



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CUENCA

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA  
ESCRITURA EN NIÑOS DE BÁSICA MEDIA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**AUTOR: MAYRA ALEJANDRA JIMBO NICOLALDE**

**DIRECTOR: LCDA. ANA ZULEMA CASTRO SALAZAR, MGS**

**AZOGUES – ECUADOR**

**2023**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN**

GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA EN  
NIÑOS DE BÁSICA MEDIA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**AUTOR: MAYRA ALEJANDRA JIMBO NICOLALDE**

**DIRECTOR: LCDA. ANA ZULEMA CASTRO SALAZAR, MGS**

**AZOGUES – ECUADOR**

**2023**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**Declaratoria de Autoría y Responsabilidad**

**Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde** portadora de la cédula de ciudadanía N° 0302391818. Declaro ser el autor de la obra: "Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media", sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Azogues, 04 de agosto de 2023

F: 

**Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde**

C.I. 0302391818

## RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 11 de julio de 2023

Lcda. Ana Zulema Castro Salazar, Mgs., en mi calidad de Directora del Trabajo de Titulación " Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media" elaborado por la estudiante de la Carrera de Educación en la Unidad Académica de Educación: Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde, con cédula de ciudadanía N° 0302391818.

### Informe:

Que, para la elaboración del Diseño que se adjunta, se realizó el debido asesoramiento y las observaciones respectivas de los aspectos técnicos estipulados en la norma vigente; por lo tanto, se recomienda favorablemente la presentación del mismo para su aprobación.



.....  
Lcda. Ana Zulema Castro Salazar, Mgs

**DIRECTORA**

C.C.: 0300967247

## **DEDICATORIA**

Este Artículo Académico va dedicado a los amores de mi vida mi esposo Ing. Gabriel Toalongo mis hijos Karencita, Jhoelito y Gabrielita por ser mi apoyo en este proceso por nunca dejarme sola, ni darme tiempo a rendirme.

A mis Padres Milton Jimbo y Enith Nicolalde a pesar de la distancia han estado siempre pendiente de mí por el apoyo siempre brindado a lo largo de toda mi vida, a mis hermanos que ocupan una parte importante en mi corazón Rubí, Wilson, Jhoanna, Leonardo y Edwin los adoro, para mis pequeños sobrinos Pamela, Flor, Milthon, Marcelo, Valentina, Dylan y Erik.

A mis ángeles del cielo mis abuelitos, mis Tíos(as) aquí esta lo prometido el sacrificio y dedicación también es para ustedes y por ustedes desde donde estén síganme guiando y cuidando los extrañare toda mi vida agradezco a Dios haberme regalado estos años compartidos junto a cada uno de ustedes los mejores momentos vividos estarán siempre en mi mente y mi corazón.

Para mis suegros Inés Gonzales, Flavio Toalongo gracias por el cariño aprecio y comprensión, por cuidar a mis hijos como si fueran suyos, a mis cuñados, cuñadas por confiar en mí, de manera especial a mi hermana que la vida me dio Mayra Herrera gracias por siempre escucharme, abrazarme y estar a mi lado.

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, agradezco a Dios por darme la vida la sabiduría y las ganas para seguir adelante, seguir cosechando triunfos de la mano de mis seres queridos a cada uno de ellos les agradezco infinitamente.

A ti amor Gabriel por todo tu sacrificio por tu amor incondicional y siempre confiar en mi por darme todos los días una palabra de aliento de no rendirme y decirme siempre, tu puedes yo creo en ti, hijos míos mamá lo ha logrado por ustedes gracias por sus abrazos, besos por decirme siempre vaya tranquila a la U nosotros estamos bien no te preocupes, sin el apoyo de ustedes no lo había logrado los amo con mi corazón.

Gracias a mi tutora Lcda. Anita Castro por sus enseñanzas a lo largo de toda la carrera por su paciencia única, su dedicación y por ser una docente con amor a lo que hace, y a todos los docentes de la carrera de Educación por su corazón humano.

A mi universidad gracias por conocer personas con valores hermosos, excelentes seres humanos como mis grandes amigos Carolina Torres, Stephanny Medina, Ismael Cárdenas por estos cuatro años de tantas risas y locuras por empezar a formar parte de mi vida y estar conmigo cuando más los he necesitado los quiero mucho.

## **Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media**

Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde, Ana Zulema Castro Salazar

Universidad Católica de Cuenca, [majimbon18@est.ucacue.edu.ec](mailto:majimbon18@est.ucacue.edu.ec)

### **RESUMEN**

La presente investigación que tiene como objetivo analizar la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media en los docentes de las Unidades Educativas: 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. En la metodología se utilizó un enfoque cuantitativo, de tipo no experimental con una estadística descriptiva mediante el programa JASPS, es de corte transversal, se utilizó mediante muestreo simple de forma no probabilístico intencional, validada mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach de fiabilidad, se aplicó a 16 docentes con un cuestionario de 16 preguntas con la escala de Likert. Los resultados se obtuvieron que los docentes tienen capacitaciones permanentes en metodologías activas, que utilizan la gamificación como actividad de mecánicas de juego para el interaprendizaje, facilitando los conocimientos de la escritura en los primeros años de escolaridad. La gamificación es una estrategia innovadora dentro del proceso de interaprendizaje que ha contribuido significativamente en el desarrollo de habilidades en los estudiantes, posibilitado una amplia evolución en la cognición del estudiante sobre todo en el aprendizaje de la escritura de forma divertida y motivada a captar de forma positiva el aprendizaje, por ello es importante reconocer el contexto

promoviendo relaciones de destrezas visuales, motoras sensoriales y auditivas, permitiendo que el estudiante desarrolle su capacidad crítica empezando a mejorar su escritura y caligrafía.

*Palabras clave:* gamificación, docentes, educación, interaprendizaje, creatividad

## **Gamification in Learning Writing among Middle School Children**

### **ABSTRACT**

This research aims to analyze the gamification in the learning of writing among middle school children by teachers in the following educational institutions: Fiscomisional School "Emilia Merchán," Basic Educational Unit "San Francisco de Peleusí de Azogues," and Private Educational Unit "Universitaria de Azogues" of Azogues, province of Cañar. The methodology utilized was the quantitative, non-experimental approach with descriptive statistics using the JASPS software; it was cross-sectional and it employed a simple non-probabilistic intentional sampling, validated through Cronbach's Alpha reliability coefficient. Using the Likert scale, a questionnaire comprising 16 questions was applied to 16 teachers. According to the results, teachers have been training in active methodologies, which use gamification as a game mechanics activity for inter-learning, facilitating writing skills in early schooling. Gamification as an innovative strategy within the inter-learning process has contributed significantly to the development of skills in students, enabling a broad evolution in student cognition, especially in learning to write in a fun and motivated way to learn positively, so it is essential to recognize the context by promoting relationships between visual, sensory-motor, and listening skills, allowing the students to develop their critical skills by starting to enhance their writing and handwriting.

*Keywords:* gamification, teachers, education, inter-learning, creativity

## CONTENIDO

DEDICATORIA .....	III
AGRADECIMIENTO .....	IV
RESUMEN .....	V
ABSTRACT .....	VII
INTRODUCCIÓN .....	1
MARCO TEÓRICO .....	4
METODOLOGÍA .....	8
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	9
Tabla 1 .....	10
Tabla 2 .....	11
Tabla 3 .....	12
Tabla 4 .....	13
Tabla 5 .....	14
CONCLUSIONES .....	15
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	17

## INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se determinara la importancia de la gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media, tomando como referencia al estudio realizado en la Universidad Pontificia de Colombia por López-Gil y Natera (2018) donde, se evidencio una encuesta sobre caracteres y prácticas de escritura a 86 estudiantes, una entrevista semiestructurada a docentes y un grupo de debate con los alumnos, se obtuvo como resultados cambios en las prácticas de orientación y evaluación de la escritura de los estudiantes, además hubo modificaciones en la presentación de la escritura y en las prácticas de constitución escrita de los estudiantes.

Galarza et al., (2022) mencionan que en la actualidad se quiere determinar la incidencia de la aplicación “Aprendamos a escribir” como parte de motivación de la escritura 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, partiendo de la línea de investigación de tecnología e innovación educativa, se realizó una revisión documental y análisis de las aplicaciones móviles, que han contribuido en el aprendizaje. A partir de esto, se diseñó una técnica con características únicas, fundamentada en modelos de gamificación.

En Azogues-Ecuador como resultado de una investigación realizada por Patiño-Quizhpe et al., (2020) el uso de la plataforma Liveworksheets permitió desarrollar destrezas de lectura y escritura en estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Cordero”, siendo un estudio experimental con enfoque cuantitativo, a través de la técnica de la observación con el instrumento ficha de observación. Los resultados obtenidos manifiestan cambios importantes en el desarrollo de lectoescritura en la asignatura Lengua y Literatura, el uso de la plataforma educativa mejora en el proceso de enseñanza para los estudiantes en sus primeros años de educación.

Esta investigación busca propiciar en los estudiantes de básica media el mejoramiento de la escritura y caligrafía, mediante la intervención del docente para que este guíe a sus alumnos a construir su conocimiento, mediante su propia intervención y participación en el desarrollo del aprendizaje a través de la gamificación.

Escamilla et al., (2016) mencionan que el rol del docente es buscar la manera de implementar la gamificación de tal forma que esta estrategia no solo se desarrolle mediante juegos si no incorporar actividades atractivas y retadoras para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel de básica media.

Paz y Corvera (2019) refieren que la escritura es un proceso que estimula el análisis crítico de los estudiantes a través de las ideas, su ejercicio otorga la posibilidad de mantener la concentración en ciertos pensamientos, lo cual, a su vez, está dado por la naturaleza estable de la escritura, saber escribir de manera correcta nos ayudará en el desarrollo personal y social de toda la vida.

Tomando el criterio de los autores antes mencionados se determina a la escritura uno de los mejores inventos de la humanidad, las personas lo usan todo el tiempo para comunicarse, expresar o manifestar sus emociones, ideas, sentimientos, usando el papel como herramienta y la escritura como técnica, la escritura se desarrolla en la primera etapa de la educación donde los estudiantes de los primeros años de escolaridad desarrollan habilidades cognitivas en el proceso educativo de captar y aprender partiendo de sus primeros escritos como son el reconocimiento de letras, palabras, conceptos y textos.

Además, el desarrollo de estas destrezas ha presentado desde tiempos remotos hasta la actualidad serios problemas en el ámbito educativo, siendo necesario cambiar

técnicas y las estrategias metodológicas, logrando cumplir con los objetivos propuestos de la destreza de escritura sabiendo que desde los primeros años escolares se debe fomentar la práctica de la escritura, para que a lo largo de su vida escolar pueda desarrollar sin dificultad las destrezas, buscando conocer estrategias mediante la gamificación, para poder generar y fortalecer el interaprendizaje de forma que se desarrolle la participación, creatividad y dinámica, donde los estudiantes logren una mejor aprehensión y asimilación del contenido de la destreza de la escritura desarrollado por el docente y sus conocimientos sean perdurables.

Ministerio de Educación (2021) menciona que, se crearon cursos y concursos de videojuegos y gamificación que se encuentran disponibles en las plataformas educativas virtuales del Ministerio de Educación y están dirigidos a estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato, cuya finalidad de la creación de estos espacios, es motivar a los docentes y estudiantes al uso e implementación de estrategias virtuales innovadoras, para mejorar el proceso educativo, gracias a la implantación de este espacio permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades en STEM (Ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) y así poder desenvolverse adecuadamente en un universo innovador tecnológico.

El objetivo de la investigación es analizar la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media en los docentes de las Unidades Educativas: 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.

## MARCO TEÓRICO

Zepeda-Hernández et al., (2016) menciona que la gamificación es una herramienta la cual se aprende jugando, se encarga de transportar todo el potencial de los juegos en el ámbito educativo, siendo un instrumento que se aplica mediante las diferentes metodologías como la gamificación para mejorar el interaprendizaje de los estudiantes y los resultados de estudio, es importante que para poner en práctica la gamificación los estudiantes asemejen anticipadamente las dinámicas de los juegos que se van a llevar a cabo para así poder impartir el desarrollo de la misma en el aula de clases, dando una mayor implicación y como consecuencia llegar a cumplir los objetivos trazados.

Ortiz-Colón et al., (2018) señala que la gamificación cada vez se extiende a las distintas etapas educativas, desde la niñez hasta la adolescencia, pues nos permite generar un aprendizaje significativo con todas las edades, aumentando el interés en el alumno y motivándolo a que atienda y a su vez aprenda, sabiendo que en los juegos siempre existe un ganador, promoviendo una competencia sana entre todos los alumnos para así obtener una recompensa, es decir ser el ganador del juego.

Tomando el criterio de autor antes mencionado, la gamificación no es una moda sino más bien un apoyo que va a formar parte de la vida académica, por los cambios que se ha dado en la sociedad el impacto que tendrá la gamificación sobre el interaprendizaje convirtiendo los recursos digitales que los docentes aplican en sus actividades activas dentro del aula, destacando esta estrategia como una forma de conexión y compromiso con la sociedad, mezclando el ámbito educativo con recursos propios que logren brindarles a cada estudiante una experiencia educativa dinámica, atractiva y sobre todo que se adapte a sus necesidades y sean el apoyo de destrezas de escritura, siendo un ente importante durante todo los niveles del proceso educativo.

Agudelo et al., (2017) difieren que en la actualidad en la que vivimos la tecnología se encuentran al alcance de todos, llevado a los estudiantes a dejar de lado el hábito de escribir correctamente, viendo como una obligación solo para cumplir con las actividades escolares, volviéndose desagradable el aprender, prefiriendo representaciones visuales y proceso de aprendizaje de forma llamativa, por eso, mediante la gamificación se plantea una técnica de aprendizaje que motive y despierte la curiosidad del estudiante por descubrir nuevos conocimientos.

Gurieva N, (2019) indica que el método de enseñanza "Aprender Jugando", busca promover la conexión entre el aprendizaje escolar y la vida diaria, es importante tener en cuenta que los juegos son utilizados como medio para fomentar el desarrollo de habilidades de colaboración, convivencia, aprendizaje y crecimiento personal de cada individuo, este enfoque será desarrollado por medio de herramientas tecnológicas que están disponibles en dispositivos móviles, lo cual facilitará el acceso para los estudiantes de edades comprendidas entre los 7 y 10 años.

La gamificación educativa, es una estrategia basados en el aprendizaje de varias destrezas con la ayuda de la innovación tecnológica tratando de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso la lúdica, juegos adaptados, plataformas virtuales educativas que sirven para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje efectivos, los cuales facilitan la cohesión, integración, motivación, creatividad de los estudiantes.

Batillero et al., (2019) Afirma que la gamificación es conceptualizada como herramienta para desarrollar mecánicas de juego propiciando diversión y placer en una amplia gama de situaciones sin el objetivo de buscar un ganador, si no de agrupar y de incentivar a los estudiantes promoviendo el aprendizaje y la solución de diferentes problemas.

La gamificación tiene un impacto significativo en el ámbito educativo, ya que se aplican las mismas técnicas al proceso de interaprendizaje, siendo apoyados por la tecnología como un aspecto innovador, su implementación debe ser aún más ágil, dado que el sistema pedagógico ha estado evaluando los juegos como herramientas activas de formación. Estos juegos sustituyen muchos materiales de estudio y son capaces de transmitir conocimientos de manera rápida, ligera y entretenida, ya que los estudiantes se relacionan hoy en día de mejor manera con la tecnología y que mejor que la educación este adecuada a los intereses y contextos de los alumnos.

Romero y González, (2019) afirman que, durante la formación pedagógica se ha podido identificar un escaso desarrollo de competencias en cuanto a la escritura por la falta de desinterés de los estudiantes mala caligrafía, ortografía, y sin darle un buen uso de los signos de puntuación provocando esto la falta de comprensión de los textos escritos los cuales se ve reflejado mucho en estudiantes de básica media.

La escritura es el medio de comunicación más antiguo que existe, mismo permitió que se genere diversos sistemas alfabéticos para establecer comunicación y también para almacenar y dirigir información, no obstante, el significado de escritura aborda en la investigación y estudio de este elemento para el aprendizaje.

Montaño Ch, (2019) menciona que se utiliza la gamificación como innovación para la transformación académica de los estudiantes mediante la intervención de juegos dinámicos y procesos que ayudaran a reforzar las habilidades de la escritura de los alumnos con recursos activos, permitiéndoles relacionar sus conocimientos previos con los nuevos haciendo que ellos puedan recordar sus conocimientos a largo plazo.

Tomando el criterio de Montaño, la escritura es un ente importante dentro de la vida personal y social del ser humano, las primeras etapas de escritura se dan en la

enseñanza de los primeros años de escolaridad partiendo del reconocimiento alfabético. formación de palabras y desarrollo de conceptos y textos, de acuerdo al contexto innovado que la sociedad posee, la educación no se queda excepto de aquello debido a que hoy en día una educación de calidad es una educación innovada con el apoyo de estrategias y métodos que propician el aprendizaje y la manera de captación de conocimientos de forma fácil y sencilla.

Ramírez et al., (2018) mencionan la serie de estrategias de educación mediante la gamificación que promueven la construcción del conocimiento con el intercambio y la socialización de experiencias; por ello, la participación de los docentes en diferentes espacios relacionados al desempeño personal. La participación en los espacios virtuales como plataformas apoyan a la gamificación como parte de una estrategia para impartir contenidos a través de foros de discusión, temáticos y disciplinarios, estableciendo intercomunicación y compartiendo experiencias a través de la mediación.

Tapia et. al, (2018) mencionan que se centra en presentar como una metodología para el incentivo de la escritura en los estudiantes y a su vez que el ambiente de estudio sea óptimo, en el proceso del interaprendizaje la escritura se estableció como una asignatura, por tanto, es un instrumento necesario en todas las disciplinas en las que, posiblemente, no se esté usando porque la escritura es un camino para adentrarse en la comprensión relacionado con la lectura.

Guzmán y Bermúdez (2019) Afirman que, la enseñanza de la escritura creativa en las instituciones ayuda a los estudiantes en la construcción de textos estéticos, donde la docente en su función de mediadora ayudara a determinar avances y dificultades al momento de escribir, favoreciendo el interaprendizaje y la estimulación en los procesos de la escritura, alimentado sus ganas de escribir correctamente.

La investigación está basada en el pensamiento epistemológico según Jean Piaget (1896) citado por (Cabrera & Quiñonez Pech, 2018) fue un destacado psicólogo que realizó importantes contribuciones al campo de la psicología del desarrollo y la educación, quien explicó que la utilización de diversos juegos están directamente relacionadas con el desarrollo cognitivo también sostuvo que los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los niños, interactúan en su entorno y aprenden a comprender el mundo que los rodea exploran y experimentan, construyen conocimiento y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales, aprenden a resolver problemas destacó la importancia del juego como una actividad autónoma y autodirigida.

Según Vygotsky (1977) citado por (OLGA VALERY, 2000) la escritura desempeña un papel fundamental en la adquisición y el desarrollo del pensamiento abstracto, conceptual sostiene que los niños aprenden a escribir a través de la interacción con su entorno y con otras personas expertas como padres docentes y compañeros. A medida que los niños se involucran en actividades de escritura, como dibujar, imitar letras y palabras y finalmente escribir de forma independiente adquieren tanto habilidades lingüísticas como cognitivas promoviendo el uso del lenguaje escrito, la escritura permite expresar ideas complejas, planificar y organizar sus pensamientos, reflexionar sobre sus propias experiencias y conocimientos.

## **METODOLOGÍA**

La presente investigación es de tipo no experimental con un enfoque cuantitativo, porque se aplicó una estadística descriptiva mediante el programa JASP, es de corte transversal por que los datos fueron recolectados en un solo periódico académico 2022 – 2023.

Se ha realizado mediante muestreo simple de forma no probabilístico intencional, porque los grupos no fueron seleccionados al azar, es un muestreo mixto concurrente que permitió validar al estudio, el tamaño de la muestra es de 16 docentes de las Unidades Educativas: Escuela Fiscomisional “Emilia Merchán”, Unidad de Educación Básica “San Francisco de Pelusí de Azogues”, Unidad Educativa Particular “Universitaria de Azogues” del cantón Azogues, provincia del Cañar.

Se empleó la técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario digital mediante Google Forms que contiene 16 preguntas con la escala de Likert. Fue validada mediante el coeficiente de Alfa de Combrach de fiabilidad, para la recolección de datos de la muestra se utilizó una investigación de campo para consolidar la información, se utilizó la estadística descriptiva, en donde se realizó un análisis de normalidad, se demostró que todas las variables son no paramétricas.

La investigación se aplicó con consentimiento acentuado, por ser los investigados Docentes personas adultas.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

De acuerdo al análisis de normalidad de shapiro wilk se evidenció que todas las variables son no paramétricas por que el valor de p es inferior o menor al 0.05, por lo tanto, es una investigación longitudinal.

**Tabla 1**

*Capacitaciones permanentes de las metodologías activas, gamificación*

P1	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Casi nunca	1	6.250	6.250	6.250
A veces	7	43.750	43.750	50.000
Casi siempre	6	37.500	37.500	87.500
Siempre	2	12.500	12.500	100.000
Ausente	0	0.000		
Total	16	100.000		

**Fuente:** Elaboración propia

Se evidencia en la tabla 1 que con un 81,25% a veces y casi siempre los docentes reciben capacitaciones permanentes en metodologías activas, esta cifra es muy alarmante, que los docentes no se encuentren preparados en conocimientos de metodologías activas, por lo tanto, se sigue con el interaprendizaje tradicional, en donde los estudiantes no podrán aprovechar para desarrollar las aptitudes imprescindibles en las diferentes especialidades principalmente en el desarrollo de la escritura. Lo más factible es que los docentes enseñen mediante las herramientas tecnológica como es la gamificación, ideal para que mediante el juego aprendan a escribir y desarrollen la destreza de la escritura.

Ramírez et al., (2018) indican que la gamificación promueve la construcción del conocimiento con el intercambio y la socialización de experiencias, mediante el juego interactivo, por lo tanto, se evidencia la participación masiva de los docentes referente a todo lo relacionado a las metodologías activas en y otros espacios tanto para su desempeño personal, como para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, mejorando la calidad educativa.

**Tabla 2**

*Participación dinámica de juego como actividades que fortalecen la enseñanza*

P2	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
A veces	3	18.750	18.750	18.750
Casi siempre	4	25.000	25.000	43.750
Siempre	9	56.250	56.250	100.000
Ausente	0	0.000		
Total	16	100.000		

**Fuente:** Elaboración propia

La participación en dinámicas de juego como actividades que fortalecen la enseñanza dan como resultado que con un 81.25% siempre y casi siempre opinan que la gamificación como actividad de juego es importante para el interaprendizaje.

Montaño Correa (2019) menciona que la gamificación mediante las mecánicas de juegos ayuda a que los estudiantes se innoven en la transformación académica, a través de la producción de juegos dinámicos y procesos que les permitirán desarrollar las capacidades de los mismos con estrategias y dinámicas motivadoras, de esta manera llegaran al aprendizaje significativo. Este tipo de aprendizaje empieza a ganar terreno en el ámbito educativo, que facilita la asimilación del conocimiento de una manera más divertida y participativa.

La participación de juego es una actividad que puede fortalecer la enseñanza en diversos temas y áreas de aprendizaje al incluir elementos de juego en las actividades de enseñanza se puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que puede llevar a una mejor retención de la información. Además, las actividades de participación dinámica de juego pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, los juegos y actividades pueden involucrar a los estudiantes en desafíos.

**Tabla 3**

*La gamificación facilita experiencia positiva.*

P5	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
A veces	3	18.750	18.750	18.750
Casi siempre	6	37.500	37.500	56.250
Siempre	7	43.750	43.750	100.000
Ausente	0	0.000		
Total	16	100.000		

**Fuente:** Elaboración propia

La gamificación como carácter lúdico facilita los conocimientos de los estudiantes, con un 81.25% siempre y casi siempre, se puede apreciar que un porcentaje alto de los docentes desarrollan actividades utilizando como estrategia la gamificación siendo una técnica para el interaprendizaje de los estudiantes despertando el interés por aprender a medio de juegos con el fin de conseguir un aprendizaje significativo de una forma más divertida; Ortiz-Colón et al., (2018) afirman que la gamificación cada vez se extiende a las distintas etapas educativas, desde el preescolar hasta el nivel superior, aumentando el interés en el estudiante, y motivándolo.

La utilización de esta metodología activa, provee la asimilación de conocimientos de una manera más entretenida, produciendo una experiencia efectiva en el estudiante. Esta técnica mecánica es la forma de recompensar al discente en función de los objetivos alcanzados como son: la acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos y las misiones y reto, es importante que los estudiantes conozcan el mecanismo del juego para que lo puedan desarrollar y llevar a cabo la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Hoy en día los docentes tienen que trabajar utilizando las metodologías activas y una de ellas la más útil es la gamificación; para que lo aplique se requiere que estén

capacitados, actualizados y motivados para que sus estudiantes sean los beneficiarios de esas enseñanzas propicias que se requiere la educación nacional.

**Tabla 4**

*Actividades gamificadas estrategias didácticas en la escritura en los primeros años de escolaridad*

P10	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
A veces	3	18.750	18.750	18.750
Casi siempre	5	31.250	31.250	50.000
Siempre	8	50.000	50.000	100.000
Ausente	0	0.000		
Total	16	100.000		

**Fuente:** Elaboración propia

En la tabla 4 se evidencia que con el 81.25 %, siempre y casi siempre las actividades gamificadas como estrategias didácticas ayudarán para el aprendizaje de la escritura en los primeros años de escolaridad. Como es de conocimiento que los estudiantes en estos años de escolaridad aprenden jugando y como no, aplicar actividades didácticas con la gamificación en donde favorece enormemente en el aprendizaje, porque están muy motivados, activos y sobre todo lo hacen jugando. Evidenciándose que los docentes cumplen en su mayoría el objetivo planteado, haciendo que desarrollen cognitivamente y la motricidad en los escolares.

Tapia et. al, (2018) afirman que se presenta a la gamificación como una metodología para el incentivo de la escritura en los estudiantes y a su vez que el ambiente de estudio sea óptimo, en el proceso del interaprendizaje, la escritura se estableció como un tema central de la asignatura de Legua y Literatura, por lo tanto, es una herramienta indispensable en todas las especialidades, porque la escritura es un recorrido en el cual la comprensión disciplinar apoya a la evaluación de los logros escolares.

**Tabla 5***Métodos para la enseñanza de la escritura*

P15	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
A veces	2	12.500	12.500	12.500
Casi siempre	11	68.750	68.750	81.250
Siempre	3	18.750	18.750	100.000
Ausente	0	0.000		
Total	16	100.000		

**Fuente:** Elaboración propia

Los resultados obtenidos evidencian que el 87,50% Casi siempre y Siempre utilizan diferentes métodos propicios para obtener buenos resultados en la enseñanza de la escritura, afirma. Guzmán & Bermúdez (2019) que la enseñanza de la escritura creativa en las instituciones educativas ayuda a los estudiantes en la construcción de textos escritos, donde el docente en su función de mediador ayudara a determinar avances y dificultades al momento de escribir esto enriquece el aprendizaje y la estimulación en los procesos de la escritura, alimentado sus ganas de escribir correctamente alcanzando los objetivos deseados mediante la utilización de la gamificación.

Para la enseñanza de la escritura, existen varios métodos como: el tradicional este se basa en la repetición y la memorización de letras, palabras y frases, los estudiantes aprenden a escribir copiando modelos y practicando ejercicios de caligrafía, el método fonético, se enfoca en enseñar a los estudiantes los sonidos de las letras y como se combinan para formar palabras y aprenden a escribir a partir de su pronunciación, el método global, se basa en la enseñanza de las palabras en su contexto, y como se usan en la comunicación, los estudiantes aprenden a escribir por medio de la lectura y escritura de textos íntegros.

Método creativo, este se enfoca en la estimulación de la imaginación y la creatividad de los estudiantes para que puedan expresarse a través de la escritura, los estudiantes aprenden a escribir a través de actividades como la escritura de cuentos, poemas, diarios, entre otros., el método de la escritura procesal, se enfoca en enseñar a los estudiantes a planificar, organizar, revisar y editar sus escritos, aprenden a escribir a través de un proceso sistemático y reflexivo.

Cada método tiene sus ventajas y es importante que los docentes elijan el método que mejor se adapte a las necesidades y habilidades de sus estudiantes, además, es importante combinar diferentes métodos para lograr mejores resultados en la enseñanza de la escritura.

## **CONCLUSIONES**

La gamificación es una estrategia innovadora dentro del proceso de interaprendizaje que ha contribuido significativamente en el desarrollo de habilidades en los estudiantes, posibilitado una amplia evolución en la cognición del estudiante sobre todo en el aprendizaje de la escritura de forma divertida y motivada a captar de forma más ligera el aprendizaje, por ello es importante reconocer el contexto promoviendo relaciones de destrezas visuales, motoras sensoriales y auditivas, permitiendo que el estudiante desarrolle su capacidad crítica empezando a mejorar su escritura y caligrafía.

Los resultados obtenidos de acuerdo al análisis de datos se evidencia que los docentes de las instituciones educativas investigadas, manifiestan que la gamificación como metodología activa ayuda al proceso de interaprendizaje en el mejoramiento de la escritura de los estudiantes, de igual manera los docentes han utilizado esta metodología que ha servido de apoyo en la destreza de la escritura y el mejoramiento de la caligrafía de los estudiantes, logrado buenos resultado, fortalecido el proceso educativo, los

docentes han demostrado conocimiento en las metodologías activas e innovadoras como es la gamificación.

En la investigación se observó que los docentes de los centros educativos investigados están aplicando las metodologías activas innovadoras en el interaprendizaje, han utilizado con un porcentaje muy alto que la gamificación es una metodología apropiada para la enseñanza en los primeros años de escolaridad en donde inician el aprendizaje de la escritura, mediante las mecánicas de juego, recibiendo recompensas siempre motivados y predispuestos para el aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Batillero, P., Cybis Pereira, & Alice Theresinha. (2019). *El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación*.  
<http://www.bu.ufsc.br/>
- Cabrera, W. R. R., & Quiñonez Pech, S. H. (2018). EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA EN MÉXICO The potential of gamification for distance education in Mexico. In *Semestral) Granada (España) Época II Año XVIII Número* (Vol. 18). <http://www.eticanet.org>
- Charlie Steven Montaña Correa. (2019). *La gamificación en el aprendizaje significativo en lengua y literatura*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40549>
- Dr. Natalia Gurieva. (2019). Gamificación en educación básica: la enseñanza de la historia de México. *Jovenes En La Ciencia*, 5, 1–8.  
<http://repositorio.ugto.mx/handle/20.500.12059/3590>
- Galarza, P., Geoconda, M., Guadalupe, E., Verónica, J., Murillo, P., Iii, D., Bayas, J., & Iv, S. I. (2022). *Gamification as a motivation in literacy learning*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>
- Guzmán Ayala, B. Y., & Bermúdez Cotrina, J. P. (2019). Escritura creativa en la escuela. *Infancias Imágenes*, 18(1), 1–15. <https://doi.org/10.14483/16579089.12263>
- Jessica Agudelo, Sandra Pérez, & Nelly Mahecha. (2017). La gamificación como elemento comparativo en el proceso de lectura y escritura en estudiantes entre 7 y 16 años con barreras para el aprendizaje y la participación. *Recie* , 1–6.  
<https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/tc/CongresoCaribeno-725-730.pdf>

- José Escamilla, Karina Fuerte, Esteban Venegas, Katiuska Fernández, Josemaría Elizondo, Rubí Román, & Eliud Quintero. (2016). *Gamificación en la Educación*.  
<http://bit.ly/ObservatorioGPlus>
- Leiva Romero, & Quiroga González. (2019). *Implementación de la Gamificación para el mejoramiento de la lecto-escritura basados en procesos interdisciplinarios*.  
[www.usco.edu.co](http://www.usco.edu.co),
- López-Gil, K. S., & Natera, V. M. (2018). Incidencia del trabajo colaborativo docente en la enseñanza y el aprendizaje de la escritura académica. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 20(1), 1–13. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1477>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2021). *Lanzamiento del curso y concurso virtual de videojuegos para el aula*. 10-02-2021. <https://educacion.gob.ec/lanzamiento-del-curso-y-concurso-virtual-de-videojuegos-para-el-aula/>
- OLGA VALERY. (2000). *REFLEXIONES SOBRE LA ESCRITURA A PARTIR DE VYGOTSKY*. 3, 1–7. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630908>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1–17.  
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Patiño-Quizhpi, D. A., Álvarez-Lozano, M. I., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 408–427. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408>
- Paz, C., & Corvera, R. (2019). *Conquista de colores*.  
[http://www.tise.cl/Volumen15/TISE2019/TISE\\_2019\\_paper\\_49.pdf](http://www.tise.cl/Volumen15/TISE2019/TISE_2019_paper_49.pdf)

- Ramírez Martinell, A., Casillas Alvarado, M. Á., & Aguirre González, I. R. (2018).  
Habilitación tecnológica de profesores universitarios y docentes de educación básica.  
*Apertura* , 10, 1–17. <https://doi.org/10.18381/Ap.v10n2.1368>
- Tapia, O. , Aguilera , R., y Medina, J. (2018). Lectura en preescolar desde la biblioteca  
escolar: importancia de su orientación a la familia cubana. *EduSol*, 18, 9.
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de  
gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Redalyc*, 12, 1–12.  
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

# ANEXOS

## **Anteproyecto del trabajo de titulación**

### **Título del trabajo de Investigación**

Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media

### **Línea y sublínea de Investigación**

- a. Línea: económicas sociales empresariales
- b. Sublínea: Redes de apoyo, actores y responsabilidad estatal

### **Problematización**

En la presente investigación se conocerá la importancia de la gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media, tomando como referencia a estudios realizados por Gil y Natera (2018) mencionan que en la universidad Pontificia de Colombia se dio un diseño mixto de investigación, en el que se realizó una encuesta sobre caracteres y prácticas de escritura a 86 estudiantes, una entrevista semiestructurada a docentes y un grupo de debate con los alumnos. Se evidenciaron cambios en las prácticas de orientación y evaluación de la escritura de los estudiantes, así como transformaciones en la representación de la función de la escritura y en las prácticas de constitución escrita de los estudiantes.

Galarza (2022) tras realizar una investigación en Ecuador manifiesta que en la actualidad se quiere determinar la incidencia de la aplicación “Aprendamos a escribir” en la motivación de la escritura 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, se realizó una revisión documental y análisis de las aplicaciones móviles, que han contribuido en el aprendizaje de idiomas.

A partir de esto, se diseñó una técnica con características únicas, fundamentada en modelos gamificados.

En la ciudad de Azogues en Ecuador tras una investigación realizada por Quizhpe (2020) determina como el uso de la plataforma Liveworksheets permitió desarrollar las destrezas de lectura y escritura en estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Cordero” de la ciudad de Azogues. Es un estudio experimental con enfoque cuantitativo, realizado en dos intervenciones pre – test y post – test a través de la técnica de la observación con el instrumento ficha de observación. Los resultados obtenidos manifiestan cambios importantes en el desarrollo de la destreza de lectoescritura en la asignatura Lengua y Literatura, que el uso de la plataforma mejora el desarrollo de una destreza importante en el proceso de enseñanza para los niños y niñas en sus primeros años de educación.

### **Justificación**

La presente investigación busca propiciar en los estudiantes de básica media el mejoramiento de la escritura y caligrafía, mediante la intervención del docente para que este guíe a sus alumnos a construir su conocimiento, mediante su propia intervención y participación en el desarrollo del aprendizaje mediante la gamificación.

De acuerdo con lo propuesto por Carlino (2020), la escritura constituye un proceso que estimula el análisis crítico con respecto al propio saber, esto debido a que su ejercicio otorga la posibilidad de mantener la concentración en ciertas ideas, lo cual, a su vez, está dado por la naturaleza estable de la escritura.

La escritura es sin duda uno de los mejores inventos de la humanidad, las personas lo usan todo el tiempo para comunicarse, expresar o manifestar sus emociones, ideas, sentimientos, usando el papel como herramienta y la escritura como técnica. Desde los primeros niveles de educación en los que los infantes tienen gran curiosidad por aprender.

El desarrollo de estas destrezas ha presentado desde tiempos atrás hasta la actualidad serios problemas en el ámbito educativo, es necesario cambiar las técnicas y las estrategias metodológicas, para alcanzar aprendizajes significativos desde los primeros niveles de enseñanza es cuando se debe aprovechar la predisposición e interés de los niños y niñas por aprender.

Los resultados que se espera obtener sobre el desarrollo de la estrategia, para poder generar y fortalecer el interaprendizaje que sea participativo, creativo y dinámico, para que los estudiantes logren una mejor aprehensión y asimilación del contenido desarrollado por el docente y logren conocimientos perdurables.

Mineduc (2021) Menciona que, se crearon cursos y concursos de videojuegos y gamificación que se encuentran disponibles en las plataformas educativas virtuales del Ministerio de Educación y están dirigidos a estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato, la finalidad de la creación de estos espacios, es motivar a los docentes y estudiantes al uso e implementación de estrategias virtuales innovadoras, para mejorar el proceso educativo, gracias a la implantación de este espacio permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades en STEM (Ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) y así poder desenvolverse adecuadamente en un universo tecnológico.

### **Preguntas científicas**

¿De qué forma la gamificación influye en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media en la Unidad Educativa Particular Universitaria de Azogues?

¿Cuáles son los referentes teóricos bibliográficos sobre la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media?

¿Qué metodología adecuada se utilizará para conocer sobre la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media?

## **Objetivo General**

- Analizar la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media del cantón Azogues, provincia del Cañar.

## **Objetivos específicos**

- Investigar los referentes teóricos bibliográficos sobre la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media
- Aplicar una metodología adecuada para conocer sobre la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media
- Elaborar un artículo académico para conocer sobre la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media.

## **Fundamentación teórica**

### **La Gamificación**

Zepeda-Hernández et al., (2016) La gamificación es una herramienta que se ha presentado aprender jugando, se encarga de transportar todo el potencial de los juegos en el ámbito educativo. Es una herramienta que se aplica en los distintos métodos de enseñanza para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y mejorar los resultados de estudio. Es importante que para poder poner en práctica la gamificación los estudiantes asemejen anticipadamente las dinámicas de los juegos que se van a llevar a cabo para así poder impartir la gamificación en el aula de clases, llevando a cabo todo lo mencionado se dará una mayor implicación y como consecuencia llegar a cumplir los objetivos trazados.

Ortiz-Colón et al., (2018) La gamificación cada vez se extiende a las distintas etapas educativas, desde los más pequeños hasta los más grandes. La gamificación como tal nos permite generar un aprendizaje significativo con todas las edades, aumentando el

interés en el alumno y motivándolo a que atienda y a su vez aprenda. Sabiendo que en los juegos siempre existe un ganador, promoviendo una competencia sana entre todos los alumnos para así obtener una recompensa, es decir ser el ganador del juego.

La gamificación no es una moda si no que va formar parte de la vida, de la misma forma como lo hizo el internet, por los cambios de vida que se ha dado en la sociedad el impacto que tendrá la gamificación sobre el interaprendizaje, los recursos tecnológicos que los profesores emplean en sus dinámicas de aula es la gamificación. Pensada como una estrategia que introduzca la conectividad y el compromiso por consolidar una comunidad, se va haciendo un hueco, poco a poco en el ámbito educativo, pudiendo hablar hoy de una línea específica de Gamificación educativa, donde los entornos formales introducen recursos propios de los no formales con el fin de potenciar un aprendizaje significativo.

Hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos.

La gamificación, en entornos corporativos, puede ser la clave para aumentar la competitividad de las organizaciones españolas, dado que representa una nueva forma de organizar procesos de trabajo más eficientes y productivos mediante las técnicas utilizadas en el mundo de los videojuegos. En este sentido, la capacidad de las organizaciones para ser más competitivas y rentables aumentará de forma proporcional a su implantación.

El impacto de la gamificación también llega al mundo educativo, pues las mismas técnicas se aplican al proceso formativo y, en este caso, su implantación deberá ir todavía más rápida, dado que el sistema pedagógico ya lleva algún tiempo evaluando los videojuegos como elementos activos de formación, reemplazando muchos materiales de estudio por videojuegos, que de forma rápida, ligera y divertida son capaces de transmitir el conocimiento.

### **La escritura**

Es el medio de comunicación más antiguo que existe, mismo permitió que se genere diversos sistemas alfabéticos para establecer comunicación y también para almacenar y dirigir información. No obstante, el significado de escritura aborda en la investigación y estudio de este elemento para el aprendizaje.

La escritura es importante tanto en la vida escolar como personal y social su origen se ha dado al interés de varios investigadores a importancia que reviste la escritura, tanto en la vida escolar como personal. Así, se ha estudiado como objeto de conocimiento del cual hay que apropiarse, igualmente, el proceso que se sigue en esa apropiación, así como su importancia para la adquisición de conocimientos, organización del pensamiento, expresión de sentimientos y esencialmente en su función de comunicación. Los resultados de esas investigaciones, han permitido considerarla como un proceso integrado por estrategias de orden superior para dejar de verla como una habilidad motriz que se debe desarrollar.

Tapia, O. , Aguilera , R., y Medina, (2018) mencionan que se centra en presentar como una metodología para el incentivo de la escritura en los estudiantes y a su vez que el ambiente de estudio sea óptimo. En el proceso del interaprendizaje la escritura se estableció como una asignatura. Por tanto, es un instrumento necesario en todas las

disciplinas en las que, posiblemente, no se esté usando porque la escritura es un camino para adentrarse en la comprensión disciplinar y evaluar los alcances o límites conceptuales sobre un tema en particular.

### **Metodología**

La presente investigación será de tipo no experimental, con un enfoque descriptivo y mixto de cohorte transversal. La técnica aplicar es la encuesta y como instrumento el cuestionario.

La población objeto de estudio se aplicará a los docentes de los centros educativos del cantón Azogues provincia del Cañar. Además, se obtendrán los consentimientos informados. El análisis de los datos se realizará a través de los softwares SPSS, JASP Y PPSS. Es de suma importancia señalar que la encuesta será realizada para disponer de toda la información necesaria para este estudio.

#### a. Definición de variables

##### *Variables de investigación*

<b>Variables</b>	
Independiente	La Gamificación
Dependiente	Aprendizaje de la escritura

Fuente: elaboración propia.

TÍTULO:		Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media.							
PROBLEMA	LÍNEA/SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN	PROBLEMA CIENTÍFICO	OBJETO DE INVESTIGACIÓN	CAMPO DE ACCIÓN	OBJETIVO GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES / CATEGORIAS	INDICADORES	ITMES (INVESTIGACIÓN)
- Falta de conocimiento por el tema de gamificación.	<b>Línea:</b> Educación  <b>Sublínea:</b> Redes de apoyo, actores y responsabilidad estatal	¿De qué forma la gamificación influye en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media?	Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media.	Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media del cantón Azogues, provincia del Cañar.	Analizar la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media del cantón Azogues, provincia del Cañar.	VI: Gamificación	Motivación	Interés por aprender	¿Ud., se mantiene en capacitaciones permanentes sobre las metodologías activas como la gamificación? ¿Le gusta participar en dinámicas de juego como actividades que fortalecen la enseñanza?
								Participación	¿Cuándo existe problemas en la asimilación de los contenidos esta metodología potencia a los estudiantes mediante la experiencia y la diversión y alcanzan aprendizajes más
								Recompensas	¿Incentiva con premios, notas o reconocimientos a los alumnos cuando utiliza la metodología de la gamificación?
						VD: Aprendizaje de la escritura en niños de básica media	Emergente	Tic: permanencia y dedicación	¿Cree Ud. que con la gamificación que es de carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de los estudiantes de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos? ¿Con la aplicación de la gamificación estimula u motiva tanto
								Satisfacción	¿Con la utilización de esta metodología se consigue el resultado de aprendizaje esperado? ¿Existe satisfacción con la utilización de las mecánicas de juego y dinámicas como son: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos entre otros?
								Conciencia fonológica:	gamificación? ¿Las actividades gamificadas como estrategias didácticas ayudarán para el aprendizaje de la escritura en los primeros años de escolaridad? actividades gamificadas como estrategias didácticas
		Codificación	¿Es fácil controlar y guiar la escritura basada en la gamificación? ¿Por medio de la gamificación es posible controlar la						
		Complejidad	¿Utiliza métodos propicios para obtener buenos resultados en la enseñanza de la escritura?						

Azogues, 4 de abril de 2023

Asunto: Solicitud de Ingreso.

Magister  
Gloria Ortega Castro  
**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "Emilia Merchán"**  
Presente.

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo, deseándole éxitos en sus funciones que acertadamente lo dirige en beneficio de los estudiantes. El propósito de la presente es solicitar autorice el ingreso a la Institución a **Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde**, estudiante del octavo ciclo de la Carrera de Educación de la Universidad Católica de Cuenca sede Azogues, con la finalidad que pueda aplicar una encuesta para recabar información para la elaboración de su trabajo de titulación.

Segura de contar con lo solicitado anticipo mi sincero agradecimiento.

Atentamente  
**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**

  
Mgs. Nancy Cárdenas Cordero  
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN





Recibido 11/04/2023



Autorizado

Azogues, 4 de abril de 2023

Asunto: Solicitud de Ingreso.

Magíster

Marcia Osorio

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "San Francisco de Peleusi de Azogues"**

Presente.

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo, deseándole éxitos en sus funciones que acertadamente lo dirige en beneficio de los estudiantes. El propósito de la presente es solicitar autorice el ingreso a la institución a **Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde**, estudiante del octavo ciclo de la Carrera de Educación de la Universidad Católica de Cuenca sede Azogues, con la finalidad que pueda aplicar una encuesta para recabar información para la elaboración de su trabajo de titulación.

Segura de contar con lo solicitado anticipo mi sincero agradecimiento.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"SAN FRANCISCO DE PELEUSI DE AZOGUES"  
**RECIBIDO**


FECHA: 13/04/2023

FIR: 

OPHD.S

Atentamente

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

  
Mg<sup>a</sup>. Nancy Cardenas Cordero  
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN



Azogues, 4 de abril de 2023

Asunto: Solicitud de Ingreso.

Magíster  
Amilcar Proaño

**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR UNIVERSITARIA DE AZOGUES**  
Presente.

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo, deseándole éxitos en sus funciones que acertadamente lo dirige en beneficio de los estudiantes. El propósito de la presente es solicitar autorice el ingreso a la institución a **Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde**, estudiante del octavo ciclo de la Carrera de Educación de la Universidad Católica de Cuenca sede Azogues, con la finalidad que pueda aplicar una encuesta para recabar información para la elaboración de su trabajo de titulación.

Segura de contar con lo solicitado anticipo mi sincero agradecimiento.

Atentamente


**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



Mgs. Nancy Gádenas Cordero

DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN



Autorizado  
\* 



**ENCUESTA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
UNIVERSITARIA DE AZOGUES**

**Objetivo:** Analizar la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media del cantón Azogues, provincia del Cañar.

Preguntas	ESCALA DE VALORACIÓN				
	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
	5	4	3	2	1
¿Ud., se mantiene en capacitaciones permanentes sobre las metodologías activas como la gamificación?					
¿Le gusta participar en dinámicas de juego como actividades que fortalecen la enseñanza?					
¿Incentiva con premios, notas o reconocimientos a los alumnos cuando utiliza la metodología de la gamificación?					
¿Cuándo existe problemas en la asimilación de los contenidos esta metodología potencia a los estudiantes mediante la experiencia y la					

diversión y alcanzan aprendizajes más significativos y funcionales?					
¿Cree Ud. que con la gamificación que es de carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de los estudiantes de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos?					
¿Con la aplicación de la gamificación estimula y motiva tanto la competencia como la cooperación entre jugadores o estudiantes?					
¿Con la utilización de esta metodología se consigue el resultado de aprendizaje esperado?					
¿Existe satisfacción con la utilización de las mecánicas de juego y dinámicas como son: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos entre otros?					
¿Las capacitaciones que usted recibe tienen relación a su quehacer educativo?					
¿Las actividades gamificadas como estrategias didácticas ayudarán para el					

aprendizaje de la escritura en los primeros años de escolaridad?					
¿Utiliza metodologías adecuadas para desarrollar en los estudiantes la conciencia fonológica?					
¿Es fácil controlar y guiar la escritura basada en la gamificación?					
¿Por medio de la gamificación es posible controlar la ortografía y gramática?					
¿Utiliza actividades, estrategias, procesos para la generación de textos					
¿Utiliza métodos propicios para obtener buenos resultados en la enseñanza de la escritura?					

Las respuestas son de uso confidencial para fortalecer la gamificación en el aprendizaje de la escritura de los niños en básica media, propios de la investigación. Marque las

opciones, si está de acuerdo en contestar los ítems de la encuesta y autorizar su uso para publicación.

SI (  )      NO (  )

***Gracias por su colaboración***



**Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde** portadora de la cédula de ciudadanía N° **0302391818**. En calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación "**Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media**" de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 04 de agosto de 2023

F: 

**Mayra Alejandra Jimbo Nicolalde**

**C.I. 0302391818**