



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FOLOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA
METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA
CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS
EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A"
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE
LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
"GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA
PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023.**

AUTORES

**KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA
KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN**

TUTORA

DRA. LIANA FUENTES SEISDEDOS, PhD

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

2023



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FOLOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA
METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA
CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS
EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A"
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE
LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
"GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA
PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023.**

AUTORES

**KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA
KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN**

TUTORA

DRA. LIANA FUENTES SEISDEDOS, PhD

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

2023

I. DEDICATORIA

En primer lugar, le dedico a Dios por ser mi guía, fortaleza, y darme sabiduría e inteligencia para poder culminar con éxito mi etapa universitaria y por enseñarme que sus tiempos son perfectos, a mis padres, hermano, Noe Cruz, hermanas, sobrinos, sobrinas y a mi novio Adrián Sánchez, por ser los pilares fundamentales en este proceso académico, y alentarme en los buenos y malos momentos. Mi gratitud infinita por su dedicación y amor para cada uno de ustedes y por ese esfuerzo maravillo y necesario en este proceso.

KARINA CRUZ

Dedico primero a Dios por haberme brindado la salud, sabiduría y el conocimiento necesario para realizar esta investigación, seguidamente a mis padres y hermano en el cielo que guiaron mis pasos día a día. A mi abuela, mis hermanas, familiares y amigos por ser los protagonistas en todo este andar, ellos han sido quienes me han inculcado valores y responsabilidades para mi desarrollo profesional y personal y quienes, además, han estado motivándome constantemente para alcanzar este objetivo.

KELVIN CHACAN

II. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar, a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, por abrirnos sus puertas y darnos la oportunidad de crecer profesionalmente, agradecemos a nuestros docentes y a nuestra tutora, Dra. Liana Fuentes Seisdedos, PhD por los conocimientos, consejos, y sobre todo las enseñanzas que nos impartieron durante todo este proceso de formación.

De igual manera, agradecemos a la Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso” por darnos la oportunidad de realizar nuestro trabajo de titulación, a los docentes y a los estudiantes que forman parte de esta institución, brindándonos su apoyo incondicional para el desarrollo de la presente investigación.

KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA

KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Dra. Liana Fuentes Seisdedos, PhD

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023, elaborado por los autores KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA con C.I 0202186755 y KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN con C.I 0250185063 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, septiembre 2023



Dra. Liana Fuentes Seisdedos, PhD

TUTORA

IV. AUTORÍA NOTARIADA



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



No. ESCRITURA	20230201003P02796
---------------	-------------------

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA y KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN

CUANTIA: INDETERMINADA

FACTURA: 001-006-000005142

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día once de Diciembre de dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece la señorita KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA, de estado civil soltera, por sus propios derechos, domiciliada en san José de Chimbo Provincia Bolívar y de paso por este con celular número 0980381672, correo electrónico delrociocruzgarcia0228@gmail.com, y KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN, estado civil soltero, por sus propios derechos, domiciliado en la parroquia San Simón del cantón Guaranda provincia Bolívar, con celular numero 0968816236 con correo electrónico kelvinchacan20@gmail.com. los comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, hábil e idónea para contratar y obligarse a quien de conocerla doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertida de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento que dice: Declaro que el presente trabajo de investigación titulado: **LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023.** Previo la obtención del título de Licenciados en Educación Básica, en la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra autoría, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por la autora. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se afirman y se ratifica de todo lo expuesto y firma conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe. -

KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA

C.C. 0202186755

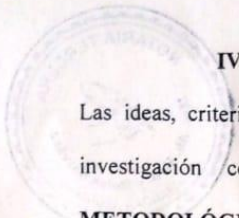
KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN

C.C. 0250185063

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

El Nota.....





IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema **“LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023..”**, elaborado por KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA y KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN, previo a obtener el título de Licenciad(a/o)s en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizado su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

ATENTAMENTE

KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA

0202186755

KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN

0250185063

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Karina Del Rocio Cruz Garcia y Kelvin Manolo Chacan Chacan portadores de la Cédula de Identidad No 0202186755 y 0250185063 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023., modalidad Trabajo de Integración Curricular, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

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

Karina Del Rocio Cruz Garcia

Kelvin Manolo Chacan Chacan

Karina Cruz

Kelvin Chacan

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	I
II. AGRADECIMIENTO	II
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	III
IV. AUTORÍA NOTARIADA	IV
V. ÍNDICE.....	VII
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	X
VII. ABSTRACT.....	XI
VIII. INTRODUCCIÓN.....	XII
1. TEMA	1
2. ANTECEDENTES	2
3. PROBLEMA.....	5
3.1 Descripción del problema.....	5
3.2 Formulación del problema.....	7
4. JUSTIFICACIÓN	7
5. OBJETIVOS	9
5.1 Objetivo general	9
5.2. Objetivos Específicos	9
6. MARCO TEÓRICO	10
6.1. Teoría científica.....	10
6.1.1. La Gamificación.....	10
6.1.2. Tipos de Gamificación	10
6.1.3. Elementos de Juego en la Gamificación	10
6.1.4. Importancia de la Gamificación	11
6.1.5. Beneficios de la Gamificación	12
6.1.6. Gamificación como estrategia metodológica de Enseñanza	13

6.1.7.	Las TAC	13
6.1.8.	Recursos TAC	14
6.1.9.	Importancia de las TICs	14
6.1.10.	La práctica docente y la utilización de recursos tecnológicos	14
6.1.11.	Plataformas interactivas digitales gamificadoras	16
6.1.12.	Plataformas didácticas esenciales para el fomento de la lectura.....	18
6.1.13.	Plataforma didáctica GoRaymi	20
6.1.14.	Área de Lengua y Literatura	21
6.1.15.	¿Qué es leer?	22
6.1.16.	Texto Literario	22
6.1.16.1.	Características del texto literario	22
6.1.16.2.	Ventajas	23
6.1.16.3.	Importancia.....	23
6.1.17.	Interpretación de Textos Literarios	23
6.1.18.	La Hermenéutica	24
6.1.19.	Lectura Hermenéutica	24
6.1.20.	Los Niveles De Comprensión Lectora	25
6.1.20.1.	El nivel de comprensión literal.....	25
6.1.20.2.	El nivel de comprensión inferencial	25
6.1.20.3.	El nivel de comprensión crítico.....	26
6.1.21.	La Evaluación Formativa a través de los juegos de participación ..	26
6.2.	Teoría Legal.....	27
6.2.1.	UNESCO.....	27
6.2.2.	Constitución de la República del Ecuador	27
6.2.3.	Ley Orgánica de Educación Intercultural	27
6.2.4.	Ley orgánica reformatoria de la ley orgánica de educación	

intercultural	28
6.2.5. Ministerio de Educación del Ecuador	29
6.2.6. Secretaria Nacional de Planificación - Plan Creación de Oportunidades	29
6.3. Teoría referencial.....	29
7. MARCO METODOLÓGICO.....	36
7.1. Enfoque de la investigación.....	36
7.2. Diseño o tipo de estudio	36
7.3 Métodos	37
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38
7.5 . Universo y Población	39
7.6 . Procesamiento de información	40
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	41
9. CONCLUSIONES	58
10. PROPUESTA.....	61
10.1. Título.....	61
10.2. Introducción	61
10.3. Objetivos.....	62
10.4. Desarrollo.....	63
10.5. Análisis de los Niveles de Satisfacción de los estudiantes con la aplicación de la propuesta.	82
11. BIBLIOGRAFÍAS	85
12. ANEXOS	93

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente Informe de Investigación realizado en la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso del Cantón Echeandía, se analizó y aplicó la gamificación como herramienta metodológica para el desarrollo de la capacidad interpretativa, puesto que la problemática existente fue la no utilización de estos juegos interactivos digitales tanto para la docente como estudiantes, y el deficiente desarrollo de interpretación, que ha generado dificultad tras el desconocimiento de la estructura de este tipo de textos, relacionado con el desinterés que presentan los estudiantes por la lectura y el quemeimportismo docente en la aplicación de nuevas metodologías. Por tal motivo, el objetivo de este estudio fue dar a conocer la utilización de la gamificación como herramienta metodológica, para el desarrollo de la capacidad interpretativa de textos literarios en los estudiantes de octavo año paralelo “A”, por medio de la utilización de diversos métodos de investigación y con enfoque mixto, el cual respalda la razón de ser de este trabajo.

Los resultados hallados fueron que la gran mayoría de estudiantes no conocen la gamificación y realizan lecturas tan solo por compromiso y por motivos de su desinterés por aprender tienen deficiencias que les afecta a corto y largo plazo, además la docente de lengua y literatura no utiliza esta metodología creativa para facilitar el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes. Finalmente, los efectos de la propuesta muestran un alto grado de satisfacción, por tal razón, la herramienta metodológica de Gamificación para la interpretación de textos literarios, si influye de manera favorable en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras clave. Gamificación, herramienta metodológica, capacidad interpretativa, textos literarios.

VII. ABSTRACT

The present Research Report carried out in the Galo Plaza Lasso Educational Unit of the Echeandía Canton, gamification was analyzed and applied as a methodological tool for the development of interpretative capacity, since the existing problem was the non-use of these digital interactive games both for the teacher as students, and the deficient development of interpretation, which has generated difficulties due to the lack of knowledge of the structure of this type of texts, related to the lack of interest shown by students in reading and the lack of importance of teachers in the application of new methodologies. For this reason, the objective of this study was to publicize the use of gamification as a methodological tool, for the development of the interpretative capacity of literary texts in the students of the eighth year parallel "A", through the use of various research methods and a mixed approach, that is, quantitative and qualitative, which supports the *raison d'être* of this work.

The results found were that the vast majority of students do not know about gamification and read only for commitment and for reasons of their lack of interest in learning, they have deficiencies that affect them in the short and long term, in addition, the language and literature teacher does not use this Creative methodology to facilitate the development of student learning. Finally, the effects of the proposal show a high degree of satisfaction, for this reason, the Gamification methodological tool for the interpretation of literary texts does favorably affect the teaching-learning process.

Keywords. Gamification, methodological tool, interpretative capacity, literary texts.

VIII. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó con el tema: La gamificación como herramienta metodológica para el desarrollo de la capacidad interpretativa de textos literarios en los estudiantes de octavo “A” de la Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso” del cantón Echeandía, año 2023. Por lo que, se hace necesario significar que la educación desempeña un papel fundamental en la transmisión y preservación de la herencia cultural de la humanidad.

Por consiguiente, a través de la educación, las personas pueden aprender sobre su historia, tradiciones, valores y creencias, lo que contribuye a la formación de una identidad cultural sólida. Ahora bien, con la tecnología, el acceso a recursos culturales y educativos de todo el mundo se ha vuelto más accesible que nunca, permitiendo a las personas explorar y enriquecer sus conocimientos culturales sin importar su ubicación geográfica.

En ese sentido, la gamificación, no se refiere únicamente a los juegos lúdicos dirigidos solamente al entretenimiento de los estudiantes, sino que nos permite la formación interactiva y dinámica de conocimientos, habilidades, destrezas hacia la construcción de significados y sentidos entre los sujetos implicados en el proceso educativo. De modo que, es fundamental considerar el acto lector como un hábito que no todos los estudiantes practican por el uso de las metodologías tradicionalistas y el desinterés docente en fomentar rutinas diarias de lectura, por esta razón es preciso analizar esta problemática, para sí, emplear una solución para que el profesorado lo aplique en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es relevante detallar que el informe de investigación se realizó por medio del tipo de estudio de carácter descriptivo a través del método deductivo e inductivo, bibliográfico y el de análisis documental, con enfoque mixto, donde a los estudiantes se les aplicó una encuesta y escala de Likert, mientras que a la docente una entrevista no estructurada, con el propósito de conocer e identificar las principales problemáticas que presenta el octavo “A” con relación al objeto de la investigación.

Ahora bien, se planteó como propuesta de solución las estrategias didácticas utilizando la gamificación como vía expedita para el desarrollo de la capacidad interpretativa en los estudiantes, y la docente pueda aplicar esta propuesta dentro y fuera del contexto áulico.

1. TEMA

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023.

2. ANTECEDENTES

En el presente trabajo investigativo se desarrollan sustentaciones importantes de diferentes teóricos, tales como: la gamificación, la interpretación en textos literarios, la hermenéutica y la comprensión lectora.

Si bien es cierto la gamificación, es una herramienta que ya existía, pero desde el año 2003 ha venido aplicándose como una herramienta metodológica necesaria en el ámbito educativo. Para Hernando y Gómez (2018) plantean que a lo largo de la historia el aprendizaje de los estudiantes están relacionados íntimamente con el juego, en donde se adquieren de manera lúdica, conocimientos significativos, los juegos también son aquellos que captan de inmediato el interés de los estudiantes, y estos despiertan en ellos la iniciativa de explorar, tener nuevas experiencias, la gamificación no solo es juego, es aquel procedimiento que ayudará adquirir conocimientos de complejidad a los estudiantes.

En lo anterior mencionado los teóricos manifiestan la importancia de la gamificación en la actualidad, y que esta aporta de manera significativa en los aprendizajes de los estudiantes, no solo para aprendizajes de menos complejidad sino, para todos aquellos que son abstractos, adquieren conocimientos de manera eficaz y divertida.

En concordancia con los teóricos anterior citados, Para Mogollón y Rodríguez (2020) mencionan que la educación ha dado un giro inesperado con la evolución en el ámbito de la sociedad y sus avances, de la misma manera ha ido evolucionando en el aspecto didáctico, pero que a su vez estas funcionan dentro del ámbito educativo de una manera significativa.

Con lo manifestado, en la actualidad el uso de las herramientas metodológicas es indispensables, pues propicia la creación de conocimientos formativos en los estudiantes. De modo que, la educación ha dejado atrás la enseñanza aprendizaje tradicionalista para empoderarse y entrar en el espacio tecnológico, creando conocimientos necesarios para las nuevas generaciones.

Por esta razón el Ecuador en la actualidad, se enfrenta a los desafíos más representativos para restar el impacto que trae la brecha digital en el sistema educativo, siendo un reto todas aquellas autoridades del Ministerio de Educación incluidos los actores que dinamizan el sistema como: docentes, estudiantes y padres (Saucedo et al., 2020).

Con lo anteriormente, según Aguirre (2023) en su trabajo expresa que la Hermenéutica en la actualidad está considerada como una disciplina direccionada a los procesos interpretativos de textos, con el propósito de analizar, comprender, argumentar e interpretar el texto literario, sus partes y elementos. Por lo que, se hace esencial la relación dialéctica y dialógica que se establece entre el sujeto y el texto, según Gadamer (como se citó en Aguirre, 2023) plantea que la hermenéutica tiene como base fundamental el entendimiento.

En correspondencia con Schokel (como se citó en Aguirre, 2023) plantea que es la teoría de la comprensión e interpretación de textos literarios, este tiene ciertas diferencias del modo organizado en el que procede dentro de la comprensión, y del ejercicio de la comprensión e interpretación o llamada exégesis.

En relación con lo mencionado, Andrade (2022) en el trabajo de investigación titulada la novela siendo este un texto literario, establece que es

recurso didáctico esencial para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de motivar al estudiante hacia la investigación educativa. La investigación en el área educativa es parte fundamental para resolver problemáticas educativas por medio de la construcción de nuevos conocimientos. Sin embargo, el propósito principal es desarrollar una estrategia didáctica para enseñar los procesos de investigación a través de la novela, misma que permitirá entender al mundo en sus relaciones y refutaciones.

Con lo citado anteriormente, el objeto la educación debe orientarse al proceso de enseñanza y el aprendizaje, que propicie en los estudiantes el desarrollo de habilidades, capacidades de comprensión de textos literarios. Por tanto, lo que necesitan los estudiantes es la oportunidad de elegir y leer, buenos y agradables textos que despierten su interés por la lectura y que sean capaces de usar todas sus facultades mentales, para poder interpretar y ser críticos en su ambiente educativo. (Méndez, 2006)

Por lo que, al adentrarnos al proceso de lectura, la persona que recepta aplica diferentes mecanismos cognitivos y metacognitivos que permiten relacionar diversos niveles de construcción entre las ideas que discurre entre lo simple y lo complejo. Ahora bien, el estudiante al apropiarse de todas las informaciones que se conocen como isotopías, propicia que el lector pueda plantear diferentes hipótesis sobre el presunto mensaje en forma de texto que se presume transmitir. A todo este proceso se le denomina o conoce como interpretación, pues el lector está basado en los conocimientos que ya posee, crea un pasaje de relación con los datos que se obtienen de la lectura. (Aguirre, 2023).

Con relación a lo expresado, dentro de la comprensión lectora se puede mencionar, como un proceso que tiene relación con varias operaciones mentales que analizan la información lingüística desde su comprensión hasta llegar a la toma de decisiones. (Cruz y Vega, 2018)

Si bien es cierto, a nivel educativo existe esta problemática que aún nos cuesta erradicar, debido a la limitada ejecución las herramientas dinámicas, interactivas e innovadoras que apuntan a la Educación 4.0, y que se encuentran al alcance en la red y ciberespacio, sin embargo, persiste la resistencia de muchos docentes mantenerse con las estrategias didácticas tradicionales, acompañada del quemeimportismo de estos.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En el presente trabajo de investigación se pudo observar que los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, en su mayoría presenta un limitado y/o casi nulo conocimiento y utilización de las aplicaciones gamificadoras como herramientas metodológicas que propicien el desarrollo de la capacidad interpretativa en textos literarios, como las plataformas digitales, razón por el cual los aprendizajes que obtienen no son creativos, divertidos e innovadores, y que carecen de investigación, exploración y navegación en el internet. De igual manera, se presentan problemas tales como: desconocimiento de diferentes contenidos que ha impartido el docente durante el periodo de formación, se exteriorizan deficiencias de conocimiento en el manejo de herramientas tecnológicas fundamentales en la educación actual.

En relación con lo anterior la Unidad Educativa cuenta con los equipos y el internet, herramientas principales y fundamentales para conocer sobre las metodologías digitales como la gamificación, sin embargo, existe desinterés en docentes y estudiantes sobre conocer diferentes métodos de aprender a aprender, donde estas deficiencias afectarán a largo plazo a los estudiantes a medida que suban de nivel académico, causando así problemáticas a los docentes que trabajarán con ellos.

En otro aspecto los textos literarios no son utilizados con frecuencia ya que han sido aislados y poco utilizados por los estudiantes, donde en la actualidad se presentan falencias al momento identificar, distinguir y analizar sus elementos, así como las estructuras lingüísticas. Es decir, para las instituciones es un enfoque esencial, sin embargo, no se aplica la interpretación de los textos literarios, debido a que ya viene hacer un ejercicio solo de cumplimiento, es decir actividad que deben realizar porque así lo indica el Currículo Nacional, y los textos integrados, es por eso que en esta realidad ya no existe un espacio para análisis e interpretación de los contenidos y evaluación, motivo por el cual no se presenta un desarrollo interpretativo, acompañado de quemeimportismo por parte de los estudiantes, presentan a su vez diferentes problemáticas como léxico limitado, problemas de lecto-escritura, ortografía, muletillas, organización de ideas, razonamiento y coherencia al momento de plantear oraciones.

El desinterés de los estudiantes sobre la lectura de textos es porque son la generación digital, es decir aprenden a través de espacios tecnológicos, aulas virtuales, evaluaciones virtuales, tareas creativas a través de estimulación digital.

Los estudiantes no aprecian la belleza de un texto físico, sino que les llama la atención los libros digitales, es decir, todo lo que tenga que ver con la creatividad e innovación tecnológica.

La educación ha evolucionado a pasos agigantados, es por eso el interés educativo en la actualización de conocimientos, y que los profesionales de aula respondan a las necesidades que tienen los estudiantes, indistinto al grado o curso que se encuentren formando.

En concordancia a lo mencionado, de este modo el uso de este recurso se vuelve muy necesario en la comunidad educativa, puesto que despierta el interés en los educandos para aprender de una manera diferente y divertida, agregando a los anterior, se crea un ambiente creativo e innovador.

3.2 Formulación del problema

¿De qué manera influye la utilización de la Gamificación para el desarrollo de la capacidad interpretativa de textos literarios en los estudiantes de octavo año paralelo “A”?

4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de tema de investigación, sobre LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS, tiene como propósito resolver la problemática existente como la falta de aplicación de la gamificación por el personal docente y el déficit de la capacidad interpretativa de textos literarios que presentan los ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO “A” DE EGB, de la UNIDAD EDUCATIVA “GALO PLAZA

LASSO”, esto ayudará a identificar si los estudiantes tienen un hábito de lectura, para conocer si son capaces de entender y comprender los textos que leen, y si llegan a desarrollar una capacidad interpretativa a través de los juegos interactivos digitales.

Es importante el trabajo de investigación ya que mediante la observación se identificará las necesidades que tienen los estudiantes al momento de comprender un texto literario, como son:

Identificar los estilos de textos, tipos de textos, lectura, comprensión de la lectura, interpretación de los textos entre otros. Esta problemática se suscita a pesar de que la Unidad Educativa cuenta con las herramientas tecnológicas necesarias para cambiar la metodología de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, aún se sigue aplicando la metodología tradicionalista, cuando se puede utilizar la gamificación como metodología creativa e innovadora, misma que fortalecerán los conocimientos de los estudiantes, mejorando su rendimiento académico y su cultura lectora.

Es necesario fomentar en los estudiantes desde sus principios escolares la lectura de diferentes estilos de textos, a través de la gamificación, ya que los aprendizajes que van adquiriendo serán de manera divertida e interesante por medio de estas herramientas. Por otro lado, es fundamental realizar esta investigación ya que los docentes, son los encargados de aplicar diferentes estrategias didácticas, para que los estudiantes alcancen altos niveles de comprensión lectora.

Los benefactores de la Unidad Educativa son los estudiantes y docentes, ya que en la enseñanza-aprendizaje se aplicarán nuevas estrategias metodológicas a través de plataformas digitales, y por ende los aprendizajes se vuelven más

atractivos, divertidos, sin perder el hilo que es la formación.

Es factible la realización de este trabajo investigativo, puesto que aportará en gran medida a la Unidad Educativa, el estudiante mejorará su interpretación lectora, escritura, pensamiento crítico, análisis, interés por leer, entre otros.

Por lo tanto, esta investigación se considera novedosa ya que propone desarrollar y aplicar la gamificación, el cual será empleado por el educador y educandos del área de lengua y literatura, permitiendo así el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, donde el proceso de la didáctica se convertirá en un ambiente académico más apropiado para potenciar estas capacidades de lectura y donde los estudiantes tengan fluidez para argumentar e interpretar con los diversos textos literarios, lo cual se verá reflejado a lo largo de su formación académica.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Aplicar la gamificación en función de las herramientas metodológicas, para el desarrollo de la capacidad interpretativa de textos literarios en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica paralelo “A” en el área de Lengua y Literatura.

5.2. Objetivos Específicos

OE1: Fundamentar teórica y metodológicamente la importancia de la implementación de gamificación y la interpretación de textos literarios, a través de revisiones bibliográficas.

OE2: Determinar el nivel de la capacidad interpretativa de los estudiantes con relación a los textos literarios.

OE3: Elaborar una propuesta de estrategias didácticas con diferentes plataformas digitales para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la capacidad interpretativa de textos literarios.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1. La Gamificación

Según Bengochea (2021) manifiesta que esta es un proceso en donde entran en juego diferentes mecánicas y técnicas que son características propias del diseño del juego como finalidad de motivar a los estudiantes. Este término no se dirige específicamente a la creación de un juego, es decir, no es una teoría de juego y tampoco es diseñar necesariamente un sistema de recompensas o programas de fidelización.

6.1.2. Tipos de Gamificación

Según Garone y Nesteriuk (Como se citó en García et al., 2020) plantean que existen dos tipos de gamificación, tales como: “Gamificación superficial o de contenido” y la “gamificación estructural o profunda.”

Entonces se explica que la superficial o de contenido, esta se aplica de forma puntual en una clase o en alguna actividad, la estructural o profunda, esta es inserta en toda la estructura de un curso.

6.1.3. Elementos de Juego en la Gamificación

Según Chaves y Yuste (Como se citó en García et al., 2020) manifiestan que todos los procesos que conlleva la gamificación presentan sus propios elementos básicos que deben ser tomados en cuenta.

- Reglas básicas en común acuerdo
- Mecánicas y dinámicas que se aplicarán durante la tarea
- Seleccionar la estética que tenga coherencia en relación con el contenido, y la presentación creativa que se identifique con el estudiante.
- Reconocer el objetivo de los juegos
- Conocer el nivel de conocimiento del estudiante, y explicar las instrucciones de manera práctica y objetiva.
- Inclusión a la hora de establecer los equipos
- Motivación a través de incentivos para mejorar la enseñanza-aprendizaje

6.1.4. Importancia de la Gamificación

En el ámbito educativo, la gamificación adquirió un importante valor de reflexión y análisis, ya que esta es cada vez más utilizada como una técnica o estrategia con un objetivo importante como la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En consecuencia, la gamificación resulta una estrategia precisa cuando queremos llegar a la obtención de la motivación, entender y facilitar la tarea y por ende mejorar el rendimiento académico durante su desarrollo profesional. Esta metodología se puede aplicar de manera intrínseca y extrínseca para los estudiantes (Prieto et al., 2022).

En lo anterior mencionado según Kim y Csikszentmihalyi (como se citó en Cobos et al., 2021) plantea que los estudiantes presentarán diferentes motivaciones al momento de proyectarles la actividad en cuestión, todas estas emociones e interés se reflejarán in situ. Dentro del espacio de gamificación y aprendizaje, según estudios, muestran al aprendizaje y el currículo gamificado, siendo utilizados con

mayor frecuencia en el cual se aprovechará el desenvolvimiento y el compromiso del estudiantado.

En relación con lo anterior, Crisp (como se citó en Cobos et al., (2021) manifiesta que al expresar la motivación se habla de un elemento importante porque logra servir de apoyo en el cumplimiento de los objetivos que se plantea el ámbito educativo, es decir, que los estudiantes presenten interés por los distintos contenidos que deben revisar de la mano con el material aplicado.

6.1.5. Beneficios de la Gamificación

Esta herramienta metodológica, aporta en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, sin importar el grado y la edad que cursen. Los beneficios según el aporte de (Cobos et al., 2021):

- La gamificación presenta actividades con diferentes contenidos que son más llamativos, provocando la motivación en el aprendizaje del estudiantado a través de logros, reconocimientos y objetivos que deben cumplir.
- Predisposición para jugar, ya que emocionalmente presentan una sensación placentera mientras se divierten.
- Autonomía estudiantil y seguridad para cumplir con las distintas actividades, toma de decisiones y responsabilidad mientras está dentro de la dirección del proceso. El estudiante elige el ritmo de aprendizaje, desarrollando diferentes habilidades por sí mismo.
- La gamificación fomenta el trabajo colaborativo para conseguir y cumplir con sus objetivos.
- Retroalimentación, estrategia para conocer su nivel de progreso y mejorar sus

competencias.

- Los estudiantes o jugadores pueden revisar continuamente los resultados dentro de las herramientas seleccionadas, y gracias al ensayo-error pueden desarrollar habilidades para resolución de problemáticas.

6.1.6. Gamificación como estrategia metodológica de Enseñanza

Según Holguín (como se citó en Castillo et al., 2021) menciona que la gamificación es una herramienta pedagógica, que en la actualidad es recomendada por la variedad de diseños de instrumentos que con éxito son aplicados dentro del entorno educativo. Esta metodología reconocida gracias al nuevo estilo de aprendizaje on-line ha beneficiado a los estudiantes y maestros, motivando a explorar y a investigar más sobre estas, ya que el docente tiene la tarea de buscar instrumentos para lograr captar el interés y la motivación para la resolución de los contenidos de modo exitoso.

En concordancia con lo anterior citado, se puede decir que existen diferentes estudios que resaltan el potencial que tiene la gamificación dentro del aprendizaje de los estudiantes. Es decir, esta herramienta se está transformando en un tema popular de investigación académica (Castillo et al., 2021).

6.1.7. Las TAC

Según Velasco, M. (2017) manifiesta que al hablar de las TAC hace referencia a las (Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento) en el cual esta se relaciona con las TICs o (Tecnologías de la Información y Comunicación) en donde, el objetivo de las TAC es darle un giro de formación pedagógico informativo a las TICs, es decir, las TAC inducen a la exploración de las distintas herramientas tecnológicas que conllevan al aprendizaje y la obtención de los conocimientos.

6.1.8. Recursos TAC

Los recursos TAC en el ámbito de educación, son todas aquellas herramientas, plataformas, portales entre otros, que son direccionadas a la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y docentes.

6.1.9. Importancia de las TICs

Con relación a lo mencionado las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) cada día se van desarrollando de manera rápida, provocando de esta manera la actualización de nuevas herramientas y plataformas, formado parte de un recurso educativo y de la vida diaria misma (Gómez et al., 2021).

Razón por el cual es necesario que tanto los docentes como estudiantes estén al nivel de exigencia con las tecnologías ya que en la actualidad la educación dio un giro tecnológico, obligando a los estudiantes a conocer y desenvolverse dentro de este ámbito y cumplir con los estándares para avanzar en el área académica.

6.1.10. La práctica docente y la utilización de recursos tecnológicos

El campo de trabajo del profesorado se redefine por el nuevo espacio tecnológico de enseñanza-aprendizaje, es decir, la práctica docente los lleva a conocer y desenvolverse en nuevas problemáticas tecnológicas que deben superar.

La tecnología es una nueva modalidad de suma relevancia educativa, siendo la respuesta a diferentes dificultades sociales. Los docentes deben usar este medio como recursos didácticos y cotidianos. Dentro del uso de los recursos tecnológicos los cursos virtuales aplicados como medios de formación en el ámbito educativo, ayudan a optimizar los procesos de educación y formación de los docentes, brindando nuevas oportunidades de formación y de obtención de conocimientos para el profesorado, causando un impacto en la praxis para una

mejora constante, en los ámbitos de la actitud con enfoque a la formación, motivación, actitud hacia la innovación, implementación de la tecnología en el aula de clases, desarrollo profesional, autoformación, actitud hacia los cambios tecnológicos y la práctica profesional, sin dejar de lado las estrategias educativas a la actualizada modalidad de la sociedad. (Alfaro et al., 2014)

6.1.11. Plataformas interactivas digitales gamificadoras

Tabla 1

Juegos interactivos Digitales

Plataformas	Definición	Ventajas	Desventajas
Cerebriti	Es una plataforma gratuita para cualquier usuario donde los juegos son los protagonistas para el fortalecimiento de capacidades educativas, con varias opciones sobre temas como ciencia, literatura geografía, idiomas, deportes, televisión, tecnología, cine entre otros. Aporta una gran cantidad de juegos educativos en los que se ponen a prueba la agilidad y conocimientos del estudiante. Guevara, A. (2021)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estimular no sólo el pensamiento lógico, sino también creativo, ayudando al estudiante a tener respuestas cognitivas acordes al nivel de aprendizaje obtenido para la edad. ➤ Unas de las opciones es la de crear juegos, convirtiendo cualquier materia académica en un juego dinámico e interactivo de corta duración y sin ninguna limitación. ➤ Permite llevar un control de los elementos calificativos, llevando un seguimiento de su evolución académica 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Requiere conexión a internet. ➤ limita a la hora de diseñar actividades el número de caracteres (60 máx.) que se permiten al redactar los enunciados de las actividades.
Word Wall	Como menciona Agüera, P. (2022), definitivamente es una herramienta para crear	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes pueden jugar de manera individual o dirigidos por el profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La versión gratuita sólo permite crear hasta 5 recursos diferentes.

	<p>funcionalidades de una forma muy sencilla y atractiva. Se puede usar para crear actividades interactivas e imprimibles. Una vez que se crea una actividad, se puede modificar muy fácilmente. Además, puede usar y editar actividades creadas por otros usuarios e imprimirlas. Las actividades interactivas se juegan en cualquier dispositivo, ya sea una computadora, tableta, teléfono o pizarra interactiva, utilizando cualquier navegador web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las actividades imprimibles pueden imprimirse directamente o descargarse como archivo PDF. ➤ La aplicación es totalmente gratuita, donde los estudiantes, quienes se conectan a través de un enlace que el profesor puede enviar como texto. ➤ Puede proveer de información en tiempo real, a padres, profesores, directivos, sobre el desempeño académico de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Textos demasiado largos pueden afectar la visualización. ➤ Las imágenes no aceptan hacer Zoom sobre ellas, por lo que se recomienda revisar la visualización antes de enviar la actividad.
<p>Blooket</p>	<p>Román, L. (2022), expresa. Es una herramienta gratuita, que permite a los profesores crear cuestionarios de opción múltiple o a su vez usar los que ya están en la plataforma, para que los estudiantes puedan revisar o revisar el contenido mientras juegan. ¿Pero cómo? Los</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Superar desafíos impulsa a los estudiantes a desempeñarse correctamente. ➤ Se coloca a los estudiantes en competencia entre sí al aumentar la motivación entre ellos para mantenerse comprometidos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En su plataforma, los ítems, detalles, instrucciones., etc. está en idioma inglés. ➤ Requiere de una buena conexión a internet. ➤ Por la razón de que las instrucciones están en inglés, es un poco complejo

estudiantes responden preguntas jugando diferentes modos de juego donde ganan recompensas por cada respuesta correcta.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El alumnado no tiene porqué, registrarse necesariamente. Iniciada la actividad, podemos facilitarles un código ID o enviarles directamente el enlace de acceso directo. 	entender sus funcionalidades.
--	---	-------------------------------

Nota. Información tomada de Guevara, A. (2021), Agüera, P. (2022) y Román, L. (2022).

6.1.12. Plataformas didácticas esenciales para el fomento de la lectura

Tabla 2

Plataformas didácticas digitales para la lectura

Plataformas	Definición	Ventajas	Desventajas
MINEDUC Libros y publicaciones Online	Como señala el Ministerio de Cultura y Patrimonio (s.f.) esta plataforma ofrece diversas bibliotecas digitales con el propósito de fomentar la lectura en los estudiantes. Y permite despertar el interés para aquellas personas que deseen hacer uso de esta herramienta digital.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Publicaciones Digitales de acceso libre ➤ Pueden utilizar docentes, alumnos y padres de familia. ➤ Contenidos variados. ➤ Sitio dedicado a incentivar la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conexión a internet. ➤ Acompañamiento de un adulto.


<p>Leoteca</p>	<p>Plataforma de seguimiento de lectura en forma de red social, diseñada para uso escolar y familiar. Ofrece una nueva forma imaginativa y atractiva de aumentar la motivación de los niños para leer. Tiene 35.000 libros de más de 300 editoriales. Yuste, E. (2014).</p> <p>Su objetivo principal es el fomentar la lectura y proporcionar a familias y docentes las herramientas necesarias para seguir la evolución lectora de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permiten a los estudiantes comunicarse con otros compañeros y se pueden crear grupos de trabajos o compartir eventos de interés, para dar a conocer sus trabajos realizados. ➤ Ofrece guías de lectura y otras herramientas específicas para los docentes. Estas son muy intuitivas y fáciles de utilizar, y proporcionan múltiples ventajas. ➤ Los estudiantes pueden llevar a cabo sus propias creaciones literarias. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ No es valorado la comunicación ni el aprendizaje en red. ➤ Los menores de 14 años necesitan, además, el consentimiento de sus padres o de su tutor escolar vía mail, para participar en esta plataforma.
-----------------------	--	---	---

Nota: Información tomada de Ministerio de Cultura y Patrimonio y Ñuste. (2014).

6.1.13. Plataforma didáctica GoRaymi

Tabla 3

GoRaymi plataforma didáctica como fortalecimiento y rescate cultural del Ecuador

Portal Web	Definición	Enfoque
	Herramienta digital ecuatoriana que busca	Cultural Valor cultural desde la Arquitectura, fiestas tradiciones, patrimonio que van a ayudar a fortalecer las identidades culturales y a observar el país en cuanto a su riqueza.
	rescatar la identidad cultural de niños,	Social Está vinculada con cuentos, leyendas, historias de pueblos, cantones, modos de estilo de vida, biografías, geografías, aporta para conocer, identificar, escribir, a través de entornos virtuales las cuatro regiones del Ecuador.
	jóvenes y adultos.	Educativo Conocer a través de la lectura audiovisual cuentos, leyendas, tradiciones, enfocadas al área de Lengua y Literatura, esta aporta para conocer las culturas, contenidos didácticos de las áreas o disciplinas que se imparte en la educación, también permite el fomento de la evaluación a través de los juegos de participación en niños y jóvenes.

Nota: Información tomada <https://www.goraymi.com/>

6.1.14. Área de Lengua y Literatura

Esta área se realiza a través de procedimientos didácticos metodológicos, encargada de promover y aplicar habilidades lingüísticas y comunicativas que les admitan el uso correcto de la lengua. De esta manera las destrezas que se plantean agiliten a los estudiantes, con el aporte eficiente de los docentes, indaguen, usen, y practiquen en conjunto del desarrollo lingüístico dentro de ámbitos específicos, con el propósito de que se conviertan en estudiantes competentes de la cultura oral y escrita. El eje comunicativo del currículo de Lengua y Literatura provocan en los alumnos procesos y actitudes que tienen relación con valores como el respeto hacia ellos mismo y a las demás personas que se encuentran inmiscuidas en los desarrollos comunicativos; asumir y resolver problemáticas propias, con aspectos fundamentales como la honestidad académica, Ministerio de Educación (MINEDUC, 2019)

¿Por qué se seleccionó Octavo año?

Se argumenta que existen niveles y subniveles para el desarrollo del aprendizaje, por esta razón se detalla lo siguiente:

Tabla 4

Subniveles de educación General Básica

Subnivel	Grados	Edades
Preparatoria	1° EGB	5 años
Elemental	2-3-4 EGB	6 a 8 años
Media	5-6-7 EGB	9 a 11 años
Superior	8-9-10 EGB	12 a 14 años

Nota: Subniveles de educación general básica y las edades, de acuerdo con el Ministerio de Educación.

Cada grado es importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, aunque, unos con más profundidad que otros porque se reciben nuevos contenidos, dentro del grado séptimo y octavo son de suma relevancia, ya que son un refuerzo para avanzar a noveno grado. No por esto se quiere decir que los demás no son significativos, al contrario, todos tienen su función y resolución de problemáticas que deben ser cumplidas y superadas para pasar al siguiente nivel.

6.1.15. ¿Qué es leer?

Para Del Valle, R. (2016), en su revista científica, manifiesta que leer, es el encuentro del lector con el texto, entendiendo que es un proceso complejo que involucra elementos internos y externos; por lo tanto, puede considerarse individual, pero a la vez colectivo, porque el lector individual interactúa con el texto a través de conocimientos previos que ayudan al lector a construir su conocimiento sobre experiencias relacionales, y además le ayuda a entender, identificarse involucrarse y sentir a fondo los relatos en el momento que lee. (pág. 2).

6.1.16. Texto Literario

Palacios (Como se citó en Maza et al., 2022) expresa que se define como aquel que maneja un tipo de lenguaje que despierte la atención de los lectores por medio de la belleza; la aplicación de palabras correctas que llevan a la expresión de una idea que atrapa la atención. Los textos literarios son diferentes a los demás por el uso de las palabras que lo embellecen y lo hacen atractivo; y porque estos parten de la cultura y de las estimas personales.

6.1.16.1. Características del texto literario

Rivera (Como se citó en Maza et al., 2022) plantea cuatro importantes

características que se desarrollan dentro de la creatividad, el pensamiento individualizado y la crítica del lector, tales como: Poesía / Narrativa/ Ensayo/ Drama

Carrasco (Como se citó en Maza et al., 2022) Los textos literarios se caracterizan también por su originalidad, por poseer rasgos intelectuales, por ser prácticos en escritura y lectura.

6.1.16.2. Ventajas

Hernández (Como se citó en Maza et al., 2022) Se encuentra los estímulos de los procesos cognitivos, como eje fundamental el análisis hermenéutico con el propósito de experimentar un proceso de escritura adecuado. Es decir, a partir de la lectura y escritura se obtienen las aptas capacidades de la comprensión de los textos.

6.1.16.3. Importancia

Leibrandt (Como se citó Maza et al., 2022) manifiesta que esta busca el análisis y reflexión como eje principal que está expuesto dentro de cada oración; los textos literarios logran desarrollar la imaginación, creatividad y la concentración, resultado del interés que crea el lector. Es fundamental que los estudiantes ejecuten la lectura en su vida diaria, con el propósito de mejorar sus habilidades de aprendizaje, todo esto se puede lograr a través de los textos literarios.

6.1.17. Interpretación de Textos Literarios

Si bien, a nivel nacional, durante los últimos años se ha presentado un interés en particular para fortalecer y mejorar los procesos de comprensión e interpretación lectora, razón por el cual ha llevado a que las instituciones indaguen sobre la posibilidad de buscar diferentes procesos que hagan a los estudiantes mejorar su comprensión y capacidad de interpretación de textos no solo literarios,

todo esto, a través de estrategias didácticas que les facilite reconocer y destacar los elementos de la comprensión.

En relación con lo mencionado anteriormente, es un aspecto de total relevancia la interpretación en las instituciones educativas, eje fundamental que no se ejecuta debido a la observación que se ha realizado, y a teorías que confirman este hecho, que en las escuelas no se aplica la interpretación de textos. Si bien, según el Ministerio de Educación Nacional (MEN) se explica sobre la relevancia que tiene realizar las distintas prácticas de lectura, en el aula de clases no ejecutadas y son tomadas solo como un cumplimiento literal sin ser aplicado como una necesidad que tiene el estudiantado (Casas, 2018).

6.1.18. La Hermenéutica

“Es un término proveniente del griego *hermeneutiqué* correspondiente en latín a *interpretâri*: el arte de interpretar los textos (especialmente los sagrados) para fijar su verdadero sentido, según se señala en el Diccionario Hispánico Universal” (Aguirre, 2023, p. 67).

En relación con lo citado la hermenéutica es una disciplina que tiene como eje fundamental la interpretación de los textos; esta se enfoca en: comprender la obra, seguido de sus partes y los elementos que le componen. Para alcanzar el propósito de este proceso es fundamental que el sujeto y el texto tengan una relación para ejecutar un diálogo (Aguirre, 2023).

Según Beuchoy (Como se citó en Aguirre, 2023) plantea que la hermenéutica es el método de la interpretación; su finalidad es entender a los diferentes textos.

6.1.19. Lectura Hermenéutica

Cuando se menciona sobre una lectura hermenéutica, se habla sobre las

diferentes teorías de la interpretación en el cual se debe realizar una extracción del texto dado o una exégesis, según los teóricos Alighieri y Boccaccio dieron a conocer esas lecturas de niveles que se encuentran en los textos literarios (Aguirre, 2023).

6.1.20. Los Niveles De Comprensión Lectora

Dado que la comprensión lectora es un proceso de construcción del significado personal del texto a través de la interacción activa con el lector, es imprescindible tomar en cuenta los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítica.

6.1.20.1. El nivel de comprensión literal

Según Atoc, P. (2018) “Es una habilidad fundamental para trabajar con los estudiantes porque permite extrapolar el aprendizaje a un nivel superior y también es la base para una comprensión óptima. Aquel testimonio de todo aquello que se expresa claramente en el texto”. En él se realiza la decodificación más básica de la información de textos, lo que incluye detalles como el lugar, tiempo, personajes, secuencias de las acciones, la identificación del tema y estructura del texto, idea principal, secundarias y argumentos del autor. En la evaluación de este nivel se utiliza preguntas como por ejemplo ¿De qué trata el texto?, ¿Qué ocurrió?, ¿Que pasó primero?, ¿Que pasó después?, ¿Cuál fue la solución?, entre otras.

6.1.20.2. El nivel de comprensión inferencial

Como manifiesta Gordillo, A y Flórez, M. (2009). Permite al lector leer entre líneas, asumir y concluir lo implícito. Dicho de otra manera, busca conexiones que van más allá de lo leído, explica el texto con más detalle, agrega información y experiencias pasadas, relaciona lo ya leído, estableciendo nuevos juicios e ideas nuevas. Además, tiene como propósito este nivel de razonamiento, establecer

conclusiones. Para este nivel se formula preguntas como por ejemplo ¿De qué trata principalmente el texto?, ¿A que conclusiones llega el autor sobre el tema?, ¿Que causas generaron el tema?, ¿Cómo se relaciona con?, entre otras.

6.1.20.3. El nivel de comprensión crítico

Este nivel según Gordillo, A., y Flórez. (2009) se considera ideal porque, un lector puede evaluar, aceptar o negarse, pero con razones específicas. La lectura crítica es carácter evaluativo en el que se forma el lector, su criterio y conocimiento de lo que está leyendo. En este nivel se busca distinguir hechos de opiniones, juzgar el contenido del texto o la actuación de los personajes, analizar la intención del autor, emitir juicios frente a unos argumentos basados en lo indicado en el texto. Para este nivel se pueden formular preguntas como por ejemplo ¿Crees que es?, ¿Qué opinas?, ¿Que hubieras echo?, ¿Qué te parece lo que propone el autor?, entre otras?

6.1.21. La Evaluación Formativa a través de los juegos de participación

Según Velásquez, A. y Lizarazo, S. (2020), es aquella que se encarga de evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, como su nombre lo indica es una evaluación que analiza el avance académico como un proceso de retroalimentación, es decir es aquel proceso en el cual profesores y estudiantes recogen evidencias del aprendizaje para tomar decisiones a tiempo respecto a cómo seguir avanzando.

Permite observar el proceso de enseñanza aprendizaje de forma completa al hacer visible tres momentos, ¿Hacia dónde vamos?, ¿Dónde estamos? y ¿Como podemos seguir avanzando?, a todo esto, en la evaluación formativa el profesor hace la meta comprensible y visible para todos sus estudiantes, de modo que se

transforme en una meta compartida, que nos indica hacia donde vamos, además se utiliza estrategias de evaluación como pueden ser los juegos de participación, para identificar si todos están comprendiendo y en base a esa información puedan tomar decisiones respecto a cómo seguir avanzando.

6.2. Teoría Legal

En este presente trabajo de investigación, nos basamos en artículos reglamentarios como se detalla a continuación.

6.2.1. UNESCO

Artículo 26 - Derecho a la educación

El presente artículo menciona que la educación es un factor fundamental para que el estudiantado salga de la pobreza y tengan una calidad de vida digna, siendo la educación el eje impulsador y determinante en la sociedad del conocimiento. Así misma la educación tiene que ser inclusiva, equitativa y de calidad. Unesco, (2021).

6.2.2. Constitución de la República del Ecuador

Artículo 347 numeral 8.

Este artículo respalda la aplicación de las tecnologías en el ámbito educativo, siendo obligación de la constitución, razón por el cual la selección de este sustenta el trabajo de investigación (Constitución del Ecuador, 2008, p.102).

6.2.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art 2. Principios de la Educación:

Los siguientes principios se basan en las decisiones y las actividades que pertenecen al ámbito educativo.

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje. – Este principio respalda la cultura del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y el conocimiento que los docentes deben utilizar para fortalecer la obtención de información en el ámbito educativo de los estudiantes (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015, p.9).

w. Calidad y calidez. – Los ambientes de aprendizaje que se brindan a los estudiantes deben ser inclusivos, basado en normas principios y valores, identificando al estudiante como el ente rector del proceso educativo. La educación que se brinda se debe ajustar a la evolución tecnológica para fortalecer el avance de los conocimientos de los estudiantes para todos los niveles y subniveles de educación, estos ambientes de aprendizaje deben cumplir con diferentes metodologías que se ajusten a las necesidades del estudiante (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015, p.11).

6.2.4. Ley orgánica reformativa de la ley orgánica de educación intercultural

Dispone lo siguiente:

Art. 6.- Se establece las Obligaciones: El estado tiene la obligatoriedad de cumplir con los derechos, principios y fines establecido en la ley que se enmarcan en el contexto educativo (Asamblea Nacional, 2021, p. 16).

Literal j.

El estado tiene como propósito velar el correcto uso y funcionamiento de las bibliotecas escolares y virtuales, así como también de las áreas de lectura para desarrollar este tipo de hábitos en los estudiantes y sean capaces de resolver problemas académicos a base de la investigación; es de obligatoriedad también

presentar un modelo de gestión de bibliotecas que aborden las necesidades de las instituciones educativas que soliciten cada distrito de educación (Asamblea Nacional, 2021. p. 18).

6.2.5. Ministerio de Educación del Ecuador

El ministerio de educación ejecuta una política educativa que se enfoca en fomentar la lectura con el programa “Juntos leemos”, con el propósito de desarrollar no solo en los estudiantes sino en la comunidad educativa un pensamiento crítico que se obtienen a través de la lectura. De esta manera, es fundamental lograr obtener conocimientos significativos, y una comunidad educativa informada (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

6.2.6. Secretaria Nacional de Planificación - Plan Creación de Oportunidades

Objetivo 7: a través de la innovación y la inclusión se potencializa una nueva educación que plantea la siguiente política:

Promover la actualización del sistema educativo a través de la innovación y la aplicación de las diferentes herramientas tecnológicas (Secretaría Nacional de Planificación, 2021, p.69).

6.3. Teoría referencial

A continuación, se presentan diversas investigaciones, relacionado con el problema de investigación, la gamificación y la interpretación de textos, como variables principales del presente informe de investigación.

Tabla 5

Resultados encontrados en el repositorio de la Universidad Estatal de Bolívar de acuerdo al tema de estudio

Año de Publicación	Variables de Investigación	Institución Educativa	Grado Escolar	Principales Resultados	Principales Dificultades
2021 -2022	La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal.	MARÍA AUXILIADORA	5to Grado Caluma	Se utilizó la herramienta GENIALLY EDUCAPLAY, EDPUZZLE POWTON imprescindibles para despertar el interés en los estudiantes	la Dificultades en el proceso de enseñanza – aprendizaje en cuanto a la lectura comprensiva a nivel literal, lo que ha provocado el bajo rendimiento académico. Además, con la educación virtual en la que se encontraban debido a la pandemia, los vacíos de conocimientos han sido notorios, como también un déficit de comprensión lectora.
2021-2022	Técnicas de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la	“LUIS AURELIO GONZÁLEZ” Guaranda	7mo	-Técnicas de titular de párrafos y periodista. - Aprendizajes más	Desconocimiento y desinterés

	comprensión lectora en contextos de educación híbrida en el área de Lengua y Literatura.				dinámicos.	
2021-2022	Estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura.	“RAFAEL BAZANTE” Chimbo	J	4to	No se especifica los resultados, solo hacen un análisis e interpretación de las encuestas realizadas.	-Deficiencia acerca de la interpretación de la idea central que da a conocer el autor de un texto. -Desconocimiento del docente acerca de la influencia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora. - Los estudiantes no captan el mensaje de los textos.
2021-2022	Desarrollo de estrategias cognitivas de	ROBERTO ALFREDO		8vo Guaranda	Estrategia didáctica para la comprensión de textos	-Herramientas interactivas digitales. -Desconocimiento

	comprensión lectora mediante la herramienta tecnológica NEARPOD en el área de Lengua y Literatura.	ARREGUI CHAUVIN			no literarios a través de la herramienta Nearpod
2022-2022	Herramientas tecnológicas para la comprensión lectora en el área de lengua y literatura	UNIDAD EDUCATIVA SAN PEDRO DE GUANUJO	8vo Guanujo	- Escenario innovador al docente, y actividades pedagógicas novedosas e intuitivas. - Perfeccionamiento de la comprensión lectora de los estudiantes.	Desconocimiento de las plataformas por parte de los docentes.
2022-2023	La técnica del subrayado para el desarrollo de la comprensión en el área	UNIDAD EDUCATIVA "SEGUNDO ULPIANO FIGUEROA"	10mo Caluma	-Estimulación del desarrollo de la comprensión lectora. -Desarrollaron un nivel satisfactorio de	-Desconocimiento de la técnica del subrayado que existe en los docentes. - Problemas de memoria a corto y largo plazo.

	de Lengua y Literatura.			comprensión lectora.	-Memoria defectuosa, vocabulario
				-Pudieron identificar personajes e ideas que estaban claramente presentes en el texto, y explicaron bien las ideas explícitas a nivel inferencial.	pobre, falta de codificación de palabras o frases.
2022-2023	La técnica del subrayado para mejorar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura.	UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES	10mo Guaranda	-En la actualidad existe la necesidad de adecuar nuevas técnicas de estudio. -El subrayado ayudó a potenciar la imaginación, y desarrollar la memoria.	-Baja comprensión lectora. - Los estudiantes leen netamente por actividades académicas.

Nota: Información tomada del repositorio de la Universidad Estatal de Bolívar.

Para Aldana, G. (2021) quien realizó la investigación, “La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria”. Cuyo objetivo principal fue la mejora en el proceso de comprensión lectora en los estudiantes, mediante estrategias pedagógicas como la gamificación, puesto que se evidenciaba falencias a la hora de analizar, comprender, interpretar el contenido de diversos textos. La metodología utilizada en esta investigación fue un diseño experimental realizado a los estudiantes de quinto de primaria a través de un pre - test y post – test que fue necesaria para determinar las causas que dificultan el proceso de comprensión y su evaluación para saber cuan factible fue la propuesta de solución. Los resultados obtenidos mostraron que los estudiantes sienten atracción e interés al momento de utilizar este tipo de actividades tecnológicas.

Con relación a lo mencionado anteriormente Calderón, N. (2022) en la investigación, “Experiencias de la aplicación de la gamificación de los docentes de Lengua y Literatura del B.G.U en el desarrollo de la comprensión lectora” A través de su publicación se busca proveer información sobre la gamificación y plantearla como una opción lúdica y creativa para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes, teniendo como objetivo, proponer la creación de un recurso utilizando la gamificación orientado en la comprensión lectora, y en donde los docentes lo tomen como guía para implantar esta metodología en su aula de clase, su metodología fue cualitativo y con un diseño fenomenológico con los criterios personales de nueve docentes del área. Los resultados obtenidos mostraron que a través de los juegos que están en la gamificación se genera la aplicación de nuevos conocimientos para el

fortalecimiento de una enseñanza más eficaz por parte de los docentes fomentando a si en los estudiantes esas capacidades de aprender de una manera diferente.

Los textos literarios Para Lerín, (2013) plantea que es básicamente un lenguaje escrito normal con algunas palabras inusuales como puede ser: cultismos, voces inusitadas, extranjerismos, arcaísmos, etc. y suelen estar subordinados a la voluntad de la forma. Por otro lado, tiene muchas características que lo acercan a la lengua escrita culta; pero, por otra parte, suele contener inflexiones coloquiales y hasta vulgares, que producen ciertos efectos de expresión.

En concordancia según Casas et al. (2018) nos habla de la importancia de la interpretación de los textos literarios, conocer su estructura y como estos aportan a nuestra realidad académica.

En lo citado anteriormente para el teórico Martínez et al. (2019) la relevancia de conocer la belleza de este tipo de textos, y la capacidad de desarrollar la habilidad de la imaginación.

Por otro lado, Según Ruiz, (2021) este menciona acerca de la interpretación como una competencia comunicativa del lector, y la implementación de estrategias creativas e innovadoras para estudiar y comprender esta problemática.

La gamificación como estrategia innovadora, dota de diferentes plataformas que se van a utilizar. Según Moscoso, (2021) nos habla de la gamificación como herramienta que busca retomar los juegos con el objetivo de obtener un aprendizaje pedagógico real.

De acuerdo a el análisis propuesto por estos teóricos, la Gamificación consigue ser utilizada como herramienta metodológica, útil para compensar los problemas de

aprendizaje, que se presentan en la unidad educativa que muchas veces se pretende resolver por protocolos tradicionales impuestos por el currículo de educación, siendo así la gamificación quien desarrolla habilidades intrapersonales e interpersonales, enfocados en la capacidad de interpretar los textos literarios, de tal manera es una propuesta innovadora donde diferentes autores han estudiado y tomado énfasis por su significatividad y funcionalidad en los estudiantes.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

El trabajo de investigación tiene un enfoque mixto, es decir, cuantitativo y cualitativo, porque se recopiló información a través de la aplicación de la ficha de observación, encuestas y entrevista por medio de preguntas que tienen enfoque a conocer sobre las dificultades y el conocimiento que tienen los alumnos y la docente acerca de la gamificación y la interpretación de textos literarios.

7.2. Diseño o tipo de estudio

En el informe de investigación se aplicó la investigación descriptiva, según Martínez, (2018) plantea que es un método aplicado por la ciencia que tiene como aspecto principal describir las características del fenómeno, sujeto o población a ser estudiado.

La investigación descriptiva aportó en el informe de investigación cuando se necesitó describir distintas características del tema en cuestión, conjunto a su problemática y reconocimiento de la población seleccionada.

Con relación a lo anterior mencionado, se seleccionó este método descriptivo ya que permitió especificar los datos obtenidos de los estudiantes y la docente de una manera clara y objetiva.

7.3. Métodos

La investigación realizada partió del método deductivo o también conocido como método de razonamiento en el cual esta investigación se basó en conceptos generales a particulares (Urzola, 2020).

Fue de utilidad aplicar este método ya que, a través de este, se obtuvo diferentes conceptualizaciones para poder sustentar el trabajo investigativo.

Por otro lado, el método inductivo se aplicó porque este hace referencia a las experiencias y criterios del sujeto, es decir, de lo particular a lo general. (Urzola, 2020). Más aún porque en base a la observación se identificó las dificultades interpretativas literarias que ocurre en el aula, para poder desarrollar nuevas estrategias, las cuales permitieron comparar lo que sucedía antes con lo después de la aplicación de la Gamificación y así llegar a generalizaciones.

Método bibliográfico, se aplicó este método porque la investigación realizada requirió de búsquedas a través de distintos documentos como; libros digitales, artículos de revistas científicas, de igual manera se obtuvo información también de la UNESCO, Constitución de la República del Ecuador LOEI, MINEDUC, y la Secretaría nacional de planificación, para el respaldo de la información ubicada en el documento.

Se utilizó el método de Análisis Documental, porque este ayudó a obtener información por medio de la extracción de ideas en las investigaciones realizadas que se vinculan con las variables de estudio.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Como técnica de investigación en primera instancia se aplicó la observación, el cual esta permitió identificar en los estudiantes las deficiencias que atraviesan en el aula de clases, por tal motivo se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes no interpretan los distintos textos literarios, afectando de manera directa en su desenvolvimiento académico.

También se utilizó la técnica de la entrevista a la docente de la Unidad Educativa, con un formato no estructurado con preguntas abiertas, con el propósito de obtener información puntual.

Así mismo, se procedió aplicar una encuesta a la población de estudio, la misma estructurada con 10 preguntas de selección y razonamiento direccionada a la gamificación, al conocimiento de los textos literarios y su interpretación.

Finalmente, otras de las técnicas e instrumentos aplicados fueron, una Escala de Likert a los 32 estudiantes, con el propósito de medir el nivel de satisfacción que estos presentan con relación a la propuesta desarrollada en la investigación.

7.5. Universo y Población

Tabla 6

Universo de la Unidad Educativa

Población	Cantidad
Estudiantil	969
Docentes	47
Total	1016

Nota: Datos de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, obtenido de Secretaría Institucional

Tabla 7

Población de Estudio

OCTAVO “A” DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA			
Población de estudio	Masculino	Femenino	Total
Estudiantes	19	13	32
Docente	-	1	1
Total	19	24	33

Nota: Datos tomados de Secretaría Institucional -Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.

En la Unidad Educativa “Galo Plazo Lasso” se aplicó la encuesta a 32 estudiantes y una entrevista a la docente del octavo año paralelo “A” del área de Lengua y Literatura, siendo estos nuestra población de estudio.

7.6. Procesamiento de información

Para la obtención de datos se realizó la elaboración de los instrumentos que van acorde la investigación en donde se aplicó la encuesta a los estudiantes seleccionados, y la entrevista a la docente perteneciente al área de Lengua y Literatura. De este modo, con los datos obtenidos, se tabuló la información recogida. Además, se seleccionó el programa IBM SPSS Statistics 25 con el fin de realizar el procesamiento de la información recopilada de la encuesta, puesto que se encuentra respaldada por su capacidad para llevar a cabo un análisis exhaustivo y preciso de los datos e interpretación. Todo lo cual, nos facilitó la estadística descriptiva de los datos recopilados, mediante tablas, gráficos y medidas resumen como promedios.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Tabla 8

Edades de los estudiantes encuestados

Edad de los estudiantes					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	11	4	12,5	12,5	12,5
	12	23	71,9	71,9	84,4
	13	3	9,4	9,4	93,8
	14	1	3,1	3,1	96,9
	17	1	3,1	3,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

En este sentido, se pudo identificar a un estudiante de 17 años que presenta problemas notables de lectoescritura, por lo que merece una atención comprensiva y personalizada. Siendo el caso, se resalta la importancia de abordar las dificultades de lectura y escritura en adolescentes desde una perspectiva multidimensional, al considerarse los aspectos cognitivos, emocionales y pedagógicos.

Tabla 9

Hábito de la lectura.

**Pregunta 1. Sin considerar los textos brindados por la Unidad Educativa
¿Suele realizar diariamente alguna Lectura?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	28	87,5	87,5	87,5
	NO	4	12,5	12,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

Del 100% de los encuestados el 87.5% respondieron que si suelen leer una lectura indistinta de los textos brindados por la institución. Mientras que el 12.5% contestaron que no realizan otras lecturas.

Interpretación

Dentro de esta pregunta se puede manifestar que los estudiantes en su gran mayoría practican un hábito de lectura, sin embargo, es necesario dar a conocer nuevas metodologías para captar el interés de la lectura de los textos a través de la gamificación con herramientas actualizadas acorde al grado y la necesidad del estudiantado.

Tabla 10

Lectura por propia iniciativa y lectura obligatoria

Pregunta 2: ¿En el curso anterior leyó algún libro por propia iniciativa o solamente los que suelen poner como lectura obligatoria los profesores?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Propia Iniciativa	29	90,6	90,6	90,6
	Lectura Obligatoria	3	9,4	9,4	100,0
Total		32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

El 90.6% de los estudiantes manifestaron que en el curso anterior leyeron por propia iniciativa, mientras que el 9.4% expresaron que las lecturas fueron obligatorias, es decir, actividad que realizan dentro del aula de clases.

Interpretación

De acuerdo con su gran mayoría los estudiantes dieron a conocer que leyeron por iniciativa propia, por otro lado, existen pocos estudiantes que solo leen por obligación. Por consiguiente, para que los estudiantes no pierdan su propia iniciativa es fundamental fomentar la lectura a través de la tecnología. es por esta razón que se recomienda que en la Unidad Educativa implemente áreas de lectura y concursos, con la finalidad de potenciar el interés y mejorar la interpretación de los textos literarios.

Tabla 11.

Tipos de estilos literarios

Pregunta 3: ¿Qué tipos de estilos literarios le gusta más?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Narrativo	20	62,5	62,5	62,5
	Lírico	7	21,9	21,9	84,4
	Dramático	5	15,6	15,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

El 62.5% de los encuestados responden que se apasionan más por el estilo narrativo y que el 21.9% se inclina por el estilo literario lírico, y el 15.6% escoge el estilo dramático.

Interpretación

Los datos anteriormente mencionados evidencian que los estudiantes se direccionan más a un estilo en específico como es el narrativo, seguido del lírico y finalmente el estilo dramático. Si bien es cierto, los estilos que llaman a los estudiantes son los que llevan ilustraciones, y temas de su interés, es relevante manifestar que la lectura debe ser escogida acorde la temática de interés de los estudiantes.

Tabla 12.

Elección de libros de Literatura

Pregunta 4 ¿Por quienes se siente orientado a la hora de elegir los libros de literatura?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Docentes	27	84,4	84,4	84,4
	Padres	5	15,6	15,6	100,0
Total		32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

Se evidencian que, el 84.4% de estudiantes dan a conocer que se sienten orientados a la hora de elegir los libros de literatura exclusivamente por los docentes, y el 15.6% manifestó que se sienten más orientados para la selección de estos textos por parte de sus padres académico.

Interpretación

Según los datos obtenidos se menciona que en su mayoría los estudiantes se sienten dirigidos por los docentes del área de lengua y literatura para la selección de los textos literarios, se recomienda elegir aquellos textos que el estudiante tenga agrado o se sienta atraído.

Tabla 13.

La lectura y el rendimiento académico

Pregunta 5: ¿Usted cree que la lectura influye en su rendimiento académico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente	30	93,8	93,8	93,8
	Poco	1	3,1	3,1	96,9
	Nada	1	3,1	3,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

Tras la encuesta aplicada se obtuvo que el 93.8% expresaron que la lectura es un factor relevante en el cual influye totalmente en el rendimiento académico y el 3.1% opinó que la lectura influye poco, mientras que el 3.1% respondió que no la lectura no influye en ningún aspecto en su rendimiento académico.

Interpretación

Según lo analizado se tiene como resultado que la mayoría de los estudiantes coinciden en que la lectura es un aspecto fundamental ya que influye en el rendimiento académico. Razón por el cual es de relevancia fomentar el uso de las tecnologías y así tener grandes bibliotecas virtuales.

Tabla 14

Gamificación

Pregunta 6: ¿Conoce usted que es la Gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	1	3,1	3,1	3,1
	NO	30	93,8	93,8	96,9
	En blanco	1	3,1	3,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

Los resultados obtenidos de la siguiente pregunta son que, el 3.1% manifestó que si conocen a que se refiere cuando hablamos de Gamificación, el 93.8% desconoce la temática planteada, mientras que el 3.1% no respondió a la pregunta.

Interpretación

Gran parte de los estudiantes desconocen la metodología que se aplica en la actualidad para la obtención de conocimientos, y los beneficios que brindan las herramientas tecnológicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje para el desarrollo académico del estudiantado.

Tabla 15.

La Práctica de la Gamificación

Pregunta 7: ¿Ha practicado la Gamificación con sus docentes, padres y compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	5	15,6	15,6	15,6
	NO	27	84,4	84,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

Del 100% de los encuestados el 15.6% manifestó que, si han practicado la Gamificación tanto con docentes, padres y compañeros, mientras el 84.4% expresó que no ha practicado la gamificación.

Interpretación

Existen una mayoría de estudiantes que no ha practicado la gamificación por tal motivo se evidencia que existen problemas del uso de la tecnología, acompañado del desconocimiento de herramientas en las cuales estas facilitan el aprendizaje de los estudiantes, además les ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el ámbito tecnológico que exige en la actualidad la educación.

Tabla 16

Juegos interactivos

Pregunta 8: De los siguientes juegos interactivos digitales para el área de Lengua y Literatura, selecciones cuál de estos usted conoce

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Kahoot	1	3,1	3,1	3,1
	Cokitos	2	6,3	6,3	9,4
	Ninguna	29	90,6	90,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

En la encuesta aplicada a los 32 estudiantes, un estudiante que representa el 3.1% a utilizado Kahoot, 2 estudiantes que representa el 6.3% a utilizado Cokitos y, 29 estudiantes que representa el 90.6% no ha utilizado ningún juego interactivo digital para el área de Lengua y Literatura.

Mediante estos porcentajes sobre los juegos interactivos digitales, se demuestra que los estudiantes en su mayoría desconocen las herramientas planteadas. De tal manera esta investigación propone aplicar la Gamificación con diferentes juegos interactivos digitales, siendo estos viables para el mejoramiento de la interpretación de textos literarios.

Tabla 17

Utilización de la Gamificación por parte del docente

Pregunta 9: ¿Su docente del área de Lengua y Literatura a utilizado la gamificación para la enseñanza de actividades de manera presencial y virtual?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	0	0	0	0
	NO	32	100	100	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

Según la encuesta aplicada el 100% es decir los 32 estudiantes responden que su docente del área de lengua y literatura para la enseñanza de actividades no ha utilizado la gamificación ni dentro ni fuera del aula de clases.

Interpretación

Es imprescindible que la docente del área de Lengua y Literatura para el cumplimiento de las actividades haga uso de las herramientas tecnológicas interactivas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo de los estudiantes, con el propósito que sepan desenvolverse dentro del ámbito de la tecnología y avanzar en sus conocimientos de manera divertida y práctica.

Tabla 18

Aprendizaje de los contenidos de lengua y literatura a través de la gamificación

Pregunta 10: ¿Le gustaría aprender los contenidos de Lengua y Literatura, sobre todo la interpretación de textos literarios a través de los juegos interactivos digitales o Gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si me encantaría	28	87,5	87,5	87,5
	Tal vez	3	9,4	9,4	96,9
	No estoy de acuerdo	1	3,1	3,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes, representado en SPSS 25.

Análisis

De acuerdo con los datos obtenidos el 87.5% de estudiantes concuerdan en que les encantaría aprender los contenidos de Lengua y Literatura como también la interpretación de textos literarios a través de la Gamificación, el 9.4% respondió que tal vez les gustaría aprender sobre esta herramienta, por otro lado, el 3.1% no están de acuerdo en querer conocer y aprender sobre la gamificación.

Interpretación

De acuerdo con los datos reflejados a los estudiantes les encantaría aprender sobre el funcionamiento de la Gamificación, de esta forma el aula de clases se convertirá en un ambiente de aprendizaje creativo y dinámico, en donde los alumnos

se motiven y se interesen a seguir aprendiendo de manera divertida a través de los distintos juegos que se investigó en el internet.

Tabla 19

Análisis e interpretación de los resultados de la Entrevista aplicada a la Docente

Pregunta	Respuesta	Interpretación
¿Le gusta leer?	Si, porque selecciono el estilo literario que me gusta.	Para leer es importante escoger un estilo literario que sea de interés personal.
¿Mencione usted los nombres de sus libros favoritos?	Me gustan los libros de filosofía, por que hablan sobre la curiosidad de la humanidad.	La docente hace referencia a la importancia de leer estos libros ya que despiertan la curiosidad y fomentan el pensamiento crítico.
¿Cuántas veces le dedica tiempo a la lectura?	Diariamente, ya que se lee para planificar, entonces se debe leer.	Ella involucra la lectura de investigación, es decir, leer para planificar dentro del tiempo laboral.
¿Cuáles son las estrategias didácticas	Actividades de comprensión lectora.	Menciona las actividades de comprensión lectora,

que aplica usted para fomentar la lectura de textos literarios?		pero no detalla que tipo de actividades.
¿Los textos literarios que maneja usted en el aula de clases, solo son aquellos que indica el libro de 8vo brindados por el Ministerio de Educación?	Si, me baso tan solo en los textos impuestos por el MINEDUC.	Para fomentar el hábito de la lectura, ella no utiliza textos fuera de los entregados por el ministerio de educación.
¿De qué manera fomenta usted la lectura en el aula de clases?	Utilizo diferentes estrategias como la lectura de periódico y revistas que ellos deseen.	Aplica la metodología tradicionalista para fomentar la lectura.
¿Conoce la plataforma didáctica GoRaymi y la plataforma interactiva Wordwall?	No, ya que se me dificulta el manejo de la tecnología, por lo que desconozco totalmente metodologías que conlleven el uso de la tecnología.	Menciona que no utiliza las TICs como herramientas de enseñanza -aprendizaje.
¿Usted suele desarrollar las actividades de lengua	Lamentablemente no, porque desconozco la	El desinterés Docente por el uso de las TICs como

y literatura utilizando como recurso a la Gamificación?	herramienta y no he puesto en práctica.	herramientas metodológicas es evidente y perjudicial.
¿En su Unidad Educativa fomentan la lectura a través de concursos?	Si se fomenta, por ejemplo, el concurso el libro leído.	Para mejorar la lectura de los estudiantes la docente menciona que si se realizan concursos, pero no constantemente.
¿Desearía capacitarse sobre las diferentes herramienta didácticas e interactivas, tales como GoRaymi y Wordwall, para que las utilice en el aprendizaje de sus estudiantes?	Me encantaría, ya que los chicos suelen desinteresarse con facilidad por el uso de las mismas metodologías.	No es suficiente incentivar la lectura, sino llevarlo a la praxis, y así evidenciar un avance real de la lectura. Hay interés por aprender por parte de la docente, sin embargo, todavía tenemos una mentalidad educativa tradicionalista.

Nota. Información tomada en base a la entrevista no estructura dirigida a la docente del área de Lengua y Literatura

Tabla: 20*Interpretación de la Ficha de Observación*

Pregunta	Categoría	Interpretación
La docente aplica la gamificación como una herramienta metodológica en el aula de clases.	Nunca	La ausencia del uso de las herramientas tecnológicas afecta a los estudiantes, impidiendo conocer nuevas técnicas de aprendizaje.
En la Unidad Educativa tienen laboratorios de computación disponibles para fomentar el uso de las TICs.	Casi siempre	La Unidad Educativa si posee de estos laboratorios, sin embargo, no se le da el uso respectivo para el beneficio del estudiantado.
La docente aplica metodologías creativas para interpretar los textos literarios.	Nunca	Por tal motivo ha generado en los estudiantes una desmotivación en la práctica de la lectura.
La docente fomenta la lectura.	A veces	La docente lo realiza por el único medio como es el texto brindado por el MINEDUC, por tal motivo es fundamental fomentar la lectura a través de la investigación por medio de revistas, periódico, comics, cuentos etc.

<p>La docente realiza talleres de lectura en el aula.</p>	<p>A veces</p>	<p>Practican la estrategia de la mesa redonda y debates, sin embargo, estas estrategias son repetitivas y es recomendable buscar nuevas estrategias basadas en la tecnología.</p>
<p>Los estudiantes muestran interés por aprender los contenidos de Lengua y Literatura.</p>	<p>A veces</p>	<p>Los estudiantes muestran su interés por cumplimiento a la materia, sin embargo, no se sienten atraídos por la metodología aplicada para el aprendizaje en los contenidos.</p>
<p>Los estudiantes presentan problemas de redacción.</p>	<p>Casi siempre</p>	<p>La escritura es un reflejo del hábito de lectura de los estudiantes, sin embargo, se pudo observar la deficiencia al redactar las lecturas que imparte el docente.</p>
<p>Los estudiantes cometen errores como la omisión de palabras.</p>	<p>Casi siempre</p>	<p>La docente no utiliza estrategias para corregir estas problemáticas y porque los estudiantes no organizan sus ideas, presentando dificultades para reconocer el</p>

		orden de las palabras. Por esta razón, su escritura no es entendible.
Los estudiantes manifiestan errores ortográficos.	Siempre	Es notorio la ausencia de lectura, por ende, su ortografía es deficiente para el nivel en el que los estudiantes se encuentran. Como evidencia se puede observar los cuadernos de apuntes.
Los estudiantes utilizan en su lectura y escritura muletillas.	Casi siempre	Al momento de hablar y escribir los estudiantes se expresan de manera redundante, estas deficiencias son por la ausencia de enriquecer su vocabulario a través de la lectura.
Pobreza de vocabulario	Casi Siempre	Expresiones orales que denotan la deficiente búsqueda de autoeducación en los estudiantes, y el quemeimportismo docente en estudiar vocabularios.

Nota. Información tomada en la observación de campo que se realizó en la Unidad educativa Galo Plaza Lasso.

9. CONCLUSIONES

La tecnología en la educación es fundamental, los estudiantes y la docente desconocen sobre la metodología gamificación, es decir, no existe una enseñanza-aprendizaje con la tecnología de manera creativa y divertida, en el aspecto de la lectura los estudiantes no hacen uso de los textos literarios de manera física, puesto que no les parece llamativos ni interesantes, causal que lleva a desconocer la estructura de este tipo de textos, aunque la lectura ayuda al estudiante a expresarse de manera apropiada, poseer un análisis crítico entre otros aspectos de suma relevancia, el desinterés por tener una cultura lectora hace que presenten diferentes deficiencias como de lecto-escritura, coherencia en las ideas etc.

Por consiguiente, los resultados encontrados muestran que los estudiantes al momento de realizar la lectura mencionaron que lo realizan por cumplimiento, es decir que la lectura que practican es por medio de la dirección docente dentro del aula de clases, por otro lado, la docente no aplica la gamificación como herramienta metodológica en los estudiantes de manera sincrónica y tampoco asincrónica, motivo por el cual los alumnos no conocen la variedad de herramienta interactivas digitales para el aprendizaje. Así pues, se planteó una pregunta a los estudiantes de interés, si les gustaría conocer la metodología de la gamificación, respuesta que fue de manera positiva y entusiasta por parte de todos.

En síntesis, el informe de investigación demostró lo fundamental de evolucionar en la educación, y el importante cambio de innovación y creatividad en las metodologías que se aplican para la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Es una

realidad que los estudiantes de octavo “A” no practican la lectura, por ende, se les dificulta interpretar los distintos textos literarios, además, existe la necesidad que la docente a cargo del área de Lengua y Literatura realice cambios en la metodología de la enseñanza, también se visualizó el quemeimportismo de las autoridades de la Unidad Educativa en aplicar y utilizar las TICs como parte de la planificación en las actividades de los estudiantes.

Además, se indagó sobre la gamificación como herramienta metodológica y se alcanzó a fomentar la pertinencia, pertenencia, valoración y la identidad cultural proporcionando al estudiantado, a la docente y a todos quienes se interesen por explorar la literatura ecuatoriana, con el propósito de obtener conocimientos nuevos a través del patrimonio literario que brinda el país como es la herramienta GoRaymi. Por otra parte, es necesario profundizar y realizar nuevos estudios que aporten a la investigación realizada, es decir, dar continuidad a la solución de problemas existentes con la lectura en los diferentes tipos de textos.

Para concluir, la propuesta aplicada a través de las estrategias didácticas por medio de diferentes actividades digitales tendrá una contribución para que los docentes apliquen a los estudiantes, de tal manera, fomentar un ambiente de aprendizaje novedoso, dinámico y divertido, donde cada estudiante se sienta motivado y se interese por la lectura para posterior interpretarlos. Además, los estudiantes obtuvieron conocimientos nuevos como el uso de la herramienta Wordwall, y como esta herramienta permitió desarrollar actividades del área de Lengua y Literatura, convirtiéndose también en una herramienta importante para la realización de la

evaluación formativa en los estudiantes.

Por último, en la investigación realizada se cumplió con los objetivos que se plantearon, es decir, para que los estudiantes puedan interpretar los diferentes textos que se propuso, se aplicó diversas actividades como fueron diferentes juegos interactivos digitales donde se observó el trabajo cooperativo en los estudiantes, la participación y el interés que mostraron cada uno de ellos.

10. PROPUESTA

10.1. Título

Estrategias didácticas con diferentes plataformas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la capacidad interpretativa de textos literarios, en los estudiantes del Octavo año paralelo “A” de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura.

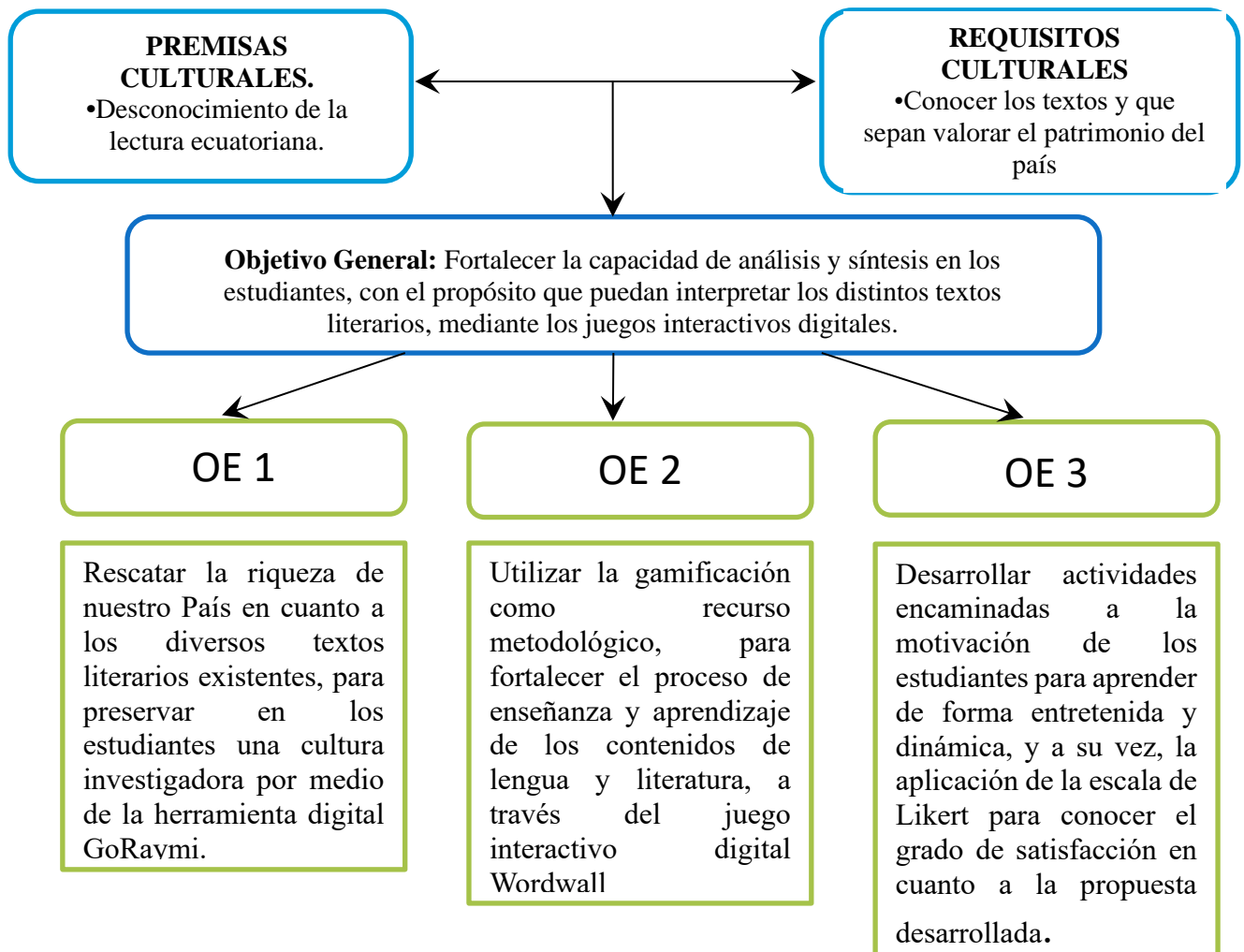
10.2. Introducción

La realización de esta propuesta radica en crear estrategias didácticas a través de la gamificación en el área de lengua y literatura, teniendo como propósito desarrollar la capacidad interpretativa a través de los de diferentes textos literarios que cuenta nuestro país, de esta forma se pretende resolver los problemas encontrados en los estudiantes de Octavo año “A” de EGB de la Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso”.

Las fortalezas encontradas en la investigación se relacionan con el hábito de lectura que tienen los estudiantes de la Unidad Educativa, y el interés que presentan por aprender a utilizar la gamificación para fortalecer la lectura e interpretación de textos literarios. Por otro lado, también se encontró las debilidades o deficiencias como el desinterés docente en aplicar diferentes metodologías de aprendizaje que se ajusten a la era tecnológica, acompañado del desconocimiento del manejo de las herramientas, provocando en los estudiantes el poco interés de conocer nuevos métodos que llevan a nuevos conocimientos para el fortalecimiento de la lectura.

Finalmente, esta propuesta tiene enfoque de solución según la matriz de análisis de datos y es realizada con el fin de encaminar a los estudiantes para que puedan desenvolverse y al desarrollo de su capacidad interpretativa ante los diferentes estilos literarios. Las estrategias didácticas que se aplicaron se presentan de manera sistemática; el título, objetivos que se pretende conseguir, recursos y materiales, actividades que se ejecutarán para evidenciar la aplicación de la gamificación, y por último la evaluación a los estudiantes para demostrar los logros obtenidos.

10.3. Objetivos



10.4. Desarrollo

Tipos de Textos Literarios

- **Narrativo.** – Acción de relatar diferentes sucesos que pueden ser reales o ficticios, expresados de manera fantástica y entretenida, este estilo brinda a su vez a los estudiantes la capacidad de la imaginación.
- **Dramático.** – El objetivo de este tipo de texto atractivo es presentar una problemática dentro de la relación que busca o lleva a los personajes a encontrar la solución por medio de la interacción hacia el público.
- **Lírico.** - Este consiste en agrupar aquellos textos donde el autor o autores expresan sus sentimientos y emociones de manera subjetiva a través de canciones, versos, poemas, entre otras, se lo hace también para representar sus estados de ánimos, experiencias que ha pasado o presenciado, y así transmitir en los demás sus emociones.

Tipos de textos literarios narrativos

- **Cuento.** – Es la narración expresada de manera escrita u oral, ficticia o real, con representación de irrisorios personajes, en el cual dentro del cuento escrito se observa la creatividad de las animaciones que lo hacen entretenido e interesante.
- **Leyenda.** – Son narraciones pasadas de sucesos tradicionales producto de la cultura, reflejos de la sociedad.
- **Novela.** - La novela es una obra literaria, donde básicamente sus personajes

realizan una actuación fingida en todo momento, su propósito es enganchar a la audiencia con la historia creada a través de libretos, y elementos que intervienen dentro de ésta. En muchas ocasiones las novelas parecen tan reales por la profunda entrega de sus protagonistas al transmitir sentimientos y emociones a las demás personas.

- **Mitos.** - Narraciones inventadas de cualquier suceso que contienen belleza en sus relatos, producen entretenimiento y curiosidad.
- **Poesía épica.** – Es un texto narrativo y objetivo, el autor pretende que conozcan hechos o situaciones exteriores y no expresar lo escrito sobre él.
- **Crónicas.** - Es un texto literario, que cuenta historias reales que parecen ficticias, que se relatan de manera cronológica, tiene como objetivo explicar algo y para que un texto pueda ser considerado como crónica es importante que el redactor que lo escriba haya estado presente en los hechos ocurridos.
- **Noticias-Reportajes.** – Estos son textos informativos con el objetivo de ser difundidos, es decir que todo tengan acceso a ellos, ya sea por televisión o por la internet.
- **Biografías.** – Es la clara narración de la vida de una persona.

De acuerdo con la encuesta realizada a los estudiantes en la pregunta ¿Qué tipos de Estilos Literarios le gusta más?, hemos identificado que los estudiantes de Octavo año “A” se inclinan por el texto literario narrativo, además se mantuvo una conversación activa y mencionaron que las leyendas, cuentos, y las noticias son las más

escogidas por ellos. Entre las plataformas didácticas mencionadas en el marco teórico, se escogió a la plataforma gratuita GoRaymi que nos ofrece un sinnúmero de textos literarios, y además ejes temáticos no tan solo de literatura, sino que además nos permiten descubrir y explorar a nuestro país en su riqueza, diversidad y sobre todo interculturalidad, motivo por el cual se convierte en una herramienta tecnológica importante en el ámbito educativo. Así mismo se eligió al juego interactivo digital Wordwall como estrategia gamificadora, para potenciar las habilidades de pensamiento e interpretación del estudiantado.



A continuación, se detalla las leyendas, noticias e historias pertenecientes al tipo de texto literario narrativo, donde se ha clasificado de acuerdo a las cuatro regiones del Ecuador.

Tabla 21

GoRaymi Leyendas e historias asociadas a las Regiones del Ecuador.

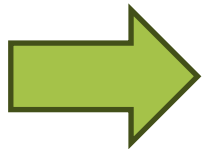
Costa	Sierra	Oriente	Galápagos
Leyenda de la llorona	Leyenda de Cantuña	Día del Oriente Ecuatoriano	¿Cuál es el origen de las Islas Galápagos?
Víctor Emilio Estrada	El gallo de la Catedral	Amazonia Ecuador, últimos pueblos no contactados	Ruta Galápagos - Aves Ecuador

Nota: Información tomada de la plataforma didáctica GoRaymi

<p>Estrategia Didáctica N° 1</p> <p>Wordwall – Abre la caja</p>	<p>Tema: Leyenda la llorona</p> 	<p>Ingreso al juego</p>
<p>Este juego consiste en tocar una por una, cada una de las cajas para poder abrirlas y encontrar el elemento o en este caso encontrar la pregunta que se ha planteado, para que se responda.</p>	<div data-bbox="514 495 1375 1226" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Cuentan que hace mucho tiempo en un pueblo del oriente vivía una niña de una belleza inigualable llamada María. Su hermosura hizo que esta joven perdiera su sencillez y se creía estar por encima de los demás. Cuando María creció y se hizo una joven más bella, también aumentó su vanidad y orgullo. Inclusive despreciaba a los jóvenes del pueblo porque no estaban a su altura y no eran suficientemente buenos para ella, incluso comentaba que cuando se case, lo hará con el hombre más apuesto del mundo. Cierta día llegó el un hombre bien parecido montado su caballo, era el hijo de un hacendado, el muchacho venía de una familia prominente y adinerado, justo como ella se había imaginado. Este joven muchacho tocaba la guitarra y cantaba muy bien.</p> <p>María se propuso que ese fuera el hombre en su vida, y se decidió por conquistarlo y probó los trucos necesarios para que el joven ranchero se figura en ella. El muchacho le llevó serenatas, costosos obsequios, y pensó que él le estaba conquistando, y se propuso ganar su corazón para casarse con ella. Los planes marcharon tal como los había pensado María, y poco tiempo después se casaron. Todo parecía una linda historia de amor, empezó la pareja de recién casados una vida feliz, y fruto de su unión tuvieron dos hijos, parecía que era la familia más feliz del mundo.</p> <p>El ranchero nuevamente regresó a la vida silvestre y se desapareció por meses, al llegar a casa solo fue a visitar a sus hijos, habló de separarse de María para casarse con una mujer de su misma condición social. Tal situación molestó mucho a María, y la atención desmedida de su esposo a sus hijos provocó a que nazca una ira terrible a sus hijos.</p> <p>En una ocasión cuando María paseaba a los niños por el borde del río, se vio que su esposo llegaba en un carro, y en el carro estaba una dama a lado del conductor. Cuando detuvo el auto saludó a sus hijos, pero a María no la tomó en cuenta. Cuando la ira consumió a María, se volcó toda su furia hacia sus hijos, y lamentablemente por estar en el borde del río, cayeron en él, cuando María quiso reaccionar para salvarlos era demasiado tarde y murieron. Al día siguiente, un viajero llevo la noticia a los aldeanos que había una mujer muy hermosa muerta a la orilla del río, la bella mujer era María. En la misma orilla pusieron sus restos, y cuentan que a María se le ve en su tumba lamentándose por la muerte de sus hijos, y la denominaron a La Llorona, sus llantos y sus gritos se escucha ¿Dónde están mis hijos? y se observa a una mujer vestida de blanco, pasear por la orilla del río entre gritos y sollozos por la pérdida de sus hijos.</p> </div> <p>Fuente: Tomado de GoRaymi. https://www.goraymi.com/es-ec/guayas/guayaquil/leyendas-cuentos/leyenda-llorona-a2wdwfkx</p>	<div data-bbox="1537 539 1978 685" style="border: 1px solid cyan; padding: 10px; text-align: center;"> <p>SITIO WEB https://wordwall.net/es/resource/59063569</p> </div> <div data-bbox="1549 808 1978 906" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>ESCANEAR EL CÓDIGO QR</p> </div> 

Objetivo

Despertar la curiosidad de los estudiantes para luego responder a preguntas en base a la leyenda "La Llorona" a través del juego interactivo de Wordwall abre la caja.



1-Observar la película sobre la Leyenda la Llorona en el siguiente enlace:

<https://www.goraymi.com/es-ec/guayas/guayaquil/leyendas-cuentos/leyenda-llorona-a2wdwfkx>

2-Responder al siguiente concurso de preguntas en base a la leyenda en

el siguiente enlace: <https://wordwall.net/es/resource/59063569>

0:18 ✓ 0

La Llorona era una mujer

A Muy fea

B Muy desarreglada

C Muy hermosa

D De ojos claros

E Muy gorda

F Muy mayor

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

- Abre la caja
- Cuestionario
- Juego de concurso
- Rueda del azar
- Busca la coincidencia

Una vez contestado las preguntas, se procede a obtener las calificaciones de los estudiantes y además se puede constatar si los cambios fueron favorables en cuanto a las actividades de lengua y literatura y la capacidad interpretativa del estudiante, en base a la leyenda observada.



Evaluación Wordwall

Tabla de clasificación			
1 ^º	Laira Guevara	4	27.3s
2 ^º	Santiago Menoscal	4	28.4s
3 ^º	Fiorella Roca	4	28.6s

Estrategia Didáctica N° 2

**Wordwall – Rueda
aleatoria**

Este juego consiste en girar la rueda para conocer de manera al azar la pregunta, posteriormente leerla en voz alta, para que los estudiantes respondan correctamente.

Tema: Víctor Emilio Estrada



El pacto con el diablo que realizó Víctor Emilio Estrada provocó temor a este personaje y por tal motivo, construyó una tumba de cobre; de ese modo, el demonio no interrumpiría su eterno descanso.

Conque, al morir, fue enterrado en su tumba de cobre, una de las más grandes del famoso cementerio de Guayaquil. El demonio, tal cual tenía previsto el pacto, quiso llevarse su alma al infierno; en vista de que no podía por mucho que intentase, lo maldijo y dejó varios demonios custodios fuera de su tumba para que lo vigilaran y no lo dejaran descansar en paz.

Desde ese día, Víctor Emilio Estrada sale todas las noches a las 23 horas, con su sombrero de copa y su traje de gala hacia la puerta a conversar con las personas que se detienen a coger el bus en la parada. Incluso hay taxistas que afirman haber llevado a Estrada hasta la puerta del cementerio.

Fuente: Tomado de GoRaymi. <https://www.goraymi.com/es-ec/guayas/guayaquil/leyendas-cuentos/leyenda-victor-emilio-estrada-ae6k1lb40>

Ingreso al juego

SITIO WEB

<https://wordwall.net/es/curso/59065414>

ESCANEAR EL
CODIGO QR



Objetivo

Conocer la capacidad de retención y análisis de los estudiantes a través del juego del azar de Wordwall.

1-Observar la película sobre la Leyenda de Víctor Emilio Estrada en el siguiente enlace <https://www.goraymi.com/es-ec/guayas/guayaquil/leyendas-cuentos/leyenda-victor-emilio-estrada-ae6kllb40>

2-Responder al siguiente concurso de preguntas en base a la leyenda en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/es/resource/59065414>



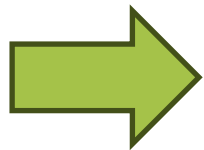
Una vez contestado las preguntas, se procede a obtener las calificaciones de los estudiantes y además se puede constatar si los cambios fueron favorables en cuanto a las actividades de lengua y literatura y la capacidad interpretativa del estudiante, en base a la leyenda observada.



Evaluación Wordwall

TABLA DE CLASIFICACIÓN

- 1 Dereck Pacheco
- 2 Paulette León
- 3 Analía Barragán



Estrategia Didáctica N° 3

Wordwall – Palabra
perdida

Este juego interactivo consiste en elegir correctamente la palabra perdida en la oración, teniendo como alternativas dos palabras, en las cuales se debe arrastrar la palabra correcta que este acorde a la interpretación de la actividad.

Tema: El gallo de la catedral



Don Ramón Ayala y Sandoval era un sujeto que tenía mucho dinero y que además le encantaba la vida nocturna. Entre sus aficiones preferidas destacaba el tocar la guitarra y desde luego el beber acompañado de sus amigos. Se decía que su corazón le pertenecía a Mariana, una joven que vivía en las cercanías de su hacienda.

La rutina diaria de don Ramón no cambiaba en absoluto. Se levantaba a las 6:00 de la mañana y después se disponía a desayunar. El almuerzo consistía en un bistec asado acompañado de papas y huevos fritos. Todo eso acompañado de una taza de humeante y espumoso chocolate. Luego de saciar su apetito, se dirigía a la biblioteca, en donde disfrutaba leyendo un rato. Posteriormente, regresaba a su habitación para tomar una "merecida" siesta. Después se levantaba de la cama para bañarse, pues debía estar listo para salir por la tarde. Don Ramón paseaba por las calles, hasta llegar al local de vino de Mariana. Ya con unas copas encima, – ¡Qué gallito! ¡Qué disparate de gallo! Luego, don Ramón caminaba por la bajada de Santa Catalina. Entraba en la tienda de la señora Mariana a tomar unas mistelas. Allí se quedaba hasta la noche. Al regresar a su casa, don Ramón ya estaba coloradito. Entonces, frente a la iglesia de la Catedral, gritaba:

– ¡Para mí no hay gallos que valgan! ¡Ni el gallo de la Catedral! ¡Don Ramón se creía el mejor gallo del mundo! Una vez al pasar, volvió a desafiar al gallo:

– ¡Qué tontería de gallo! ¡No hago caso ni al gallo de la Catedral! En ese momento, don Ramón sintió que una espuela enorme le rasgaba las piernas. Cayó herido. El gallo lo sujetaba y no le permitía moverse. Una voz le dijo:

– ¡Prométeme que no volverás a tomar mistelas!

– ¡Ni siquiera tomaré agua!

– ¡Prométeme que nunca jamás volverás a insultarme!

– ¡Ni siquiera te nombraré!

– ¡Levántate, hombre! ¡Pobre de ti si no cumples tu palabra de honor!

– Gracias por tu perdón gallito.

Entonces el gallito regresó a su puesto. ¿Cómo pudo bajar de la torre si ese gallo es de fierro? Ya pueden imaginarse lo que sucedió: los amigos de don Ramón le jugaron una broma, para quitarle el vicio de las mistelas.

Fuente: Tomado de GoRaymi. <https://www.goraymi.com/es-cp/pichincha/quito/leyendas-cuentos/gallo-catedral-aymn1929i>

Ingreso al juego

SITIO WEB

<https://wordwall.net/es/resource/59065577>

ESCANEAR EL CODIGO
QR



Objetivo

Conocer la capacidad de razonamiento en los estudiantes, con el juego de Wordwall “palabra perdida”.

1-Observar la película sobre la Leyenda del gallo de la catedral en el siguiente enlace <https://www.goraymi.com/es-ec/pichincha/quito/leyendas-cuentos/gallo-catedral-aymnl929i>

2-Responder al siguiente concurso de preguntas en base a la leyenda en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/es/resource/59065577>

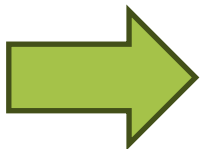


Una vez contestado las preguntas, se procede a obtener las calificaciones de los estudiantes y además se puede constatar si los cambios fueron favorables en cuanto a las actividades de lengua y literatura y la capacidad interpretativa del estudiante, en base a la leyenda observada.



Evaluación Wordwall

Tabla de clasificación		
1.º	Jeremy Quiroga	4 23.0s
2.º	Yadira Vargas	4 40.3s
3.º	Jeraly Mendoza	4 1:03s



Estrategia Didáctica N° 4

Wordwall - Juego de concurso

Ofrece la plantilla de juego de concurso, donde se tiene un cuestionario realizado de opción múltiple, con un determinado número de vidas, un tiempo estimado para contestar y una ronda de bonus que beneficien a la puntuación obtenida por los participantes.

Tema: Leyenda de Cantuña



Cuenta una leyenda que Cantuña un indigena constructor famoso y descendiente directo del gran guerrero Rumiñahui. Los padres franciscanos le encargan la gran tarea construir un atrio para una iglesia en Quito conocida como iglesia de San Francisco, la paga era considerable, pero tenía que cumplir en plazo de seis meses, caso contrario no le pagarían nada.

Cantuña al ver que el plazo llegaba a su fin, y la obra no estaba concluida porque el trabajo no era nada fácil le invadió su desesperación, y su sufrimiento llegó a oídos del Diablo. El demonio se presentó ofreciendo realizar un pacto con las siguientes condiciones Cantuña le entregaría su alma como pago.

Cantuña aceptó, y miles de pequeños diablillos empezaron a trabajar en cuanto la obscuridad cayó en la ciudad. De pronto Cantuña se dio cuenta de la rapidez con que trabajaban y que su alma estaría destinada a sufrir castigos por toda la eternidad, así que decidió engañar al demonio. Cantuña tomó la última piedra de la construcción y la escondió, cuando el Diablo creyó que había terminado la obra en el plazo establecido se acercó a Cantuña para tomar su alma, pero Cantuña le dijo ¡El trato ha sido incumplido.

Lucifer, asombrado, vio como un simple mortal lo había engañado. Así, Cantuña salvó su alma y el diablo, sintiéndose burlado, se refugió en los infiernos sin llevarse su paga.

Fuente: Tomado de <https://www.goraymi.com/es-ec/pichincha/quito/leyendas-cuentos/leyenda-cantuna-abh2ojebm>

Ingreso al juego

SITIO WEB
<https://wordwall.net/es/curso/58882907>

**ESCANEAR EL
CÓDIGO QR**



Objetivo

Conocer la capacidad de análisis y de conocimiento de los estudiantes a través de la herramienta digital Wordwall juego de concurso.

1-Observar la película sobre la Leyenda de Cantuña en el siguiente

enlace <https://www.goraymi.com/es-ec/pichincha/quito/leyendas-cuentos/leyenda-cantuna-abh2ojebm>

2-Responder al siguiente concurso de preguntas en base a la leyenda en

el siguiente enlace: <https://wordwall.net/es/resource/58882907>

0:24 ✓ 0

¿Quién era Cantuña?

A Griego o Romano

B Español o Blanco

C Indio o Indígena

Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

- Juego de concurso
- Cuestionario
- Abre la caja
- Rueda del azar
- Busca la coincidencia

Mostrar todo

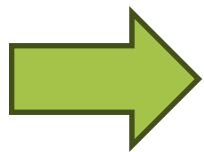
Una vez contestado las preguntas, se procede a obtener las calificaciones de los estudiantes y además se puede constatar si los cambios fueron favorables en cuanto a las actividades de lengua y literatura y la capacidad interpretativa del estudiante, en base a la leyenda observada.



Evaluación Wordwall

Tabla de clasificación

1°	Diego Castillo	713
2°	Alex Núñez	481
3°	Pamela Chamorro	422



Estrategia Didáctica N° 5

Wordwall – Une las parejas

En este juego nos permite arrastrar y soltar cada palabra que concuerde o complete a la pregunta o a la oración, de acuerdo a la actividad planteada.

Tema: Día del Oriente Ecuatoriano



Fecha: 12 de febrero del 2020

En esta fiesta popular se conmemora a la Región Amazónica y a sus hermosas provincias: Orellana, Pastaza, Napo, Sucumbíos, Morona Santiago, Zamora Chinchipe. La amazonia es una de las regiones naturales más importantes del país que se caracteriza por su gran renglón económico fincado en sus recursos naturales como el petróleo. En 1980 la Cámara Nacional de Representantes decidió llamar al Oriente como Región Amazónica, la misma que actualmente está confirmada por 7 provincias.

Hace siglos el Oriente fue un reto para lo trascendental de los hombres que lo descubrieron con todas sus riquezas, en la actualidad invita a los ecuatorianos a trabajar por él, con más fe y espíritu. Esto se ha convertido es una misión para los ecuatorianos que deberán trabajar para aprovechar por completo los recursos naturales que estas tierras pueden brindar.

Ecuador es y será un país amazónico como lo mencionaba Jaime Roldos. la Amazonia sigue siendo clave en la vida nacional ya que de ella extraemos el petróleo que es el principal recurso económico que tiene el país. Pero muy aparte de lo económica, la Amazonia tiene una biodiversidad única en el mundo y alberga culturas que se remonta a más de 5.500 años. Recién en la actualidad se respeta y se busca valorar todo lo que nos brinda la selva amazónica en Ecuador.

Fuente: Tomado de GoRaymi <https://www.goraymi.com/es-ec/orellana/aguarico/fiestas-tradicionales/dia-orient-ecuadoriano-afd59349b>

Ingreso al juego

SITIO WEB
<https://wordwall.net/resource/59065809>

ESCANEAR EL CODIGO QR



Objetivo

Provocar en el estudiante el análisis y la retentiva utilizando el juego Wordwall une las correspondencias.

1-Observar la narración sobre la cultura del país, “Día del Oriente Ecuatoriano” en el siguiente enlace <https://www.goraymi.com/es-ec/orellana/aguarico/fiestas-tradicionales/dia-oriente-ecuadoriano-afd59349b>

2-Responder al siguiente concurso de preguntas en base a la lectura en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/resource/59065809>

0:27

5.500 años

Ecuador es y será un país amazónico

“De las Amazonas”

12 de febrero del 2020

Ortuzo, Patate, Napo, Sucumbios, Morona Santiago, Zamora Chinchipe.

El 12 febrero de 1542, Francisco de Orellana llegaría a un gran río que denominaría

La Amazonia tiene una biodiversidad única en el mundo y alberga culturas que se remonta a más de

Las provincias de la Región Amazónica son

La Asamblea Constituyente de 1944 declaro como día del Oriente Ecuatoriano el

Jaime Roldós expresidente ecuatoriano decía que

Enviar respuestas

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

- Une las correspondencias
- Busca la coincidencia
- Crucigrama
- Cuestionario
- Juego de concurso

Mostrar todo

Contestado las preguntas, se obtiene las calificaciones de los estudiantes, se puede constatar si los cambios fueron favorables en cuanto a las actividades de lengua y literatura y la capacidad interpretativa en base al texto leído.



Evaluación Wordwall

Tabla de clasificación

1.º	Victor Salazar	5	21.3s
2.º	Marina Gamarra	5	47.8s
3.º	Renato Vizcarra	5	1:00s

Estrategia Didáctica N° 6

Wordwall – Reordenar

En este juego se proporciona palabras, oraciones, en donde los estudiantes deben arrastrar la palabra e ir ordenando la frase que es planteada en desorden y finalizar con la oración completa de manera exitosa.

Tema: Amazonia Ecuador, últimos pueblos no contactados



Y es que basta con estar unos minutos en la selva amazónica del Ecuador para comprender su inmensidad, si tal vez contemplar un desierto resulta abrumador al sentir la presencia del vacío; contemplar el Amazonas es una experiencia aún más abrumadora al sentir la presencia del todo; literalmente tus sentidos no sabrán enfocarse al enfrentar infinidad de colores, aromas y sonidos; la sensación de sentirse particularmente pequeños en medio de la inmensidad es una experiencia memorable que debes tener, por lo menos una vez en tu vida.

Con plena consciencia de su inmensidad, te resultará fácil comprender que, en su interior, en pleno siglo veintiuno existen pueblos enteros que no han tenido contacto con la civilización y que viven en su estado más prístino.

Las tribus de los Tarmenane y los Tagaeri, viven en un aislamiento voluntario en los límites del Parque Nacional Yasuni, evitando a toda costa el contacto con el mundo moderno, y al decir a toda costa nos referimos a que presentan una actitud hostil al encuentro con visitantes. La Constitución del Ecuador protege su derecho de aislamiento.

Fuente: Tomado de GoRaymi. <https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/regiones/amazonia-ecuador-agiejmrrw>

Ingreso al juego

SITIO WEB

<https://wordwall.net/curso/59066021>

ESCANEAR EL
CODIGO QR

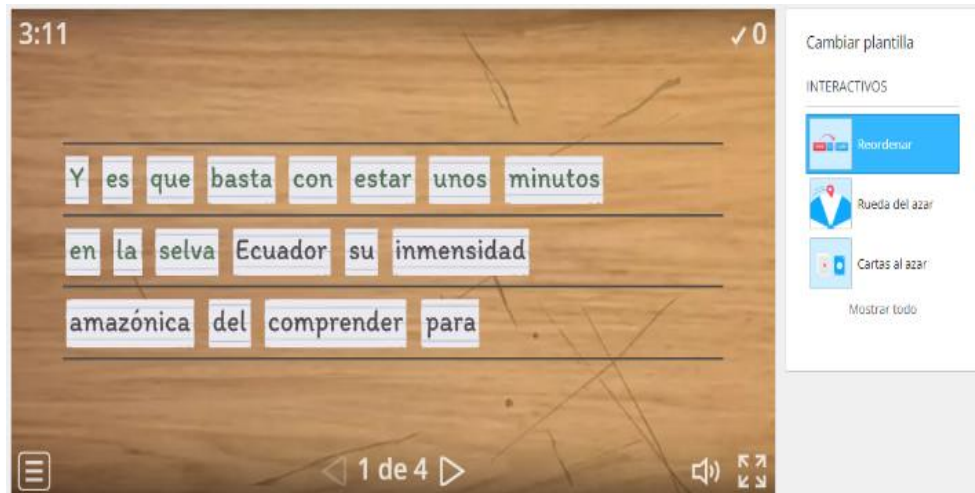


Objetivo

Fortalecer la habilidad de concentración, razonamiento y agilidad del pensamiento de los estudiantes por medio del juego Wordwall, reordenar.

1-Leer y descubrir la cultura del Ecuador, a través de “Amazonía Ecuador” en el siguiente enlace <https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/regiones/amazonia-ecuador-agiejmrrw>

2-Responder al siguiente concurso de preguntas en base a la lectura en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/resource/59066021>



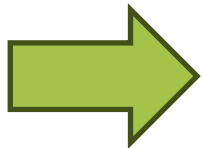
Contestado las preguntas, se obtiene las calificaciones de los estudiantes, se puede constatar si los cambios fueron favorables en cuanto a las actividades de lengua y literatura y la capacidad interpretativa en base al texto leído.





Evaluación Wordwall

Tabla de clasificación

1°	Janeth Zambrano	105	5:44s
2°	Victor Macías	105	7:22s
3°	Joanaley Peñafiel	94	6:40s



<p>Estrategia Didáctica N° 7</p> <p>Wordwall – Cada oveja con su pareja</p>	<p>Tema: ¿Cuál es el origen de las Islas Galápagos?</p> 	<p>Ingreso al juego</p>
<p>Los estudiantes deben elegir la respuesta que ellos crean correcta y hacer pareja con la pregunta que se plantea.</p>	<div data-bbox="514 540 1388 1149" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>Se estima que el archipiélago se formó hace unos 4 o 5 millones de años por movimientos tectónicos que dieron lugar a depósitos de roca fundida, sobre la cual la superficie sólida, estos depósitos conforman cordilleras de materia volcánica, en ocasiones los picos salen a la superficie dando lugar a las Islas.</p> <p>Las rocas del oeste del Archipiélago de las Galápagos son jóvenes, dado que las islas del oeste se formaron más recientemente, de hecho, en islas como la Marchena hubo una erupción en el 1991, y en la Isla Fernandina hubo otra erupción en 2005; ambas erupciones prueban que las islas aún están en proceso de formación.</p> <p>Las islas del este, por el contrario, son las antiguas. Dado que la cordillera que une las Islas Galápagos con América del Sur, Cordillera de Carnegie, tiene en torno a 22 millones de años de antigüedad. Es por ello por lo que la isla más antigua de todas es la Isla de la Española con en torno a 300 años de existencia.</p> </div> <p>Fuente: Tomado de GoRaymi. https://www.goraymi.com/es-ec/galapagos/historias/cual-es-origen-islas-galapagos-a1e054c1f</p>	<div data-bbox="1591 597 1959 732" style="border: 2px solid cyan; padding: 5px; text-align: center;"> <p>SITIO WEB https://wordwall.net/curso/59066279</p> </div> <div data-bbox="1598 792 1971 889" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>ESCANEAR EL CODIGO QR</p> </div> 

Objetivo

Fomentar el conocimiento cultural del país, a través del juego de búsqueda de coincidencias de Wordwall.

1-Leer y descubrir la historia de “¿Cuál es el origen de las Islas Galápagos?” en el siguiente enlace <https://www.goraymi.com/es-ec/galapagos/historias/cual-es-origen-islas-galapagos-a1e054c1f>

2-Responder al siguiente concurso de preguntas en base a la lectura en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/resource/59066279>

Contestado las preguntas, se obtiene las calificaciones de los estudiantes, se puede constatar si los cambios fueron favorables en cuanto a las actividades de lengua y literatura y la capacidad interpretativa en base al texto leído.



Evaluación Wordwall

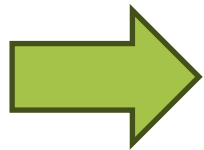


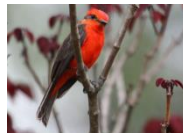
Tabla de clasificación		
1.º	Jeryly Mendoza	4 31.4s
2.º	Estuardo Fierro	4 38.6s
3.º	Yadira Vargas	4 1:10s

Estrategia Didáctica N° 8

Wordwall – Anagrama

Este es un juego que consiste en la creación de dicha palabra partiendo de la reordenación de letras o de otra palabra y descubrir finalmente que quiere decir cada oración.

Tema: Ruta Galápagos - Aves Ecuador



Lo mejor de todo es que pajarear en las Galápagos es fácil. Salvo por un par de escurridizas especies que viven en zonas remotas, todas las aves endémicas galapagueñas se pueden ver a escasos centímetros de distancia. La mejor forma de visitar distintas islas de las Galápagos es mediante tours organizados.

- Ubicación: Archipiélago de las Galápagos ubicado a 972 kilómetros de la costa ecuatoriana del Pacífico.
- Regiones naturales: Galápagos.
- Áreas Protegidas: Parque Nacional Galápagos y Reserva Marina de las Galápagos.

Principales especies:

Subcircuito oeste: Sinsonte de las Galápagos (e), Mosquero de las Galápagos (e), Pingüino de las Galápagos (e), Piquero de Patas Rojas, Pinzón de Cactus de Genovesa (e), Pinzón terrestre de Genovesa (e), Golondrina de las Galápagos (e), Gavián de las Galápagos (e), Cormorán de las Galápagos (e), Sinsonte de Floreana (e), Pinzón Arbóreo Pequeño (e), Pinzón de Darwin Oliváceo (e).

Subcircuito este: Polluela de las Galápagos (e), Papamoscas de las Galápagos (e), Pinzón Vegetariano (e), Pinzón Carpintero (e), Gaviota de Cola Bifurcada, Pardela de las Galápagos (e), Sinsonte de las Galápagos (e), Sinsonte de Española (e), Albatros de las Galápagos (e), Sinsonte de San Cristóbal (e), Pinzón de Darwin Gris (e), Tórtola de las Galápagos (e).

- Número aproximado de especies: 180
- Especies endémicas: 32
- Centro de distribución más cercano: Santa Cruz y San Cristóbal Tiempo promedio de recorrido: 8 días
- Especies amenazadas: 22

Fuente: Tomado de GoRaymi <https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/observacion-aves/ruta-galapagos-aves-ecuador-aoyfjoqeb>

Ingreso al juego

SITIO WEB
<https://wordwall.net/resolve/59066579>

ESCANEAR EL
CODIGO QR



Objetivo

Mejorar las habilidades de pensamiento en los estudiantes, utilizando el juego interactivo Wordwall, anagrama.

1-Observar el apartado naturaleza ruta galápagos-Aves Ecuador en el siguiente enlace <https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/observacion-aves/ruta-galapagos-aves-ecuador-aoyfjoqeb>

2-Responder al siguiente concurso de preguntas en base a la lectura en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/resource/59066579>



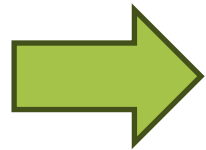
Contestado las preguntas, se obtiene las calificaciones de los estudiantes, se puede constatar si los cambios fueron favorables en cuanto a las actividades de lengua y literatura y la capacidad interpretativa en base al texto leído.



Evaluación Wordwall

Tabla de clasificación

1°	Mathews Mena	145	3:30s
2°	Ismael Paredes	127	3:40s
3°	Angie Ramos	126	2:27s



10.5. Análisis de los Niveles de Satisfacción de los estudiantes con la aplicación de la propuesta.

Entre los principales resultados se seleccionó a la muestra de 32 estudiantes, sin embargo, se aplicó a 30 alumnos por motivos de inasistencia en el día que se ejecutó la propuesta, posteriormente, se aplicó la escala de Likert con el objetivo de medir los niveles de satisfacción, razón por el cual, se consideró las siguientes preguntas.

Tabla 22

Ítems procesados en la escala de Likert en los estudiantes de Octavo “A”

Preguntas	Descripción
P 1	¿Qué tan satisfecho le pareció la propuesta aplicada?
P 2	Le gustó aprender por medio de los juegos interactivos.
P 3	Se le facilitó la lectura utilizando la gamificación.
P 4	Le gustó conocer algunas leyendas ecuatorianas.
P 5	La interpretación de textos Literarios a través de la gamificación es más comprensivo y fácil de identificar la estructura para usted.
P6	La propuesta despertó en usted la motivación y el trabajo en grupo.
P7	Le parece interesante jugar, pero a la vez aprender.
P8	Le pareció fácil aprender sobre esta herramienta tecnológica.
P9	La propuesta presentada, llegó a ser divertida e interesante.
P10	Fue innovador ocupar las TICs como recurso de aprendizaje y no de distracción.
P11	Le gustaría seguir aprendiendo diferentes herramientas de gamificación.

Nota: Preguntas desarrolladas por medio de la escala de Likert.

Tabla. 23

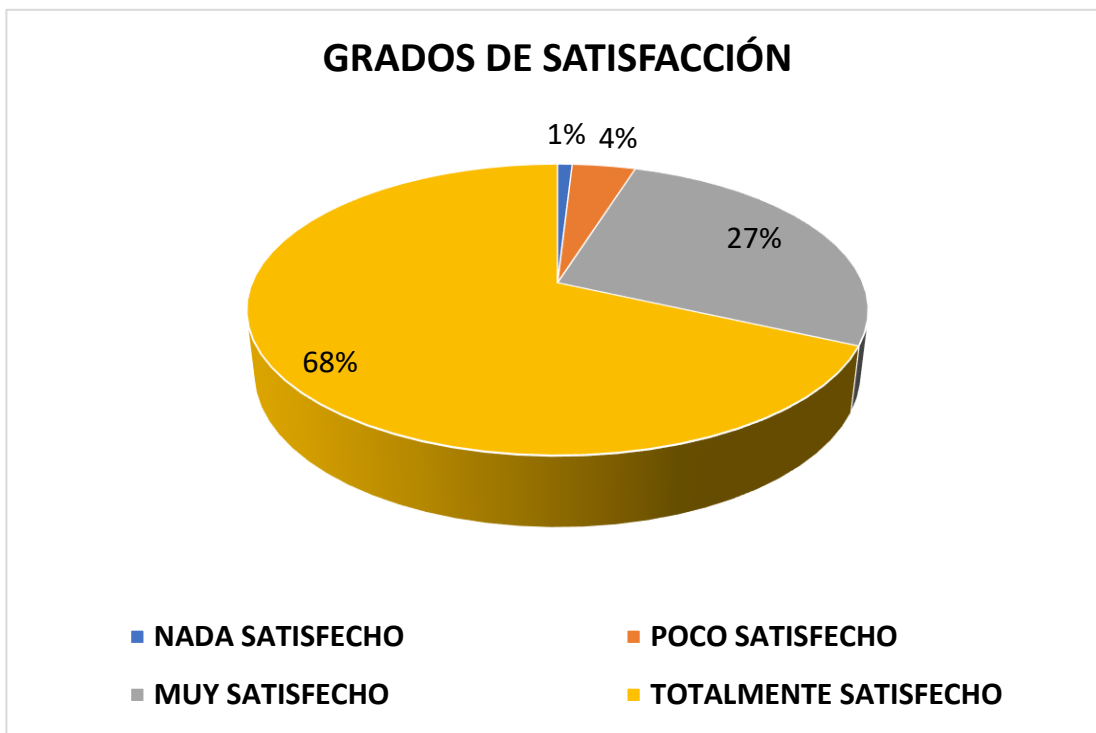
Grados de satisfacción de la propuesta aplicada en los estudiantes de Octavo "A"

TABLA PARA DETERMINAR EL GRADO DE SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA PROPUESTA APLICADA												
GRADOS DE SATISFACCIÓN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	TOTA
NADA SATISFECHO	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	3
POCO SATISFECHO	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	0	13
MUY SATISFECHO	7	7	13	7	10	11	6	7	9	8	4	89
TOTALMENTE SATISFECHO	21	21	16	22	18	16	23	22	20	20	26	225
TOTAL	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	330

Nota. Datos tomados de la muestra de estudiantes a través de la escala de Likert

Figura 1

Porcentajes de los Grados de satisfacción de la propuesta desarrollada



Nota. La figura muestra los resultados obtenidos de acuerdo con la aplicación de la propuesta. **Fuente:** Estudiantes encuestados.

A modo de cierre, por medio de la escala de Likert se midió el grado de satisfacción de los estudiantes frente a la propuesta aplicada, los resultados fueron satisfactorios donde el 68% de los estudiantes, manifestaron estar totalmente satisfechos con relación a la apropiación de nuevos conocimientos culturales del patrimonio literario ecuatoriano a través del portal GoRaymi, así como la aplicación gamificadora Wordwall, lo que las convierten en herramientas y/o estrategia didáctico-metodológica.

En este sentido, se propició motivar el interés de los estudiantes en aprender de manera divertida, e interactiva, sin perder el enfoque de la formación. Un aspecto relevante, es que con las estrategias didácticas metodológicas se generó el interés hacia la lectura y la interpretación de textos literarios en los estudiantes, donde manifestaron que les facilita la comprensión de diferentes textos, la lectura, estructura, elementos entre otros.

Por otra parte, la docente manifestó verbalmente que esta herramienta es totalmente innovadora para la educación tradicionalista. Agregó también que en la actualidad los estudiantes tienen conocimiento de la tecnología y que para ellos no se complica comprender como se utiliza, por esta razón la enseñanza-aprendizaje debe redireccionarse hacia el desarrollo de la cultura y competencias digitales en los sujetos implicados en el proceso educativo, con el propósito de que puedan atemperarse a los retos y desafíos de la sociedad del conocimiento del siglo XXI.

11. BIBLIOGRAFÍAS

- Agüera, P. (2022, 9 de junio). Wordwall: aprende a utilizar en tres pasos, Educación 3.0. Educación 3.0.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/wordwall-utorial/>
- Aguirre Garza, R. D. (2023). Lectura y reflexión: una estrategia hermenéutica para la interpretación literaria. *Humanitas. Revista de Teoría, Crítica y Estudios Literarios*, 2(4). <https://doi.org/10.29105/revistahumanitas2.4-46>
- Aldana, G. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria. [Universidad de Santander UDES Centro De Educación Virtual Cvudes, Bogotá]. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content>
- Alfaro Rodríguez, A. P., Fernández Prieto, M. S., & Alvarado Vázquez, R. I. (2014). El uso de las TIC en la formación permanente del profesorado para la mejora de su práctica docente. *Etic@net. Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación En La Sociedad Del Conocimiento*, 14(1). <https://doi.org/10.30827/eticanet.v14i1.11986>
- Atoc, P. (2018). Los niveles de comprensión lectora <https://tabasco.gob.mx/sites/default/files/users/setabasco/Niveles%20Comprension%20Lectora%20286.pdf>

- Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7), 69–82. <https://doi.org/10.58312/2591.3905.v5.n7.35733>
- Calderón, M. Y., Flores, G. S., Ruiz, A., y Castillo, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII (Especial 5), 63- 74.
- Calderón, N. (2022) Experiencias de la aplicación de la gamificación de los docentes de Lengua y Literatura del B.G.U en el desarrollo de la comprensión lectora. [Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad Central del Ecuador Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura] <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27642/1/UCE-FIL-PLL-CALDERON%20NATHALY.pdf>
- Campaña y Guerrero. (2022) *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela de educación básica “Rafael J Bazante” del cantón san José de Chimbo de la provincia bolívar, en el periodo 2021-2022* [trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación presentado a obtener el título de Licenciado (a) en ciencia de la educación básica, Universidad Estatal de Bolívar] Repositorio Digital UEB. <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4393>
- Casas Sánchez, M. C., Martínez Rivera, T., Tamayo Duque, A. C., & Villa Acevedo, G. A. (2018). Los textos discontinuos: una posibilidad didáctica para favorecer la interpretación. *Ciencias Sociales y Educación*, 7(14). <https://doi.org/10.22395/csye.v7n14a5>

Castillo-Mora, J., Escobar-murillo, G., Murillo, R. de los Á. B., & Moyano, M. Y. C. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo Del Conocimiento*, 7(1), 686–701. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/3503/7930>

Claudio y Gallegos. (2023) *La técnica del subrayado para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “b” en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, cantón Guaranda, provincia bolívar periodo 2022-2023*, [trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación presentado a obtener el título de licenciadas en ciencias de la educación básica, Universidad Estatal de Bolívar] Repositorio Digital UEB. <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/5358>

Cobos Sánchez, Á. (2021). La gamificación a través de plataformas E-learning: Análisis cuantitativo de una pedagogía emergente implantada mediante las TIC. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación Docencia Creativa*

Cruz García, M., Y Vargas Sánchez, D. (8 de mayo de 2018). Desarrollo de la comprensión lectora de los niños/as de cuarto año de educación general. Repositorio UEB [Universidad Estatal de Bolívar, Proyecto de intervención educativo presentado en opción a obtener el título de licenciadas en ciencias de la educación, mención: educación básica]: <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/2224>

Del Valle, M. (2016). El acto de leer: una experiencia en Educación Primaria. *Educere*,

vol.20, núm. 65. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35646429010.pdf>

- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logia, educación física y deporte*, 1(1), 16-24. Uso de las TIC en docentes universitarios de la región central del Perú. (2021). *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.671
- García-Mogollón, M., & Mogollón-Rodríguez, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1). <https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- Gordillo, A., y M. Flórez. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Actualidades Pedagógicas*, (53), 95-107. <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1100&context=ap>
- Guamán y Vargas. (2022) *Herramientas Tecnológicas para la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura, para estudiantes de octavo año de educación General Básica paralelo "a" en la unidad educativa San Pedro de Guanujo, durante el año 2022*", [propuesta tecnológica presentado en opción a obtener el título de licenciados en pedagogía de la informática, Universidad Estatal de Bolívar] Repositorio Digital UEB.

<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4762>

Gudiño y Saltos. (2022) *Técnicas de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la comprensión lectora en contextos de educación híbrida para el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la escuela de educación básica “Luis Aurelio González” de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante el período lectivo 2021 – 2022* [Trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación presentado a obtener el título de Licenciados en ciencias de la Educación Básica, Universidad Estatal de Bolívar] Repositorio Digital UEB.

<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4404>

Guevara, A. (2021, 17 enero). Cerebriti es tu aplicación No 1 de juegos edu supera el reto. INED21 Web Altamente especializada en Educación. <https://ined21.com/cerebriti/>

Inlago y Guzmán. (2022) *desarrollo de estrategias cognitivas de comprensión lectora mediante la herramienta tecnológica Nearpod en el área de Lengua y Literatura del 8 año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin, Guaranda, bolívar en el periodo lectivo 2021 – 2022* [“trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación presentado a obtener el título de licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica”, Universidad Estatal de Bolívar] Repositorio Digital UEB.

<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4756>

Lerín, H. (2013) Los textos literarios: características y rasgos lingüísticos.

- <https://elbauldelcodigo.files.wordpress.com/2012/09/11-los-textos-literarios-caracterc3adsticas-y-rasgos-linge3bcc3adsticos-los-gc3a9neros-literarios1.pdf>
- Martínez, C. (2018). Investigación Descriptiva: Tipos y Características. Lifeder.Com
- Maza Ramírez, J. M., Ruiz Bravo, E. G., Y Carbay Cajamarca, W. A. (2022). Estrategias didácticas para la producción de textos literarios narrativos. *Sociedad Y Tecnología*, 5(2). <https://doi.org/10.51247/st.v5i2.221>
- Méndez, S. (2006) Comprensión lectora y textos literarios: una propuesta psicopedagógica Educación, vol. 30, núm. 1, Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44030109.pdf>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio (s.f.). Libros y publicaciones en línea – <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/libros-y-publicaciones-on-line/>
- Ministerios de Educación. (2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>
- Morejón, D. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de quinto año de EGB de la unidad educativa “María Auxiliadora” de la ciudad de Caluma, Provincia Bolívar. Periodo 2021 a 2022*. [Trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación presentado a obtener el título de Licenciado (a) en ciencias de la Educación Básica, Universidad Estatal de Bolívar]. Repositorio digital UEB. <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4412>

Román, L. (2022, 8 noviembre). Blooket, la herramienta para crear cuestionarios online
EDUCACIÓN3.0. EDUCACIÓN3.0.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/blooket-tutorial/>

Salazar y Zapata. (2022) “*La técnica del subrayado para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de décimo año paralelo “a” de la Unidad Educativa "Segundo Ulpiano Figueroa" del cantón Caluma, Provincia de Bolívar, periodo académico 2022-2023*”, [Trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación presentado a obtener el título de Licenciadas/o en ciencias de la Educación Básica, Universidad Estatal de Bolívar] Repositorio Digital UEB.

<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4741>

Santamaría, J. V. A. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo de la investigación educativa a través de la novela. REFCalE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa. ISSN 1390-9010, 10(2), 257-270.

Saucedo, M. A., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE), 87–103. Retrieved from <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>

Saucedo, M. A., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE), 87–103. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>

- Urzola, M. (2020). Métodos inductivos, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Revista Crítica Transdisciplinar*, 3(1), 36-42.
- Velasco Rodríguez, M. Á. (2017). Las TAC y los recursos para generar aprendizaje. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2).
<https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.796>
- Velásquez, A. M., & Lizarazo, S. F. (2020). Transformación de las normas sociales de aula. Evaluación formativa de una intervención basada en juegos. Voces Y Silencios. *Revista Latinoamericana De Educación*, 11(1), 89–111.
<https://doi.org/10.18175/VyS11.1.2020.5>
- Yuste, E. (2014, 23 octubre). Leoteca, una red social de lectura para niños. Elisa Yuste. Consultoría en cultura y lectura. <https://www.elisayuste.com/leoteca-una-red-social-de-lectura-para-ninos/>

12. ANEXOS

Anexo A1. Resolución de aprobación del tema



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 27 de junio de 2023
RCD-FCESFH-UEB-0235.41 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 26 de junio de 2023.

EN RELACION AL VIGÉSIMO TERCER PUNTO.- Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores docentes tutores de la Carrera de Educación Básica, período académico mayo – septiembre 2023.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: “El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que “Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

CONSEJO DIRECTIVO

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.
des y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-040, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega de la matriz con los temas del Trabajo de Integración Curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores docentes tutores, durante el proceso de titulación 02-2023, de los estudiantes de Octavo Ciclo A, B y C de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo - septiembre 2023, para su valoración y aprobación.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de trabajo de Integración, titulado: “LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GALO PLAZA LASSO" EN EL CANTÓN ECHEANDÍA PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023.”, presentado por CRUZ GARCIA KARINA DEL ROCIO Y KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo – septiembre 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DRA. LIANA FUENTES SEISDEDOS, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese. –

Atentamente,



Lcdo. Francisco Moreno del Pozo, PhD.

DECANO

FMDP/Marcela N.

Anexo A2. Certificado de la Unidad Educativa



UNIDAD EDUCATIVA
“GALO PLAZA LASSO”

Echeandía-Bolívar-Ecuador

Yo, Ing. Adolfo Viscarra con Cedula de identidad número 0201356565, Rector de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, con código AMIE:02H00437, a petición verbal de parte interesada.

CERTICO:

Que los estudiantes **KARINA DEL ROCIO CRUZ GARCIA** con C.I: 0202186755 y **KELVIN MANOLO CHACAN CHACAN** con C.I: 0250185063 estudiantes de Octavo ciclo paralelo “C” de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, mismos que asistieron a la Unidad Educativa a realizar actividades inherentes a la propuesta del Proyecto de Titulación, con el Tema: “**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023**”.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad pudiendo el interesado darle uso que a bien tuviere.

Atentamente

Echeandía 22 de agosto del 2023

Ing. Adolfo Viscarra

Rector



Anexo A3. Oficio presentado en la Unidad Educativa para el desarrollo del Informe de Investigación.



Echeandía 02 de abril del 2023

Ing. Adolfo Viscarra

Rector de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso

Presente. -

De mi consideración:

Momento oportuno para expresarle un cordial saludo a la vez deseándole éxito en la ardua labor a la cual usted viene desempeñando en beneficio de la educación.

YO, Karina del Rocio Cruz Garcia con C.I: 0202186755 y Kelvin Manolo Chacan Chacan con C.I: 0250185063 estudiantes de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, solicitamos a usted en calidad de Rector la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, de la manera más comedida y es especial, nos autorice y permita realizar nuestro proyecto de investigación denominado "LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTERPRETATIVA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GALO PLAZA LASSO", EN EL CANTÓN ECHEANDÍA PROVINCIA DE BOLÍVAR, AÑO 2023". Por la atención que usted sepa blindar al presente anticipo mi más sincero agradecimiento y estigma.

Atentamente;

Karina Cruz

0202186755

Kelvin Chacan

0250185063



Anexo A4. Certificado Turnitin

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
TESIS FINAL 05 de septiembre 2023.doc x	KARINA / KELVIN CRUZ /CHALAN

RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
18831 Words	107760 Characters

RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
127 Pages	8.1MB

FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Sep 6, 2023 12:08 PM GMT-5	Sep 6, 2023 12:13 PM GMT-5

● 0% de similitud general

Esta entrega no coincidió con ningún contenido comparado.

- 0% Base de datos de publicaciones

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de Internet
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Material bibliográfico
- Material citado
- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)



Anexo A5: Matriz análisis de datos, para el desarrollo de la propuesta

Pregunta	Interpretación	Fortalezas	Debilidades
Sin considerar los textos brindados por la Unidad Educativa ¿Suele realizar diariamente alguna Lectura?	Dentro de esta pregunta se puede manifestar que los estudiantes en su gran mayoría practican un hábito de lectura, sin embargo, es necesario dar a conocer nuevas metodologías para captar el interés de la lectura de los textos a través de la gamificación con herramientas actualizadas acorde al grado y la necesidad del estudiantado.	Los estudiantes de la Unidad Educativa tienen un hábito de lectura.	No conocen herramientas Digitales.
¿En el curso anterior leyó algún libro por propia iniciativa o solamente los que suelen poner como lectura obligatoria los profesores?	De acuerdo con su gran mayoría los estudiantes dieron a conocer que leyeron por iniciativa propia, por otro lado, existen pocos estudiantes que solo leen por obligación. Se argumenta que para los estudiantes no pierdan su propia iniciativa es fundamental fomentar la lectura a través de la tecnología.	Si bien es cierto practicar la lectura por iniciativa propia hace que los estudiantes sean críticos.	Los estudiantes manifiestan que leen por obligación.
¿Qué tipos de Estilos Literarios le gusta más?	Los datos anteriormente mencionados evidencian que los estudiantes se direccionan más a un estilo en específico como es el narrativo, seguido del lírico y finalmente el		Los estudiantes identificaron con claridad el estilo literario.

	estilo dramático. Si bien es cierto, los estilos que llaman la atención a los estudiantes son los que llevan ilustraciones, y temas de su interés, es relevante manifestar que la lectura debe ser escogida acorde la temática de interés de los estudiantes.		
¿Por quienes se siente orientado a la hora de elegir los libros de literatura?	Según los datos obtenidos se menciona que en su mayoría los estudiantes se sienten dirigidos por los docentes del área de lengua y literatura para la selección de los textos literarios, se recomienda elegir aquellos textos que el estudiante tenga agrado o se sienta atraído.	Los Docentes son aquellos quienes orientan a los estudiantes para crecer en sus hábitos de lectura.	
¿Usted cree que la lectura influye en su rendimiento académico?	Según lo analizado se tiene como resultado que la mayoría de los estudiantes coinciden en que la lectura es un aspecto fundamental ya que influye en el rendimiento académico. Razón por el cual es de relevancia fomentar el uso de las tecnologías y así tener grandes bibliotecas virtuales.	Para no tener un bajo rendimiento académico es fundamental tener un hábito de lectura adecuado.	
¿Conoce usted que es la Gamificación?	Gran parte de los estudiantes desconocen la metodología que se aplica en la actualidad para la obtención de conocimientos, y los		Los estudiantes no conocen la gamificación,

	beneficios que brindan las herramientas tecnológicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje para el desarrollo académico del estudiantado.		por ende, no aprovechan los beneficios de la tecnología.
¿Ha practicado la Gamificación con sus docentes y padres?	Existen una mayoría de estudiantes que no a practicado la gamificación por tal motivo se evidencia que existen problemas del uso de la tecnología, acompañado del desconocimiento de herramientas que facilitan el aprendizaje de los estudiantes.		Como se mencionó anteriormente, los estudiantes no han practicado la gamificación con docentes, padres etc.
De los siguientes juegos interactivos digitales para el área de Lengua y Literatura, selecciones cual de estos usted conoce	Mediante estos porcentajes sobre los juegos interactivos digitales, se demuestra que los estudiantes en su mayoría desconocen las herramientas planteadas. De tal manera esta investigación propone aplicar la Gamificación con diferentes juegos interactivos digitales, siendo estos viables para el mejoramiento de la interpretación de textos literarios.		Los estudiantes no conocen juegos interactivos digitales, ya que ellos no utilizan el laboratorio de computación de la UE.

<p>¿Su docente del área de Lengua y Literatura a utilizado la gamificación para el aprendizaje de manera sincrónica y asincrónica?</p>	<p>Es imprescindible que la docente del área de Lengua y Literatura para el cumplimiento de las actividades haga uso de las herramientas tecnológicas interactivas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo de los estudiantes, con el propósito que sepan desenvolverse dentro del ámbito de la tecnología y avanzar en sus conocimientos de manera divertida y práctica.</p>		<p>Los estudiantes manifestaron que su docente no aplicó esta metodología en la pandemia y tampoco en la actualidad.</p>
<p>¿Le gustaría aprender los contenidos de Lengua y Literatura, sobre todo la interpretación de textos literarios a través de los juegos interactivos digitales o Gamificación?</p>	<p>De acuerdo con los datos reflejados a los estudiantes les encantaría aprender sobre el funcionamiento de la Gamificación, de esta forma el aula de clases se convertirá en un ambiente de aprendizaje creativo y dinámico, en donde los se motiven y se interesen a seguir aprendiendo de manera divertida a través de los distintos juegos que se investigó en el internet.</p>		<p>Los estudiantes muestran mucho interés en querer conocer de que se trata la gamificación.</p>

Anexo B1: Unidad Educativa Galo Plaza Lasso



Anexo B2. Aplicación de la encuesta



Anexo B3. Aplicación de la entrevista



Anexo B4. Aplicación de la propuesta



Anexo C1: Encuesta a Estudiantes



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Encuesta dirigida a los Estudiantes de la Unidad Educativa “GALO PLAZA
LASSO”**

Objetivo: Conocer e identificar los intereses de los estudiantes de 8vo de EGB paralelo “A” sobre los estilos literarios, hábitos de lectura, comprensión lectora y si tienen conocimiento sobre la gamificación como herramienta metodológica.

Por favor dedique un momento a completar esta pequeña encuesta (anónima), la información que nos proporcione será utilizada para fortalecer la asignatura de lengua y literatura. Sus respuestas serán tratadas de forma confidencial y no serán utilizadas para ningún propósito distinto a la investigación que estamos desarrollando. Muchas gracias.

Género:

Edad:

1. Sin considerar los textos brindados por la Unidad Educativa, ¿Suele realizar diariamente alguna lectura?

Sí

No

2. **¿El curso anterior leyó algún libro por propia iniciativa o solamente los que suelen poner como lectura obligatoria los profesores?**

Propia iniciativa

Lectura obligatoria

3. **¿Qué tipo de estilos literarios le gusta más?**

Narrativo (leyendas, cuentos, fábulas, novelas)

Lírico (poemas, poesías, canciones, odas)

Dramático (obras de teatro, tragedia, comedia, sainete, extremas)

4. **¿Por quiénes se sientes orientado a la hora de elegir los libros de literatura?**

Docentes

Padres o familiares

5. **¿Usted cree que la lectura influye en su rendimiento académico?**

Sí

No

6. **¿Conoce usted que es la Gamificación?**

7. **¿Ha practicado usted la Gamificación con sus padres, compañeros y Docentes?**

SI

NO

8. **De los siguientes juegos interactivos digitales en el área de Lengua y Literatura, seleccione cual de estos conoce y si los ha utilizado.**

Cerebriti

Cokitos

Wordwall

Blooket

Kahoot

Educaplay

Liveworkssheets

Ninguna

9. ¿Su docente del área de Lengua y Literatura a utilizado la gamificación para la enseñanza de sus actividades de manera presencial y virtual?

SI

NO

10. ¿Le gustaría aprender los contenidos de Lengua y Literatura, sobre todo la interpretación de textos literarios a través de los juegos interactivos digitales o gamificación?

SI

NO



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Entrevista dirigida a la Docente de la Unidad Educativa “GALO PLAZA LASSO”

Objetivo: Conocer e identificar las estrategias metodológicas para la enseñanza-aprendizaje del hábito y fomento de la lectura a los docentes del área de lengua y literatura de la Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso”

Nombre del Docente:

Género:

1. ¿Le gusta leer?

SI NO

2. ¿Mencione usted los nombres de sus libros favoritos?

3. ¿Cuántas veces le dedica tiempo a la lectura?

Tres veces a la semana Dos veces a la semana No leo

4. ¿Cuáles son las estrategias didácticas que aplica usted para fomentar la lectura de textos literarios?

5. ¿Los textos literarios que maneja usted en el aula de clases, solo son los que indica el libro de 8vo brindado por el Ministerio de Educación?

6. ¿De qué manera fomenta usted la lectura en el aula de clases?

7. ¿Conoce la plataforma didáctica GoRaymi y la plataforma interactiva Wordwall?

8. ¿Usted suele desarrollar actividades de lengua y literatura utilizando como recurso a la gamificación?

9. ¿En su Unidad Educativa fomentan la lectura a través de concurso?

10. ¿Desearía capacitarse sobre las diferentes herramientas didácticas e interactivas, tales como Goraymi y Wordwall, para que las utilice en el aprendizaje de sus estudiantes?

Anexo C3: Ficha de Observación







UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 Guía de observación de la Unidad Educativa “GALO PLAZA LASSO”

Categorías					
Rasgos para observar	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Observaciones
La docente aplica la gamificación como una herramienta metodológica en el aula de clases.					
En la Unidad Educativa tienen laboratorios de computación disponibles para fomentar el uso de las TIC.					
La docente aplica metodologías creativas para					

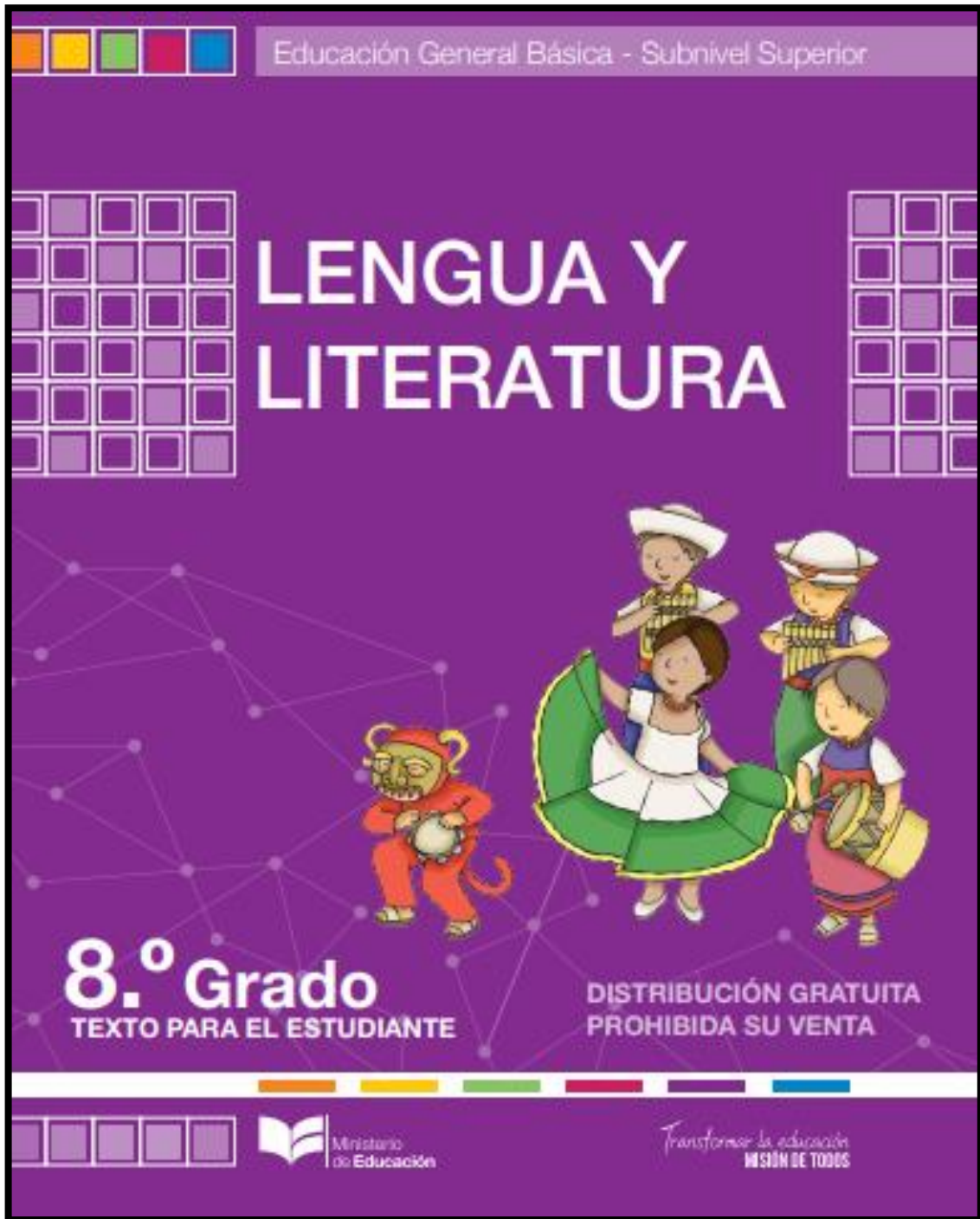
interpretar los textos literarios.					
La docente fomenta la lectura.					
La docente realiza talleres de lectura en el aula.					
Los estudiantes muestran interés por aprender los contenidos de Lengua y Literatura.					
Los estudiantes presentan problemas de redacción.					
Los estudiantes cometen errores como la omisión de palabras.					
Los estudiantes manifiestan errores ortográficos.					
Los estudiantes utilizan en su lectura y escritura muletillas.					
Pobreza de vocabulario					

Anexo C4: Escala de Likert

ESCALA DE LIKERT				
Unidad Educativa: Galo Plaza Lasso			ÁREA: Lengua y Literatura	Grado: Octavo "A"
Propósito: Evaluar el desarrollo de la aplicación de la Gamificación.				
Nombre del Alumno:				
Instrucciones: Lea cada Enunciado y marque como una X la opción que considere pertinente.				
NIVELES DE LOGRO				
INDICADORES	NADA SATISFECHO	POCO SATISFECHO	MUY SATISFECHO	TOTALMENTE SATISFECHO
				
Que tan satisfecho te pareció la propuesta aplicada				
Le gustó aprender por medio de los juegos interactivos.				
Se le facilitó la lectura utilizando la gamificación.				
Le gustó conocer algunas leyendas ecuatorianas.				
La interpretación de textos Literarios a través de la gamificación es más comprensivo y fácil de identificar la estructura para usted.				

La propuesta despertó en usted la motivación y el trabajo en grupo.				
Le parece interesante jugar, pero a la vez aprender.				
Le pareció fácil aprender sobre esta herramienta tecnológica.				
La propuesta presentada, llegó a ser divertida e interesante.				
Fue innovador ocupar las TICS como recurso de aprendizaje y no de distracción.				
Le gustaría seguir aprendiendo diferentes herramientas de gamificación.				

Anexo D1: Portada libro de Lengua y Literatura de Octavo grado



Anexo E1: Croquis de la Institución Educativa

