuador. (2020). *Sentencia No. 1894-10-JP/20*. <https://portal.corteconstitucional.gob.ec/BoletinesFebrero/1894-10-JP-20%281894-10-JP%29.pdf>
- Díaz, M., y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *Universidad de Sevilla*.
- Flower, L., y Hayes, J. (1996). La teoría de la redacción como proceso cognitivo. *Lectura y Vida (Textos en Contextos, 1)*, 75-110. Buenos Aires.
- González Tardón, C. (2014). Gamificación en la educación: una aproximación desde la psicología. Editorial Graó.
- Jiménez, V., y Comet, C. (2016). Los estudios de casos como enfoque metodológico. *ACADEMO. Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*.





López Hernández, A., y Guevara Benítez, Y. (2008). Programa para prevención de problemas en la adquisición de la lectura y la escritura. *Revista mexicana de análisis de la conducta*, 34(1), 57-78.

Llorens-Largo, F., y Castel, M. J. (2016). Desarrollo de una metodología de gamificación centrada en el estudiante. *Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante*.

Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de Educación Obligatoria*.

Perero Guale, L. C. (2022). *Problemas de aprendizaje en la lectura y la escritura: una mirada desde la virtualidad* (Bachelor's thesis). Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Pita Fernández, S., y Pértegas Díaz, S. (2002). Investigación cuantitativa y cualitativa. *Cad aten primaria*, 9(1), 76-78.

Pozo-Jiménez, S. (2010). El desarrollo caligráfico para la consolidación de la escritura en los alumnos de educación primaria multigrado. *Cinzontle*(4).

Ramírez, R. A. (2000). Dificultades de aprendizaje de la lectura y la escritura. *Educere*, 4(11), 147-150.

Ramos, J. (2009). Enseñar a escribir con sentido. *Aula de innovación educativa*, 185, 55-63.

Salazar, A. I. (2023). *El juego como dinamizador del proceso de escritura* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD. Repository UNAD.

Santillán, J. P. (2022). La importancia de la comunicación oral y escrita en el siglo XXI. *Polo del conocimiento*, 7(2), 2060-2077.

Tirira, M. (2013). La escritura en las redes sociales. *Revista para el aula*, 8, 22-23.

Venegas, L. A. (2007). ¿Qué nos pasa en escritura? Hipótesis sobre los problemas en la enseñanza de la lengua escrita. *Lectura y Vida: Revista Latinoamericana de Lectura*

Educación 3.0. (n.d.). *Conectores textuales*.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/conectores-textuales/>

Educación 3.0. (n.d.). *Ejercicios de ortografía para primaria*.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/primaria/ejercicios-de-ortografia-para-primaria/>

Educ.ar. (n.d.). *Recursos educativos*. <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/23316>

Educaplay. (n.d.). *Ordena los párrafos*. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4119209-ordena_los_parrafos.html





Orientación Andújar. (2018, enero 8). *Ordenamos párrafos: trabajar la comprensión lectora.*

<https://www.orientacionandujar.es/2018/01/08/ordenamos-parrafos-trabajar-la-comprension-lectora/>

Profedeele. (n.d.). *Marcadores discursivos y conectores.*

<https://www.profedeele.es/actividad/marcadores-discursivos-conectores/>

Vocabulary.com. (n.d.). *Vocabulary.com.* <https://www.vocabulary.com/>

Wordwall. (n.d.). *Coherencia y cohesión.* <https://wordwall.net/es-cl/community/coherencia-y-cohesi%C3%B3n>

Discovery Education. (n.d.). *Puzzlemaker.* <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

