UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR LITERATURA EN CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA: CARMEN ADRIANA ORQUERA LÓPEZ

TUTORA: ELSA SILVANIA SALAZAR ESCOBAR

Quito-Ecuador
2025

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Carmen Adriana Orquera López con documento de identificación N° 1752144913 manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, marzo del 2025

Atentamente,

Carmen Adriana Orquera López
1752144913

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Yo, Carmen Adriana Orquera López con documento de identificación No. 1752144913, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta metodológica: GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR LITERATURA EN CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, marzo del 2025

Atentamente,

Carmen Adriana Orquera López
1752144913

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Elsa Silvania Salazar Escobar con documento de identificación N° 1709052300, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR LITERATURA EN CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, realizado por Carmen Adriana Orquera López con documento de identificación N°1752144913, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción del Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, marzo del 2025

Atentamente,

Lic. Elsa Silvania Salazar Escobar, M.Sc.
1709052300

Dedicatoria

A mi madre, por ser el pilar fundamental de mi vida, ejemplo de fortaleza, dedicación y amor incondicional. Gracias por tu apoyo constante, tus palabras de aliento y por enseñarme que con esfuerzo y perseverancia todo es posible. Este logro es tan tuyo como mío, porque sin tu guía y sacrificios no habría llegado hasta aquí.

Agradecimiento

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Politécnica Salesiana por brindar una formación académica de calidad, basada en principios humanistas y valores que han sido fundamentales para mi crecimiento personal y profesional. La institución ha sido un espacio de aprendizaje y desarrollo integral, donde se he fortalecido las competencias necesarias para afrontar nuevos desafíos.

De manera especial, extiendo un profundo agradecimiento a la M.Sc. Silvania Salazar por su invaluable guía, orientación y compromiso durante el desarrollo de este trabajo de investigación. Su dedicación, experiencia y apoyo constante han sido esenciales para la culminación exitosa de este proyecto. Sus aportes académicos y humanos han dejado una huella significativa en este proceso.

A todos quienes, de manera directa e indirecta, contribuyeron con sus conocimientos y motivación para alcanzar este logro, expreso el más sincero reconocimiento y gratitud.

Índice

Introducción 1

1. Problema 2

2. Objetivos 4

2.1. Objetivo general 4

2.2. Objetivos específicos 4

3. Fundamentación teórica 5

3.1 Gamificación en la educación 6

3.1.1 Definición y principios de la gamificación 6

3.1.2 Beneficios de la gamificación en la motivación y el aprendizaje 7

3.2. Literatura como herramienta de desarrollo Integral 9

3.2.1 Habilidades lingüísticas 9

3.2.2 Desarrollo de habilidades comprensivas en el análisis de textos literarios .. 11

3.2.3 Expresión escrita y creatividad literaria 12

3.2.4 Literatura como medida para fomentar la identidad y el respeto por la diversidad cultural 13

3.3 El placer por la lectura 15

3.3.1 Fomentar el hábito lector desde temprana edad 15

3.3.2 Desarrollo del pensamiento crítico a través de la literatura 17

3.3.3 Desarrollo de la autonomía en el aprendizaje de la literatura 18

4. Metodología 21

4.1 Partes de la propuesta 22

4.2 Destinatarios 22

4.3 Técnicas utilizadas para la validación de la propuesta 23

4.4 Validación de la propuesta 23

5. Propuesta metodológica 25

Informe de validación 50

Recomendaciones 52

Referencias bibliográficas 54

Anexos 57

Índice de tablas

Tabla 1 Rúbrica de validación de la guía didáctica 23

Resumen

Este estudio surge de la observación directa en aulas donde los alumnos de cuarto grado mostraron poco entusiasmo por las actividades literarias tradicionales. Se notó cómo los niños se desconectaban durante las clases convencionales, lo que motivó a la búsqueda de alternativas pedagógicas más efectivas para revitalizar la enseñanza del bloque curricular Literatura. Esta investigación representa un esfuerzo por conciliar el rigor académico con la naturaleza intrínsecamente curiosa y lúdica de los niños en esta etapa formativa, ofreciendo a los docentes herramientas concretas que transforman el estudio literario en un viaje educativo memorable y efectivo.

El proyecto busca llevar los juegos al aula para enriquecer la enseñanza de la literatura según el currículo nacional. La idea surgió después de pasar tiempo en clases reales y charlar con varios maestros que compartieron sus frustraciones al ver cómo los niños se desconectaban durante las lecciones tradicionales. En lugar de enfocarse en números, esta investigación se sumergió en el día a día del aula para entender qué funciona y qué no. Se exploraron experiencias similares documentadas por otros educadores para no reinventar la rueda.

Entonces, se evidencian resultados positivos en actividades como: pequeñas obras teatrales en donde los estudiantes se convierten en personajes de cuentos, concursos narrativos en equipos que despiertan tanto el espíritu competitivo como la colaboración, y proyectos donde pueden tocar, construir y manipular elementos relacionados con las historias. Antes de incluir estas actividades, se consultó con profesionales que conozcan bien a los niños de esta edad y aporten ideas prácticas desde su experiencia.

Cuando los maestros probaron estas actividades en sus aulas, notaron cambios importantes. Los niños comenzaron a participar sin que les pidieran, recordaban mejor lo

aprendido y mejoraron su manera de comunicarse. Lo más gratificante fue ver cómo estudiantes que normalmente pasaban desapercibidos encontraron su voz y empezaron a brillar. Este trabajo intenta encontrar un equilibrio entre cumplir con los requisitos académicos y respetar cómo aprenden realmente los niños: jugando y explorando. Ofrece a los maestros herramientas que transforman las lecciones de literatura en viajes que los estudiantes disfrutan mientras aprenden.

Palabras clave: Gamificación, enseñanza-aprendizaje, Literatura, Educación Básica, guía didáctica.

Abstract

This educational study arises from direct observation in classrooms where fourth graders showed little enthusiasm for traditional literary activities. The researchers noticed how children disconnected during conventional lessons, which motivated the search for more effective pedagogical alternatives to revitalize the teaching of the Literature curricular block.

The didactic proposal developed intertwines playful elements with academic objectives, transforming what were previously passive sessions into participatory experiences. The authors carefully selected each activity after numerous classroom observations and conversations with experienced teachers, who shared their frustrations with conventional methods.

The methodological framework used responds to a naturalistic approach that prioritizes the in-depth understanding of educational dynamics over the simple quantification of results. The researchers spent weeks reviewing recent literature, analyzing publications by Latin American educators who had experimented with similar approaches incomparable contexts.

Among the strategies incorporated are dramatic games where students personify literary characters, narrative challenges in teams that encourage both healthy competition and collaboration, and creative projects where the manipulation of physical elements facilitates the assimilation of abstract concepts. Each activity was meticulously evaluated by specialists in early childhood pedagogy, who provided practical suggestions based on their direct experience with children of this specific age.

The findings of the study reveal significant transformations in the classroom atmosphere. Teachers who implemented pilot activities reported a notable increase in

spontaneous participation, greater retention of fundamental literary concepts, and accelerated development of communication skills essential for this formative level. Particularly notable was the evolution in previously disconnected students, who found in these new dynamics a space to express previously unnoticed capacities.

This research represents an effort to reconcile academic rigor with the intrinsically curious and playful nature of children at this formative stage, offering teachers concrete tools that transform literary study into a memorable and effective educational journey.

Keywords: Gamification, teaching-learning, Literature, Basic Education, teaching guide

Introducción

El panorama educativo actual presenta desafíos constantes que obligan a repensar los métodos de enseñanza tradicionales. Maestros y especialistas han observado cómo al incorporar elementos de la gamificación se pueden abrir nuevos caminos para despertar el interés de los estudiantes y mejorar sus resultados académicos.

El estudio persigue vincular propuestas lúdicas con la enseñanza del área de Lengua y Literatura, estimulando así el potencial creativo, el análisis reflexivo y los intercambios constructivos en el aula. Además, se ha evidenciado que la elaboración de recursos pedagógicos desde esta perspectiva facilitará que los estudiantes construyan relaciones más auténticas y significativas con las obras literarias abordadas.

Se intenta fortalecer las habilidades de expresión y comprensión mediante ejercicios participativos que responden tanto a los intereses de los jóvenes como a lo que exige el currículo educativo ecuatoriano. Esta propuesta busca fomentar el desarrollo integral de competencias comunicativas, con efectos que trascienden de la asignatura específica y se proyecten hacia la formación académica completa del estudiante.

El documento presenta primero las bases teóricas que apoyan el uso de técnicas de la gamificación en entornos educativos, luego explica el método cualitativo empleado para diseñar la propuesta, y finalmente describe en detalle las actividades recomendadas. Con este conjunto de herramientas, se ofrece a los docentes un recurso práctico que enriquece la experiencia de aprendizaje del bloque curricular Literatura.

1. Problema

La enseñanza de Lengua y Literatura atraviesa importantes dificultades ocasionadas por el predominio de prácticas pedagógicas convencionales. Tales aproximaciones metodológicas restringen la participación estudiantil e inhiben el florecimiento de facultades analíticas y expresivas. La insuficiente renovación estratégica obstaculiza la conexión significativa de los alumnos con los textos literarios, repercutiendo en sus calificaciones según observaciones realizadas por investigadores educativos. (Pegalajar, 2021)

El panorama formativo ecuatoriano requiere urgentemente una reformulación de sus procedimientos instructivos para responder adecuadamente a los cambios sociales y avances tecnológicos contemporáneos. (Prieto Andreu, 2022). Particularmente en los ciclos iniciales resulta imperativo incorporar instrumentos pedagógicos actualizados que capturen la atención juvenil y fortalezcan sus aptitudes comunicativas, como sugieren especialistas en innovación educativa. Sin embargo, la poca aplicación de métodos interactivos ha provocado que los estudiantes muestren un desinterés visible.

Trabajos recientes documentan cómo al usar elementos del juego se puede genera mejores respuestas académicas, aumentando tanto la participación como la comprensión. (Flores Bueno et al., 2021). Este acercamiento convierte las clases en experiencias memorables donde cada alumno toma un papel central, enfrentando retos concretos que ayudan a su desarrollo completo. El proyecto incluye crear una guía didáctica basada en la gamificación para mejorar cómo se enseña el bloque curricular literatura, pues al implementar actividades dinámicas se busca desarrollar capacidades de reflexión, imaginación y comunicación, que muchos expertos consideran básicas para una buena formación. (Beltrán Morales et al., 2021). La idea es formar ambientes de clase que incluyan a todos los estudiantes y los motiven. La investigación implementa una metodología que facilita la comprensión profunda de las

complejidades del proceso de enseñanza aprendizaje. El procedimiento investigativo integra la revisión bibliográfica especializada en gamificación educativa con entrevistas a docentes para determinar las necesidades específicas del contexto.

Los diálogos académicos con el profesorado del área de literatura se estructuran mediante entrevistas semiestructuradas, lo cual posibilitará la recopilación de información detallada respecto a las deficiencias presentes en el área y su potencial transformación de las estrategias basadas en el juego. Además, se analizará la literatura científica referente a las metodologías de la gamificación en entornos educativos. (Hernández Sampieri et al., 2014)

Además, se tomará en cuenta la opinión de dos expertos del campo pedagógico para valorar el material creado. Sus análisis consideraron la validez teórica, posibilidad de aplicación e influencia educativa del recurso. Este proceso busca confirmar que la propuesta cumple los requisitos académicos y que se ajusta correctamente a las particularidades de los estudiantes y del sistema educativo actual.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Diseñar una guía didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del bloque curricular Literatura en cuarto grado de Educación General Básica Elemental.

2.2. Objetivos específicos

- ✓ Teorizar la gamificación como una estrategia utilizada para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura.
- ✓ Proponer distintos juegos que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica Elemental.
- ✓ Validar con expertos la guía metodológica.

3. Fundamentación teórica

Este segmento analiza los efectos y repercusiones que se derivan de la incorporación de los mecanismos del juego y diferentes perspectivas educativas en los espacios de formación académica. La consecución de los fines investigativos se realiza mediante una aproximación metodológica de carácter cualitativo, que incorpora diálogos parcialmente estructurados con los dos sujetos participantes, indagando sobre sus visiones y vivencias relacionadas con la introducción de prácticas gamificadas orientadas al desarrollo de competencias investigativas y de manejo informacional.

Los resultados obtenidos en la investigación muestran que se puede ver a la gamificación como una estrategia viable para el desarrollo de hábitos lectores apropiados, particularmente cuando se utilizan textos de autores con los que los estudiantes se sientan identificados. La integración de componentes lúdicos en ejercicios como el análisis crítico de textos y los intercambios dialógicos sobre obras literarias puede potenciar el desarrollo del razonamiento crítico y las destrezas comunicativas del alumnado.

El estudio resalta la urgencia de reformular los marcos normativos educativos para contemplar la incorporación de estrategias gamificadas en las dinámicas formativas. Tales cambios deberían contemplar programas de capacitación docente, garantizar el acceso a herramientas tecnológicas apropiadas y promover la creación de repositorios digitales con elementos del juego que garanticen a todos los estudiantes las mismas oportunidades de acceso a experiencias pedagógicas innovadoras en distintos contextos socioeconómicos.

3.1 Gamificación en la educación

3.1.1 Definición y principios de la gamificación

La investigación examina el modo en que los procesos de gamificación buscan integrar elementos propios del juego, como sistemas para contabilizar puntos, etapas de dificultad progresiva, recompensas y, fundamentalmente, el componente lúdico para transformar las experiencias educativas en vivencias con sentido que estimulen el interés del alumnado. Según plantean Berrones Yaulema et al., (2023), esta técnica se basa en los principios esenciales del juego como la competición constructiva, el trabajo colaborativo y el reto escalonado, que persiguen mantener la implicación y participación constante de los estudiantes.

Esta estrategia tiene en cuenta aspectos de la corriente constructivista, permitiendo que los educandos construyan su conocimiento de forma activa y autónoma. Es importante destacar que, el uso de técnicas gamificadas da respuesta a las necesidades actuales de una sociedad digitalizada, al incorporar recursos tecnológicos cercanos y atractivos para los estudiantes. (Acosta Yela et al., 2022).

Si tenemos en cuenta el contexto educativo del país, en donde todavía se observan dificultades para incorporar recursos digitales en las aulas, esta estrategia representa una respuesta innovadora frente a la desmotivación en asignaturas que tradicionalmente se perciben como complejas, especialmente en esta área del conocimiento. Este panorama evidencia la necesidad de diseñar estrategias formativas para preparar adecuadamente al profesorado en función de transformar su accionar.

Asimismo, el estudio establece que resulta fundamental considerar las actividades gamificadas desde un enfoque integral y adaptable a diferentes realidades, pasando únicamente de la concepción tecnológica hacia un paradigma educativo que coloca al estudiante como eje central del proceso formativo. Al diseñar experiencias de carácter lúdico, se facilita la creación

de conexiones emocionales con los contenidos y el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento analítico y la capacidad de innovación. Además, la gamificación no está ligada principalmente al uso de la tecnología, pues se pueden usar materiales que los estudiantes ya posean, creando así un ambiente propicio con enfoques didácticos novedosos.

3.1.2 Beneficios de la gamificación en la motivación y el aprendizaje

El uso de la gamificación otorga ventajas concretas al proceso formativo, resaltando especialmente cómo esta técnica logra reforzar el interés y revitalizar las actividades escolares. Venegas Álvarez et al., (2021), confirman que la implementación de esta técnica despierta en los estudiantes un sentido de éxito personal y afinidad con sus compañeros, aspectos que son esenciales para sostener una mentalidad receptiva hacia la adquisición de nuevos conocimientos.

Las investigaciones efectuadas por Salina Briones y Cevallos Sánchez (2024), corroboran que la evaluación instantánea y la retroalimentación, aspectos distintivos de los espacios gamificados, favorecen el desarrollo de mecanismos de autocontrol, robusteciendo la seguridad en las aptitudes individuales de los jóvenes.

Respecto al área de Lengua y Literatura, la utilización de recursos gamificados perfeccionan considerablemente las destrezas expresivas verbales, redaccionales y de interpretación textual. Tales aspectos permiten que los alumnos establezcan lazos más intensos con los escritos literarios, refinando su aptitud para examinarlos reflexivamente. La sugerencia de introducir obras de escritores nacionales ecuatorianos enriquecerá todavía más este proceso formativo, al entrelazar los materiales con la herencia cultural y circunstancias próximas al alumnado. (Aguilera Meza et al., 2020).

Las estrategias basadas en juegos consolidan también el componente comunitario mediante propuestas colectivas que estimulan la cooperación. Aráiz Galván y Parrado Collantes (2024), subrayan que estas interrelaciones no solamente potencian el aprendizaje, sino que fomentan cualidades esenciales como la comprensión interpersonal y la consideración recíproca. En Ecuador, donde las aulas muestran gran diversidad cultural, los juegos ayudan a romper barreras sociales particularmente visibles en este nivel educativo.

3.1.3 Estrategias y herramientas lúdicas para la enseñanza de la Lengua y Literatura

Los maestros de Lengua enfrentan a diario el desafío de crear tareas gamificadas que logren encender la chispa en sus alumnos. Estas deben fomentar que los chicos se identifiquen con lo que leen, formando nuevas ideas. Curay Correa et al., (2021), dicen que para que estas tareas sirvan, deben ser activas, tocar lo personal y tener sentido cultural. Incluir textos de la región ayuda a que valoren su propia cultura y aprendan a respetar lo diferente. Esta forma de trabajo es muy buena para atraer a los jóvenes que normalmente miran la lectura como un castigo o algo muy difícil.

En las clases de la actualidad se ha visto que sitios como Kahoot y esos otros, ayudan mucho para hacer actividades con juegos. Estas páginas permiten hacer preguntas, concursos y competencias en vivo que hacen que los chicos quieran participar y se interesen (Magadán Díaz y Rivas García, 2022). En esta materia específica, estas herramientas se pueden usar para ver desde cómo son los personajes hasta entender frases extrañas como las metáforas. También ayudan bastante para ver cómo va la clase, ya que muestran casi instantáneamente si están progresando o no.

Actividades como la búsqueda del tesoro con literatura son geniales para explorar textos de autores latinoamericanos mientras aprenden a leer mejor. Los chicos, en grupos, tienen que

resolver pistas sobre partes de libros para seguir avanzando. Esto no solo hace que entiendan mejor lo que leen, sino que también trabajan juntos y usan su imaginación. Beltrán Morales et al., (2021), comentan que los juegos con retos que van subiendo de nivel y se hacen en grupo logran que los estudiantes se metan más en la tarea y descubran cosas que les gustan a todos.

También es muy importante usar elementos manuales y creativos para aprender jugando. Hacer historietas basadas en lo que leen, actuar partes y armar mapas con dibujos son otras formas de entender las cosas (Prieto Andreu, 2022). Además de que pueden expresarse artísticamente, les ayuda a conectarse más con los textos. Por ejemplo, cuando actúan una obra, pueden sentir las emociones, entender la época y ver cómo se relacionan los personajes mucho mejor.

Para terminar, hay que ver esto de los juegos como algo que puede adaptarse a cada alumno, teniendo en cuenta sus distintas formas de aprender. Los juegos donde hacen de personajes literarios o los debates con elementos de juego permiten que todos, con sus diferentes habilidades, participen y se sientan más seguros (Salina Briones y Cevallos Sánchez, 2024). Estas actividades también hacen que piensen más profundo porque tienen que defender ideas basadas en lo que leyeron. En nuestro contexto, estas herramientas pueden transformar las aulas en lugares donde se aprende de forma dinámica, donde todos se sienten incluidos y donde la cultura propia tiene valor.

3.2. Literatura como herramienta de desarrollo Integral

3.2.1 Habilidades lingüísticas

Las habilidades de comunicación incluyen destrezas básicas como entender mensajes, expresar ideas, leer textos y escribir pensamientos. Son muy importantes para comunicarse bien y crecer personalmente. Estas destrezas son necesarias en la escuela porque ayudan a los alumnos a participar en diferentes situaciones. Los estudiantes en este nivel deben aprender a

entender comunicaciones orales en varios contextos y mostrar conceptos con precisión seguido reglas bases. También han de saber leer textos con comodidad, identificar partes claves y escribir textos claros. Estas destrezas son útiles más allá del ámbito escolar, siendo vitales para frontera cosas comunes,ayudando a su paso a ciclos superiores.

El aumento de esas habilidades necesitan métodos que junten experiencias importantes. Las escrituras, al conectar a los estudiantes con diversas realidades y formas expresivas diferentes, ayudan mucho al crecimiento de esas habilidades. Los textos propuestos en la guía dan que los alumnos practiquen entendimiento y escritura a través de juegos con la gente. Polisgua Galarza et al., (2022), dicen que acercarse a obras adecuadas al nivel de entendimiento de estudiantes ayuda a aprender palabras nuevas y entender bien lo escrito, haciendo más fácil compartir ideas claras.

Es importante notar que en Ecuador estas destrezas tienen gran vínculo con la variedad cultural y del lenguaje que existe. La inclusión de materiales que muestran diversas zonas y costumbres ayuda a los alumnos a crear enlaces con su lugar cercano e incrementan su identidad cultural. Este método fomenta no solo sus capacidades de hablar sino que impulsa un gran aprecio por su lugar y la diferencia natural. Por lo tanto, la lectura es un gran enlace entre aprender lengua y la vida social y cultural alrededor.

De manera práctica, ideas como juegos que vienen de textos y escenas, vistas en papeles guías, dejan aplicar bien habilidades de hablar. Esas ideas dejan hacer algo con textos, comparar maneras de entender y crear historias propias; esto ayuda mucho a las capacidades de hablar de los alumnos. Este método apoya aprender en grupo y participar que deja listo para problemas distintas deban ser escolares o sociales.

En resumidas cuentas, la importancia de las destrezas lingüísticas aprendidas durante este grado es clara cuando los alumnos logran ajustarse bien a niveles educativos después. Estas

destrezas son bases fuertes para hacer que los estudiantes sean críticos e independientes, aspectos clave para llegar al éxito en ambos ámbitos escolares y profesionales. La lectura va más recurso allá de ser un simple para aprender. Se vuelve una herramienta poderosa que ayuda a crear personas que pueden hablar bien, pensar críticamente y se preocupan por su vida real.

3.2.2 Desarrollo de habilidades comprensivas en el análisis de textos literarios

El proceso adecuado del desarrollo comprensivo abarca destrezas para examinar, descifrar y meditar sobre obras literarias. Tales competencias otorgan al estudiantado la facultad para reconocer conceptos fundamentales, vincular datos y asimilar significaciones tácitas, aptitudes cruciales para el razonamiento crítico. Salina Briones y Cevallos Sánchez (2024), afirman que la aptitud lectora, además de constituir requisito para alcanzar grados académicos superiores, resultará provechosa para los educandos en su ulterior incorporación a niveles educativos universitarios o para situaciones cotidianas.

Entre las actividades de la guía didáctica, toman fortaleza actividades como la búsqueda literaria pues involucra a los estudiantes a indagar más en su proceso analítico-sintético. Este proceso no solo se encarga de la asimilación textual, sino que también alimenta el trabajo colaborativo donde los discentes buscan indicios, conectando ideas y elaborando significaciones colectivas, fortaleciendo capacidades reflexivas e interacciones sociales.

La mezcla del juego y la educación mejora en cuanto los alumnos captan lo que leen. Cuando se hacen concursos donde deben entender textos y contestar preguntas rápidamente, los chicos no solo practican, sino que disfrutan aprendiendo. Para los maestros, esto también significa menos trabajo eligiendo lecturas, ya que pueden pedir ayuda a sus alumnos. Por ejemplo, *cuentos de la Amazonía o historias de la selva*, presentados de forma interesante,

provocan debates donde cada estudiante puede dar su opinión yendo más allá de solo descifrar palabras, creando una verdadera conexión con lo que leen.

Entonces, los niños que desarrollan la destreza de entender bien los textos desde pequeños suelen tener menos problemas cuando llegan a cursos más difíciles, pues esto les permite enfrentar textos complicados, conectarlas con contenidos de distintas materias y usar sus conocimientos en diferentes situaciones escolares y de la vida en general, teniendo como resultado que, la combinación de literatura con juegos fortalece su comprensión y les da confianza para lo que vendrá después.

3.2.3 Expresión escrita y creatividad literaria

Los actos orales escritos son una herramienta importante para expresar pensamientos y emociones, ya que son habilidades básicas en la escuela. Estas habilidades, aunque se ven de manera diferente, tienen un fuerte vínculo, ya que al crear textos los niños muestran sus ideas imaginativas y formas de pensar. La expresión oral escrita es una herramienta clave para sacar a relucir pensamientos y emociones. Al mismo tiempo, los talentos en el área de escribir incluyen hacer textos nuevos con belleza usando palabras. Esas destrezas, aunque se ven diferentes tienen un vínculo fuerte ya que al crear textos los chicos muestran sus ideas imaginativas y maneras de pensar.

La propuesta educativa incluye cosas como hacer cuentos visuales que ayudan a desarrollar estas habilidades, ayudando a los niños a entender cosas que han leído antes para luego ponerlas en papel como historias con dibujos y palabras. Como han demostrado Berrones Yaulema et al., (2023), estos ejercicios no solo activan las capacitados creativas, sino que también mejoran la organización y concordancia del texto, haciendo más fuertes las destrezas de expresión de quienes están involucrados. Aquí se usa una frase correcta y clara por cambiar

dichos ejercicios a estos ejercicios. También se añadió un año entre paréntesis para ser más claro.

Los trabajos escritos creativos también están conectados con el desarrollo del juicio crítico, pues requieren que las personas vean y junten información antes de hablar la con palabras escritas. Por ejemplo, cuando hacen historias basadas en textos como Los perros hambrientos, las personas ven cosas importantes y buscan ideas diferentes. Este método no solo mejora su entendimiento de la lectura, sino que también ayuda a tener maneras comprensivas y analíticas.

Es importante notar cómo las habilidades de escritura están conectadas al avance personal del alumno. A través de la escritura, los estudiantes logran mostrar sentimientos, enfrentar problemas internos y crear identidades más claras. Tareas como las Escenificaciones Literarias dejan unir cosas escritas con movimientos del cuerpo, creando experiencias completas que hacen fuerte su creatividad y su confianza para hablar.

En el ámbito escolar, el buen crecimiento de estas destrezas es muy importante para que los chicos manejen bien tareas como hacer informes de investigación, ensayos argumentativos y otras formas escritas. La parte creativa del lenguaje, en especial, trae grandes beneficios al dejarlos hacer frente a estos retos con una forma nueva y eficaz. Así que las habilidades de escritura y la creatividad del lenguaje no sólo ayudan al aprendizaje sino también contribuyen mucho al desarrollo completo de la persona.

3.2.4 Literatura como medida para fomentar la identidad y el respeto por la diversidad cultural

La diversidad cultural constituye un fenómeno social caracterizado por la convivencia de múltiples expresiones tradicionales, idiomáticas y consuetudinarias dentro de un mismo entorno societal, representando un manantial invaluable para el florecimiento humano integral.

Las manifestaciones literarias, al presentar narrativas y visiones heterogéneas, funcionan como enlaces comunicantes que acercan al estudiantado con expresiones culturales distintas, fomentando capacidades empáticas.

En el territorio ecuatoriano, distinguido por su naturaleza pluricultural, las expresiones literarias desempeñan funciones determinantes en los procesos formativos. Determinadas prácticas pedagógicas como el denominado Teatro de Sombras incluido en los materiales didácticos propuestos facilitan que los educandos exploren temáticas vinculadas con manifestaciones tradicionales y axiológicas de diferentes zonas geográficas. Como señala Muñoz Morán (2023), estas actividades didácticas no solamente amplían los horizontes cognoscitivos estudiantiles, sino que adicionalmente cultivan principios como el reconocimiento y la coexistencia armónica de manifestaciones culturales diversas compartiendo espacios comunes.

Mediante el acercamiento a relatos míticos y legendarios provenientes de contextos variados, los alumnos logran apreciar realidades distintas estableciendo paralelismos con sus propias circunstancias vivenciales, comprendiendo así la trascendencia de la diversidad como componente constitutivo de la identidad nacional ecuatoriana.

La literatura abre ventanas para mirar los problemas de nuestra sociedad. Los textos que hablan de cómo se relacionan las culturas o de los derechos que todos tenemos ayudan a los estudiantes a no creer todo lo que escuchan y a pensar por sí mismos sobre el mundo que los rodea. No se trata solo de sacar buenas notas, sino de aprender a ser buenos ciudadanos.

En Ecuador hay muchos libros que nos muestran lo variado que es el país, con sus distintas formas de hablar y de vivir. Esto es importante para que todos los estudiantes sientan que la educación es para ellos también. Por eso, los materiales que se usan en clase incluyen a

escritores ecuatorianos y piden a los alumnos que investiguen sus propias tradiciones, lo que les hace sentirse orgullosos de quiénes son y crea un ambiente donde todos se respetan.

Al final, usar historias y poemas para mostrar que somos diferentes, pero igualmente valiosos ayuda a formar personas que se preocupan por los demás. Los estudiantes que entienden y aprecian las diferencias están mejor preparados para crear un mundo más justo. De esta manera, la literatura no solo les enseña cosas, sino que los convierte en personas que pueden cambiar la sociedad para bien.

3.3 El placer por la lectura

3.3.1 Fomentar el hábito lector desde temprana edad

Los trabajos investigativos por Piaget establecen que los alumnos de cuarto nivel de Educación General Básica se encuentran en la fase denominada operaciones concretas, etapa comprendida generalmente entre los siete y once años de edad. En este período evolutivo, los pequeños desarrollan aptitudes para el pensamiento lógico aplicado a contextos tangibles e inician la comprensión de conceptos esenciales como la secuencialidad y los vínculos causa-efecto.

Esta etapa representa un momento particularmente propicio para la introducción de prácticas lectoras habituales, dado que los educandos presentan capacidades interpretativas en desarrollo que les facilitan establecer conexiones conceptuales, permitiéndoles obtener tanto disfrute como aprendizaje mediante actividades de lectura, según Papalia et al., (2009).

El cultivo de hábitos lectores durante este período requiere una aproximación sistemática, pues, resulta fundamental como al inicio se proporciona acceso a recursos bibliográficos variados que logren captar el interés del estudiantado. Los formatos que muestran particular eficacia incluyen cuentos cortos, narraciones con enseñanzas morales y relatos acompañados por elementos gráficos. Los ejercicios de lectura guiada y dramatizaciones

narrativas, contemplados en la guía didáctica sugerida, fomentan el acercamiento progresivo hacia expresiones escritas mediante aproximaciones recreativas.

Estas propuestas en el aula, cuando se dan en lugares acogedores y con la ayuda que hace falta, logran que los niños sientan que leer es algo suyo, algo que les pertenece. No es lo mismo que los maestros y las familias digan *hay que leer* a que realmente se sienten con los pequeños, compartan historias y disfruten juntos. La investigación realizada por Polisgua Galarza et al., (2022), muestra que cuando alguien lee en voz alta en la clase, o cuando mamá o papá leen cuentos antes de dormir, los niños empiezan a pensar *es más divertido,*

Tener un rato fijo para los libros, como, por ejemplo: *los martes a las tres leemos juntos*, y celebrar cuando entienden mejor las historias *¡aplausos porque ya saben quién es el personaje principal!* hace maravillas para que sigan interesados en las palabras escritas. Y ni hablar de convertir todo en un juego. Cuando organizamos cosas como la *Búsqueda del Tesoro Literario* que viene en la guía, los vemos emocionados, corriendo por la clase, buscando pistas en los libros y olvidando por completo que están estudiando.

Cuando usamos estos enfoques, leer deja de ser una tarea aburrida y se convierte en algo vivo que los chicos disfrutan, haciendo más probable que agarren un libro por gusto y no por obligación. Fomentar estos hábitos en edades tempranas tiene un impacto enorme en cómo les va después, no solo en la escuela sino en todo. Los niños que leen regularmente entienden mejor lo que otros dicen y escriben, aprenden palabras nuevas sin darse cuenta y desarrollan esa capacidad de pensar con más claridad sobre los problemas.

Lo más admirable es que estos beneficios no se quedan solo en las notas o los exámenes. También les ayudan cuando hablan con amigos, cuando tienen que tomar decisiones o cuando necesitan entender situaciones complicadas de su día a día. Al final, estamos ayudando a formar personas que saben pensar por sí mismas y actúan con sentido común y honestidad.

3.3.2 Desarrollo del pensamiento crítico a través de la literatura

Este estudio examina las conexiones existentes entre el pensamiento crítico y el análisis literario, indagando de qué manera esta relación potencia el desarrollo cognitivo estudiantil. Las obras literarias, contempladas desde su función formativa, constituyen recursos invaluables para cultivar destrezas analíticas esenciales. Quien logra desarrollar aptitudes críticas consigue analizar la información disponible con minuciosidad y coherencia metodológica.

Esta capacidad facilita el cuestionamiento de modelos establecidos, la identificación de inconsistencias argumentales y la construcción de posturas sólidas frente a diversos problemas. Dentro del ámbito educativo, dicha competencia resulta fundamentalmente relevante, puesto que favorece el desarrollo autónomo intelectual y mejora los mecanismos para solucionar conflictos.

Las historias en libros y otros textos, que se caracterizan por sus formas complejas y sus distintos puntos de vista, son lugares perfectos donde los estudiantes pueden desarrollar su pensamiento crítico. La conexión entre pensar críticamente y explorar textos literarios se nota principalmente cuando los lectores interpretan lo que leen. Al meterse de lleno en las historias, los chicos se encuentran con situaciones que les piden pensar a fondo sobre quiénes son los personajes, qué hacen y por qué lo hacen.

Según Berrones Yaulema et al., (2023), cuando los estudiantes se reúnen para hablar sobre lo que leyeron y analizan juntos los textos, se crean espacios de aprendizaje donde todos colaboran, comparten lo que entendieron y discuten sus diferentes interpretaciones. Estas conversaciones no solo les ayudan a entender mejor lo que leyeron, sino que también mejoran su capacidad para defender sus ideas y pensar de manera organizada.

Las ventajas del pensamiento crítico fomentado mediante experiencias literarias se proyectan hacia otras áreas del saber. Por ejemplo: en Ciencias Naturales, tanto el examen de fuentes como el estudio de sucesos históricos se fortalecen gracias a las destrezas analíticas desarrolladas durante las prácticas habituales de lectura. De modo similar sucede en Matemática, la resolución de problemas complejos se beneficia del enfoque sistemático que esta forma de pensamiento estimula en el alumnado.

Añadir juegos a estas prácticas educativas impulsa el aprendizaje porque trae desafíos emocionantes a la lectura. Organizar exposiciones donde los chicos presentan sus reseñas o montar pequeñas obras teatrales transforma el estudio literario en una aventura donde todos participan. Los alumnos, al meterse de lleno en estas propuestas, mejoran su entendimiento siguiendo su propio camino, aprendiendo a plantear sus ideas, a considerar distintas opciones y a decidir con fundamentos, cosas cruciales para crecer como personas.

En las escuelas ecuatorianas específicamente, aquellos libros y textos que hablan sobre las realidades culturales y sociales del país son especialmente valiosos para desarrollar el pensamiento crítico. Los textos que muestran la diversidad y los problemas que enfrenta la sociedad ecuatoriana invitan a los estudiantes a cuestionar y reflexionar sobre lo que sucede a su alrededor, fomentando así una educación crítica que busca transformar efectivamente la sociedad.

3.3.3 Desarrollo de la autonomía en el aprendizaje de la literatura

Los niños de cuarto grado requieren desarrollar independencia como parte crucial de su formación. A medida que avanzan, estos pequeños van adquiriendo mayor capacidad para tomar decisiones propias y autoevaluarse, lo que les permite responsabilizarse más de su educación. Esta independencia incluye en cómo se van trazando objetivos, eligen entre distintas opciones y revisan su rendimiento por iniciativa propia.

El concepto de independencia abarca aquellas habilidades a través de las cuales los niños determinan metas, eligen alternativas y examinan su desempeño por voluntad individual. El estudio de Papalia et al., (2009), denota que los alumnos de esta etapa muestran un avance notable en su independencia mental y emocional, lo que hace que participen más activamente cuando aprenden. Esto se ve especialmente en el área de literatura, donde leen diferentes textos y crean sus propias interpretaciones, respondiendo al objetivo de la guía didáctica.

Para fortalecer estas capacidades autónomas hay que usar métodos que promuevan que manejen su conocimiento solos. Cuando eligen lecturas según sus gustos o hacen trabajos creativos sobre literatura, refuerzan mucho su responsabilidad individual. Según señalan Polisgua Galarza et al., (2022), estos métodos de enseñanza, bien integrados en materiales educativos, ayudan a que los niños dirijan su propio aprendizaje, mejorando a la vez su confianza personal y motivación intrínseca.

Trabajar con textos literarios también genera un buen ambiente para crecer en autonomía, porque conecta lo aprendido en clase con experiencias personales y tradiciones del alumno, generando nuevos esquemas mentales. Al estudiar obras que muestran la diversidad del contexto ecuatoriano, logran relacionar las historias con su vida diaria, logrando entenderlas a profundidad. Este enfoque no solo impulsa la independencia en el aprendizaje, sino que también fortalece su identidad y sentido de pertenencia cultural.

Usar la gamificación como una herramienta educativa también ayuda mucho al desarrollo de la independencia. Actividades como crear comics o hacer representaciones basadas en textos dan a los estudiantes oportunidades para decidir cómo interpretar y presentar textos, estimulando su creatividad y expresión. Estas experiencias desarrollan habilidades para

planificar, realizar y evaluar proyectos, capacidades fundamentales para consolidar el aprendizaje autónomo.

El avance gradual de esta propuesta educativa genera beneficios importantes en la formación integral del estudiante, pues al adquirir habilidades para gestionar por sí mismos su proceso educativo, se les brindan herramientas para enfrentar desafíos difíciles con decisión y seguridad. Así, el acercamiento literario, complementado con estrategias novedosas como la incorporación de dinámicas lúdicas, se convierte en un camino efectivo para formar personas caracterizadas por su autonomía, capacidad reflexiva y dedicación con su progreso educativo.

4. Metodología

El presente trabajo de investigación se centra en el desarrollo de un recurso pedagógico basado en la gamificación para enriquecer la enseñanza del bloque curricular literatura en estudiantes de cuarto grado de educación primaria. Este proyecto surge como respuesta a una problemática educativa observada: el limitado entusiasmo y comprensión integral que los alumnos de este nivel muestran hacia los contenidos literarios del bloque.

La investigación propone que, mediante la integración de elementos recreativos en las prácticas docentes, se pueden crear ambientes de aprendizaje más atractivos que estimulen genuinamente el interés de los niños. El material didáctico desarrollado se presenta como una guía detallada para que los educadores puedan planificar e implementar sesiones de aprendizaje más dinámicas.

La metodología lúdica constituye el fundamento conceptual de esta propuesta., y como señalan Acosta Yela et al., (2022), este enfoque busca elevar considerablemente la motivación y participación de los estudiantes dentro del contexto educativo. En el ámbito específico del área de literatura, este acercamiento transforma la enseñanza tradicional en experiencias donde los alumnos colaboran activamente, desarrollando simultáneamente diversas habilidades cognitivas como la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía en su proceso de aprendizaje.

El estudio adopta una metodología cualitativa que permite la interacción directa con los participantes, facilitando evaluaciones continuas para refinar progresivamente las estrategias implementadas, aspecto metodológico que encuentra sustento en los planteamientos de Hernández Sampieri et al., (2014). Adicionalmente, esta investigación tiene potencial para

servir como referencia a diversos profesionales del ámbito educativo interesados en explorar aplicaciones similares en otros contextos formativos.

El trabajo investigativo ha utilizado técnicas documentales rigurosas para la selección de fuentes relevantes relacionadas con experiencias previas de aplicación de metodologías lúdicas en entornos educativos, proporcionando así una fundamentación consistente para el desarrollo del proyecto, procedimiento metodológico que encuentra sustento en los postulados de Hernández Sampieri et al., (2014).

4.1 Partes de la propuesta

- Introducción: presentación de la guía, objetivos y justificación de la técnica utilizada.
- Marco teórico: revisión de la literatura y fundamentación teórica.
- Metodología: enfoque participativo, proceso literario y recursos a utilizar.
- Diseño de la guía: descripción de las actividades, juegos y recursos utilizados para enseñar los contenidos.
- Orientaciones para la aplicación de la guía didáctica en el aula, incluyendo sugerencias para la organización del tiempo, la gestión del grupo y la evaluación del aprendizaje.
- Evaluación: propuesta de instrumentos para evaluar los aprendizajes adquiridos del bloque curricular Literatura.
- Recomendaciones: reflexiones finales sobre la experiencia y sugerencias para su mejora y adaptación a largo plazo.

4.2 Destinatarios

Docentes, estudiantes y directivos interesados en aprender y comprender como esta técnica puede tener un resultado positivo en su aplicación a distintas áreas**.**

4.3 Técnicas utilizadas para la validación de la propuesta

La construcción de esta propuesta requiere aplicar diferentes caminos para asegurar que el trabajo didáctico sea sólido y adecuado. Se llevaron a cabo un proceso ordenado de búsqueda de información mediante la revisión de la literatura sobre el uso de la gamificación en distintos entornos educativos. Además, se tuvo en cuenta las sugerencias de expertos en educación, cuyas aportaciones ayudaron identificar ciertos aspectos de mejora. Las visitas a las clases donde ya se utilizan técnicas de juego educativo dieron ideas prácticas para adaptar la propuesta a situaciones reales.

Durante el trabajo de campo, se realizaron preguntas directas y se distribuyeron cuestionarios a profesores y estudiantes, buscando saber qué necesitaban exactamente y qué métodos preferían utilizar en clase. Una característica especial del trabajo fue la forma en que se incluyó a profesores y estudiantes en la creación y prueba inicial de las actividades sugeridas. Este enfoque permitió realizar cambios a partir de las opiniones de quienes realmente utilizarían la guía pedagógica.

4.4 Validación de la propuesta

La validación de la guía didáctica se realizó con la participación de expertos en Ciencias de la Educación y áreas afines. El instrumento utilizado para la validación fue una rúbrica de evaluación que permitió recoger observaciones y sugerencias para optimizar la propuesta antes de su implementación definitiva.

Tabla 1

Rúbrica de validación de la guía didáctica

Criterio	Descripción	Cumple totalmente	Cumple parcialmente	No cumple	Observaciones
Relevancia pedagógica	Pertinencia de las actividades para el nivel educativo y				

	objetivos curriculares.				
Innovación metodológica	Originalidad y efectividad en la integración de la gamificación.				
Aplicabilidad en el aula	Facilidad de implementación y adaptación a diferentes contextos educativos.				
Claridad y estructura	Organización lógica y comprensibilidad del contenido de la guía.				
Impacto esperado	Potencial para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.				

Nota. Diseño. por C. Orquera

5. Propuesta metodológica

Título: Aventuras Literarias: Jugando y Aprendiendo con la Gamificación

La guía didáctica *Aventuras Literarias: Jugando y Aprendiendo con la Gamificación* está diseñada para reforzar la comprensión lectora y el pensamiento crítico en cuarto grado de Educación General Básica. Cada actividad responde a objetivos específicos alineados con las destrezas del bloque curricular de Literatura, enfocándose en el desarrollo de habilidades interpretativas, la creatividad y la participación activa. Esta propuesta busca integrar dinámicas lúdicas y colaborativas para incentivar el interés por la lectura, promoviendo un aprendizaje significativo.

La primera actividad, tiene como propósito mejorar la comprensión lectora e identificar elementos narrativos mediante pistas y acertijos. Esta actividad está relacionada con la destreza LL.2.5.1 / LL.2.5.2 (Ministerio de Educación, 2016, p. 488), que fomenta la lectura de diversos géneros literarios para generar autonomía y gusto por la lectura. La búsqueda de fragmentos del cuento impulsa la interpretación del texto y el trabajo en equipo. La evaluación considera la identificación de elementos narrativos, la resolución de pistas y la participación activa.

En la segunda actividad, los estudiantes dramatizan escenas con el objetivo de estimular la expresión oral y la creatividad, desarrollando las destrezas LL.2.5.3 / LL.2.5.4 (Ministerio de Educación, 2016, pp. 488 - 489), que promueve la recreación de textos literarios. Los alumnos diseñan personajes y representan situaciones simbólicas, profundizando en la interpretación de la obra. La evaluación valora la creatividad en la escenografía, la expresión oral y la comprensión del mensaje literario.

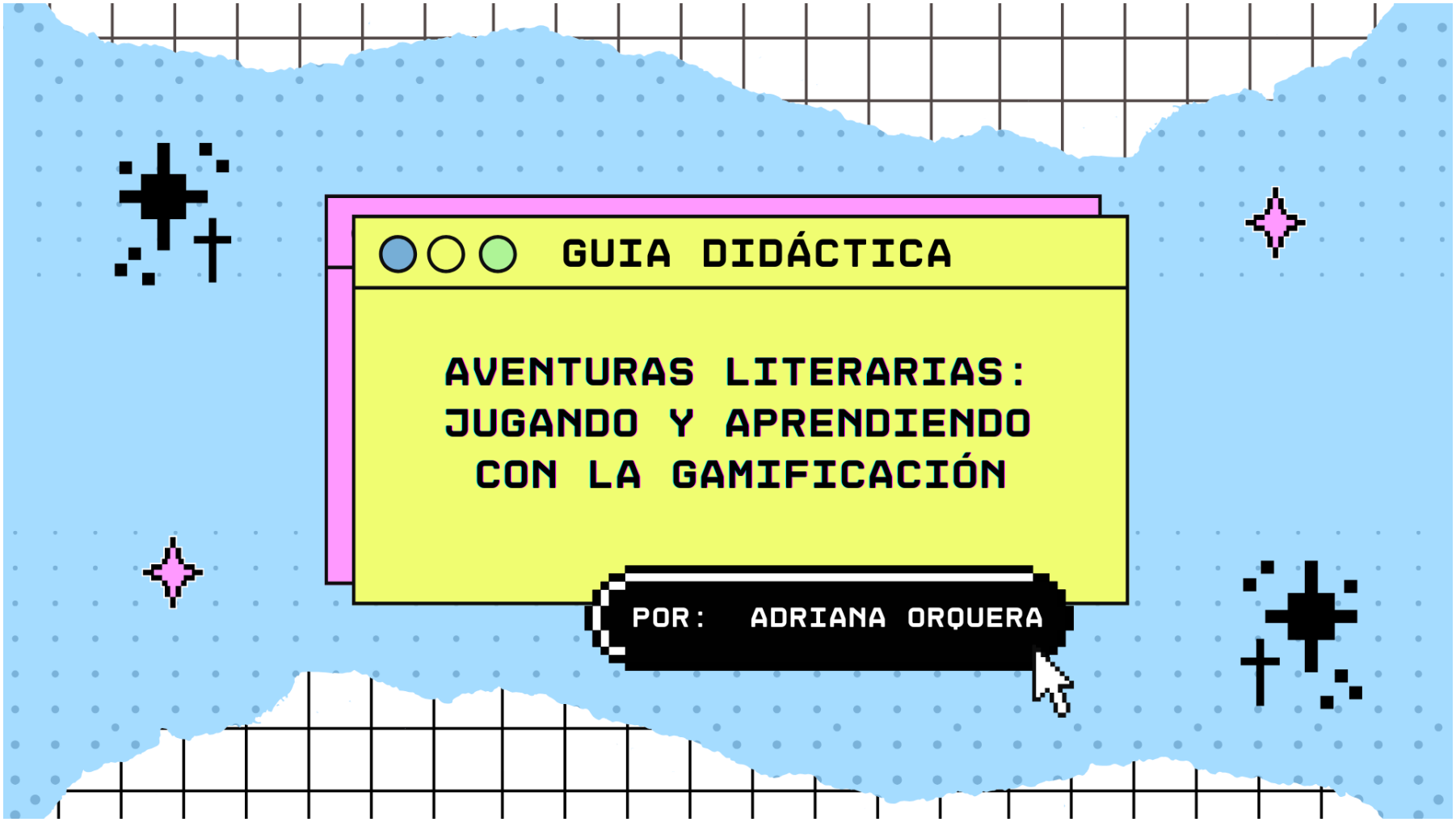
La tercera actividad utiliza fragmentos para desarrollar habilidades de análisis y pensamiento crítico a través de dinámicas de preguntas y juegos. Relacionada con la destreza LL.2.5.1 / LL.2.5.2 (Ministerio de Educación, 2016, p. 488), esta actividad potencia la

imaginación, curiosidad y memoria. Los estudiantes participan en competencias de preguntas abiertas, opción múltiple y desafíos de identificación de escenarios. La evaluación se enfoca en la comprensión del texto, la precisión en las respuestas y la colaboración grupal.

La cuarta actividad, busca que los estudiantes interpreten personajes literarios y resuelvan situaciones imaginarias, fomentando la creatividad y la empatía. Esta actividad se vincula con la destreza LL.2.5.4 / LL.2.5.5 (Ministerio de Educación, 2016, p. 489), al promover la exploración de diferentes perspectivas narrativas. Los estudiantes trabajan en equipo para construir diálogos e improvisar escenas, desarrollando habilidades comunicativas y de análisis. La evaluación contempla la creatividad, la interpretación de personajes y el trabajo colaborativo.

Por último, la quinta actividad tiene como finalidad evaluar la comprensión de los textos trabajados mediante un juego interactivo. Los estudiantes responden preguntas dinámicas sobre los libros leídos, reforzando sus conocimientos y habilidades analíticas. Esta actividad se relaciona con la destreza LL.2.5.3 / LL.2.5.5 (Ministerio de Educación, 2016, pp. 488 - 489), que impulsa la reflexión crítica a partir de lecturas literarias. La evaluación se realiza a través de plataformas digitales, valorando la precisión de las respuestas, la participación y la capacidad de análisis. (Ministerio de Educación, 2016)

Finalmente, la guía integra métodos de evaluación variados como rúbricas y listas de cotejo que aseguran una valoración objetiva y equitativa. Estas herramientas miden la comprensión de los textos, la creatividad, la colaboración energética y el trabajo en grupo. En conjunto, las actividades buscan no solo fortalecer las competencias lectoras, sino también formar estudiantes reflexivos, creativos y comprometidos con su aprendizaje.


GUIA DIDÁCTICA
AVENTURAS LITERARIAS:
JUGANDO Y APRENDIENDO
CON LA GAMIFICACIÓN
POR: ADRIANA ORQUERA

OBJETIVO

Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del bloque curricular Literatura mediante estrategias de gamificación.

ACTIVIDAD 1: CAZA DEL TESORO LITERARIO

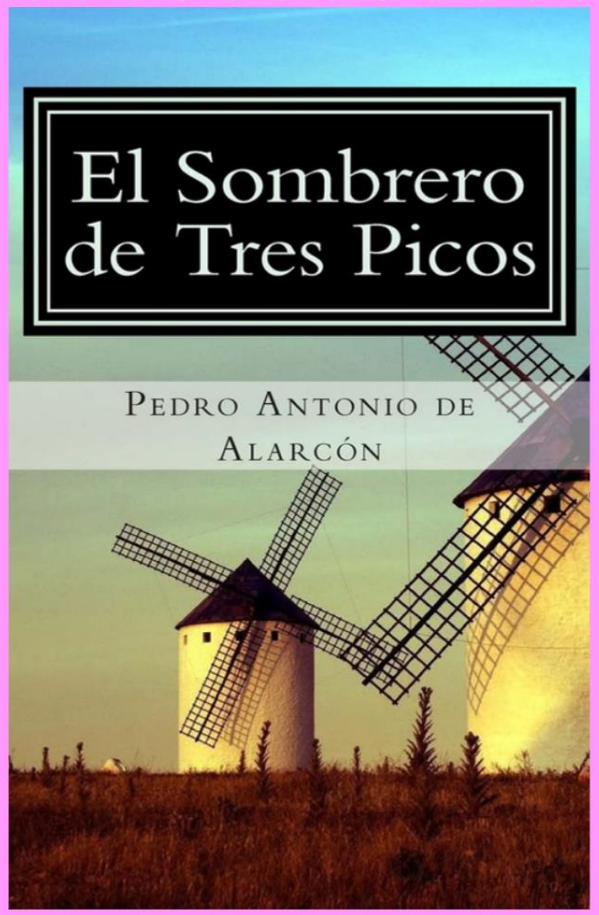
Objetivo de la actividad: Desarrollar la comprensión lectora y la identificación de elementos narrativos mediante pistas relacionadas con el texto "El sombrero de tres picos"

Destreza relacionada: LL.2.5.1.Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura. / LL.2.5.2 Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 488)

"El sombrero de tres picos"

Es una novela corta escrita por Pedro Antonio de Alarcón en 1874. Esta obra, de tono humorístico y satírico, retrata las costumbres rurales andaluzas del siglo XIX. La historia gira en torno a un corregidor que intenta conquistar a la esposa de un molinero, desencadenando situaciones cómicas y enredos. La obra destaca por su crítica social y la representación de la astucia popular frente al abuso de poder. Su narrativa accesible y sus personajes pintorescos la convierten en un recurso ideal para fomentar la comprensión lectora y el análisis de valores sociales.

bit.ly/4gTI5r3



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Se introduce el libro destacando su autor y contexto. Se explica la dinámica de la búsqueda del tesoro, motivando a los estudiantes a participar activamente.

DESARROLLO

Los estudiantes, organizados en equipos, deberán resolver pistas y acertijos relacionados con el contenido del cuento para encontrar fragmentos escondidos en diferentes áreas del aula. Cada pista conduce a la siguiente, promoviendo el trabajo en equipo y la interpretación del texto.

CIERRE

Los equipos se reúnen para compartir los fragmentos encontrados. Se realiza una discusión grupal donde los estudiantes reflexionan sobre los elementos narrativos (personajes, escenarios, conflicto y desenlace) presentes en los textos hallados.

RECURSOS Y MATERIALES:

- FRAGMENTOS IMPRESOS DE LOS CUENTOS
- PISTAS Y ACERTIJOS ESCRITOS EN TARJETAS
- SOBRES PARA OCULTAR LAS PISTAS
- PIZARRA PARA REGISTRAR AVANCES
- PREMIOS SIMBÓLICOS PARA MOTIVAR LA PARTICIPACIÓN

Fragmento 1

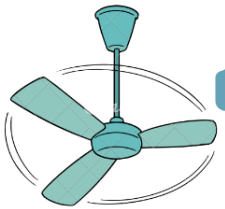
"La molinera, hermosa y astuta, siempre tenía una respuesta ingeniosa para los galanteos del corregidor."

Fragmento 2

"El corregidor, orgulloso y autoritario, ideaba planes para conquistar el corazón de la molinera."

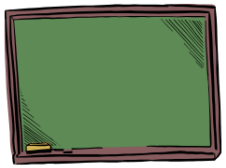
Fragmento 3

"El molinero, astuto y valiente, planeaba desenmascarar al corregidor con la ayuda de sus amigos."



"Donde el aire sopla y las ideas giran, encontrarás la primera clave."

Pista 2: "Busca donde las palabras descansan y la astucia despierta."



"Si el poder te ciega, mira donde la luz se oculta."

Rúbrica de evaluación

CRITERIO	PUNTAJE
Identificación de elementos narrativos (3p)	
Resolución de pistas y acertijos (3p)	
Trabajo en equipo (2p)	
Participación activa (2)	
TOTAL 10/10	

ACTIVIDAD 2: TEATRO DE SOMBRAS

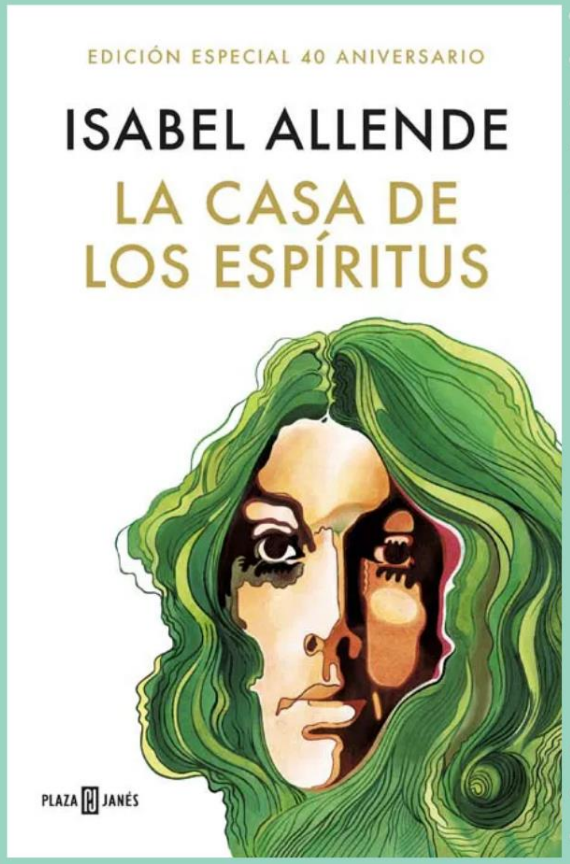
Objetivo de la actividad:Fomentar la expresión oral, la creatividad y la comprensión lectora mediante la dramatización de fábulas a través del teatro de sombras.

Destreza relacionada:LL.2.5.3 LL.2.5.3. Recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos./ LL.2.5.4 Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor) (Ministerio de Educación, 2016, págs. 488, 489)

La casa de los espíritus
Isabel Allende

Es una novela emblemática de la literatura latinoamericana. Publicada en 1982, combina elementos del realismo mágico con la historia de Chile, narrando la saga de la familia Trueba a lo largo de varias generaciones. La obra aborda temas como el poder, la opresión, la memoria y la búsqueda de justicia, presentando personajes complejos y situaciones cargadas de simbolismo. Su riqueza narrativa la convierte en un recurso valioso para el análisis literario y la interpretación creativa.

bit.ly/4gVRQDZ



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

INICIO

El docente introduce la obra, explicando brevemente su contexto histórico y literario. Se eligen escenas clave de la novela que serán adaptadas al teatro de sombras. Los estudiantes discuten el simbolismo presente en los personajes y escenarios seleccionados.

DESARROLLO

Los estudiantes se dividen en grupos para seleccionar una escena, diseñar personajes y construir figuras para la representación. Utilizan una sábana y una lámpara para proyectar las sombras. Los grupos crean guiones breves adaptados y ensayan la dramatización.

CIERRE

Cada grupo presenta su dramatización. Al finalizar, se realiza una reflexión sobre el simbolismo y los valores representados en las escenas. Se promueve la retroalimentación positiva destacando la creatividad y la interpretación.

RECURSOS Y MATERIALES:

- FRAGMENTOS SELECCIONADOS DE LA CASA DE LOS ESPÍRITUS
- CARTULINA NEGRA O PAPEL GRUESO
- PALILLOS DE MADERA O POPOTES
- LÁMPARA O LINTERNA
- SÁBANA BLANCA (PARA EL TELÓN)

Fragmento 1

"Clara tenía el don de comunicarse con los espíritus. Sus cuadernos de vida eran testigos silenciosos de lo sobrenatural.

Fragmento 2

"Esteban Trueba, consumido por el poder y el orgullo, veía desmoronarse la familia que tanto quiso controlar."

Fragmento 3

"La gran casa de la esquina crujía con los susurros del pasado, donde los recuerdos y los espíritus convivían."

Rúbrica de evaluación

CRITERIO	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
Diseño creativo de personajes y escenografía			
Claridad en la expresión oral durante la obra			
Interpretación del simbolismo de la escena			
Participación activa y colaboración en el grupo			
Uso adecuado de recursos y materiales			

ACTIVIDAD 3: LECTURA COMPETITIVA

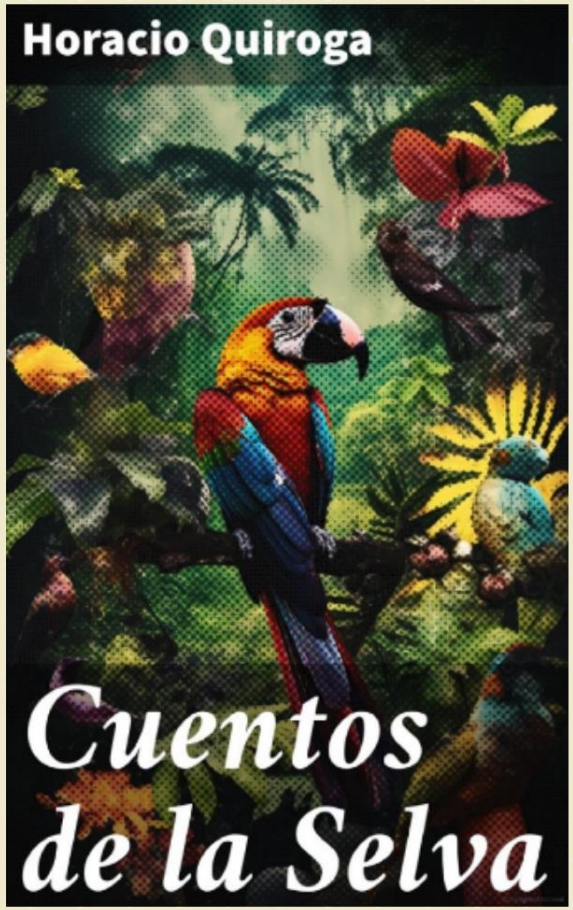
Objetivo de la actividad:Desarrollar habilidades de análisis, interpretación y pensamiento crítico a través de dinámicas competitivas en entornos virtuales

Destreza relacionada:LL.2.5.1.Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura. / LL.2.5.2 Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 488)

Cuentos de la selva
Horacio Quiroga

Es una obra compuesta por relatos que narran historias protagonizadas por animales de la selva misionera. A través de un lenguaje sencillo y descriptivo, Quiroga transmite enseñanzas sobre la naturaleza, la supervivencia y la convivencia entre los seres vivos. Sus cuentos enseñan valores como la empatía, el respeto por el medio ambiente y la adaptación a las adversidades, convirtiéndose en una lectura formativa para los estudiantes.

bit.ly/42fWmce



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

INICIO

El docente introduce la obra, presentando brevemente al autor y el contexto de los relatos. Se seleccionan cuentos específicos para trabajar y se forman equipos de trabajo. Cada equipo recibe un fragmento para leer y reflexionar.

DESARROLLO

Se realizan varias rondas con dinámicas competitivas en la plataforma Quizizz.

- Preguntas de opción múltiple: Relacionadas con los fragmentos y temas de los cuentos.
- Preguntas abiertas: Para fomentar el análisis y la interpretación de los relatos.
- Completar frases: Los equipos completarán frases extraídas de los cuentos.
- Identificación de escenarios: A partir de descripciones, los estudiantes deben identificar el cuento y el entorno descrito.

CIERRE

Los equipos comparten reflexiones sobre las moralejas de los cuentos. Se premia a los equipos con mayor puntaje para motivar la participación.

RECURSOS Y MATERIALES:

- FRAGMENTOS DE CUENTOS DE LA SELVA
- PIZARRA Y MARCADORES
- PREMIOS SIMBÓLICOS

CUENTOS SELECCIONADOS:

- LA TORTUGA GIGANTE
- LAS MEDIAS DE LOS FLAMENCOS
- EL LORO PELADO

Fragmento 1

La tortuga gigante

"La gran tortuga avanzaba lentamente, pero con determinación, sabiendo que de su esfuerzo dependía salvar una vida."

Fragmento 2

Las medias de los flamencos

"Los flamencos, deslumbrados por sus medias brillantes, no se dieron cuenta del peligro que se cernía sobre ellos."

Fragmento 3

El loro pelado

"El loro, aún con sus plumas quemadas, no perdió el valor de enfrentar sus errores y seguir adelante."

ACCESO A QUIZIZZ

Rúbrica de evaluación

CRITERIO	PUNTAJE
Comprensión de los relatos (3p)	
Rapidez y precisión en las respuestas (3p	
Trabajo en equipo (2p)	
Participación activa (2)	
TOTAL 10/10	

ACTIVIDAD 4: CREACIÓN DE COMICS

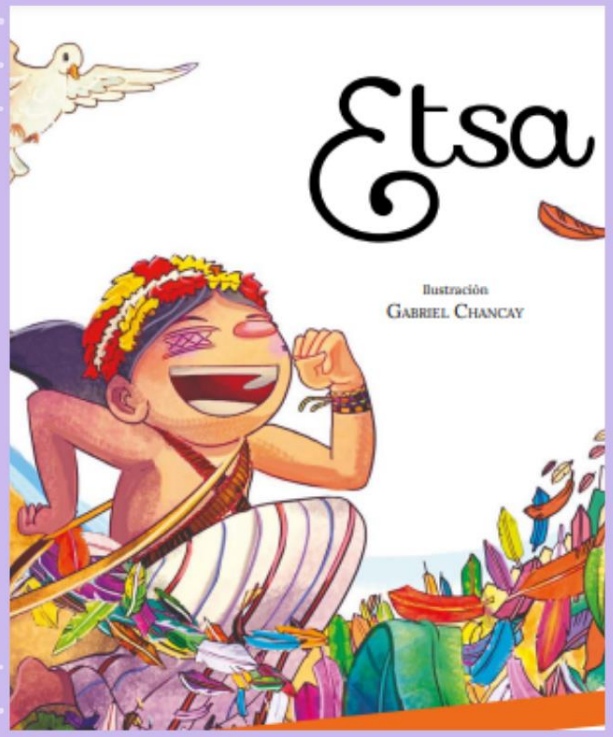
Objetivo de la actividad:Desarrollar la creatividad, la comprensión lectora y las habilidades narrativas mediante la creación de un cómic basado en la leyenda *El pequeño Etsa*, fomentando el respeto por la diversidad cultural y el aprendizaje colaborativo

Destreza relacionada:LL.2.5.4 Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor)./ LL.2.5.5 Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), con diversos medios y recursos (incluidas las TIC). (Ministerio de Educación, 2016, pág. 489)

El pequeño Etsa

narra la historia de Etsa, un niño shuar que, a través de sus aventuras, refleja los valores y la cosmovisión de su comunidad. La leyenda aborda temas como el respeto por la naturaleza, la valentía y la importancia de las tradiciones ancestrales. Es una herramienta educativa valiosa para introducir a los niños en la riqueza cultural de los pueblos indígenas de Ecuador.

bit.ly/4fYEt4W



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

INICIO

- Presentar a los estudiantes una breve introducción sobre la cultura shuar, destacando su importancia como parte de la diversidad cultural ecuatoriana.
- Leer en voz alta el cuento "El pequeño Etsa" mientras los estudiantes siguen el texto en sus copias. Durante la lectura, hacer pausas para preguntar sobre los personajes, escenarios y los valores presentes en la historia.
- Realizar una lluvia de ideas grupal para identificar las escenas clave que se incluirán en los cómics, destacando momentos importantes como la valentía de Etsa o su conexión con la naturaleza.

DESARROLLO

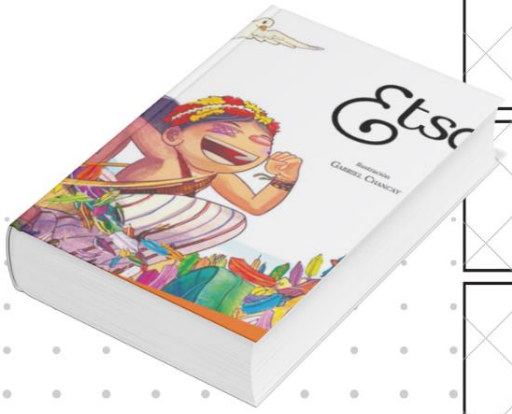
- Dividir a los estudiantes en grupos de tres a cinco integrantes y asignarles la tarea de seleccionar al menos cinco escenas principales de la historia.
- Proporcionar materiales como plantillas de cómic, lápices, marcadores y colores para comenzar la ilustración. Los estudiantes diseñarán un guion gráfico con viñetas que incluyan texto y dibujos.
- Supervisar el trabajo grupal, orientando sobre la estructura narrativa del cómic y sugiriendo formas creativas de representar los elementos de la historia.
- Alentar a los estudiantes a personalizar los personajes y escenarios con detalles que reflejen su interpretación de la leyenda, respetando su esencia cultural.

CIERRE

- Organizar una galería de cómics en el aula donde cada grupo presente su trabajo al resto de la clase, explicando las decisiones creativas que tomaron al adaptar la historia.
- Fomentar una discusión grupal sobre lo que aprendieron acerca de la cultura shuar y cómo la actividad los ayudó a comprender mejor la historia.
- Finalizar reflexionando sobre la importancia de las leyendas en la preservación de las tradiciones culturales y su valor como recurso educativo.

RECURSOS Y MATERIALES:

- COPIAS DEL CUENTO "EL PEQUEÑO ETSA".
- PLANTILLAS DE CÓMIC (HOJAS CON VIÑETAS).
- LÁPICES, BORRADORES, MARCADORES Y COLORES.
- ACCESO OPCIONAL A SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO PARA ESTUDIANTES QUE DESEEN DIGITALIZAR SUS CÓMICS.



Rúbrica de evaluación

CRITERIO	EXCELENTE (4P)	BUENO (3P)	SATISFACTORIO (2)	NECESITA MEJORAR (1P)
Comprensión del cuento	Demuestra una comprensión profunda del cuento, reflejada en una representación precisa y creativa de las escenas clave.	Muestra una buena comprensión del cuento, con representaciones adecuadas de las escenas principales.	Comprensión básica del cuento; algunas escenas pueden estar incompletas o inexactas.	Demuestra una comprensión limitada del cuento; las escenas representadas son inexactas o irrelevantes.
Creatividad y originalidad	Exhibe un alto nivel de creatividad y originalidad en la interpretación y representación visual de la historia.	Muestra creatividad y originalidad en la mayoría de las viñetas.	Algunas viñetas carecen de elementos creativos u originales.	Falta de creatividad y originalidad en la mayoría de las viñetas.
Calidad artística	Ilustraciones de alta calidad con atención al detalle; uso efectivo de colores y expresiones faciales que enriquecen la narrativa.	Buenas ilustraciones con detalles adecuados; uso apropiado de colores y expresiones faciales.	Ilustraciones básicas con detalles mínimos; uso limitado de colores y expresiones faciales.	Ilustraciones de baja calidad; falta de detalles, colores y expresiones faciales.
Secuencia narrativa	Las viñetas siguen una secuencia lógica y coherente que facilita la comprensión de la historia; excelente uso de transiciones entre escenas.	La secuencia de viñetas es mayormente lógica y coherente; transiciones entre escenas adecuadas.	Secuencia narrativa con algunas incoherencias o confusiones; transiciones entre escenas poco claras.	Secuencia desordenada y confusa; transiciones entre escenas inexistentes o ineficaces.
Participación y colaboración	Participación activa y efectiva en el grupo; contribuciones significativas en todas las etapas de la creación del cómic.	Buena participación en el grupo; contribuciones en la mayoría de las etapas de la creación del cómic.	Participación limitada; contribuciones mínimas en algunas etapas de la creación del cómic.	Escasa o nula participación en el grupo; pocas o ninguna contribución en la creación del cómic.

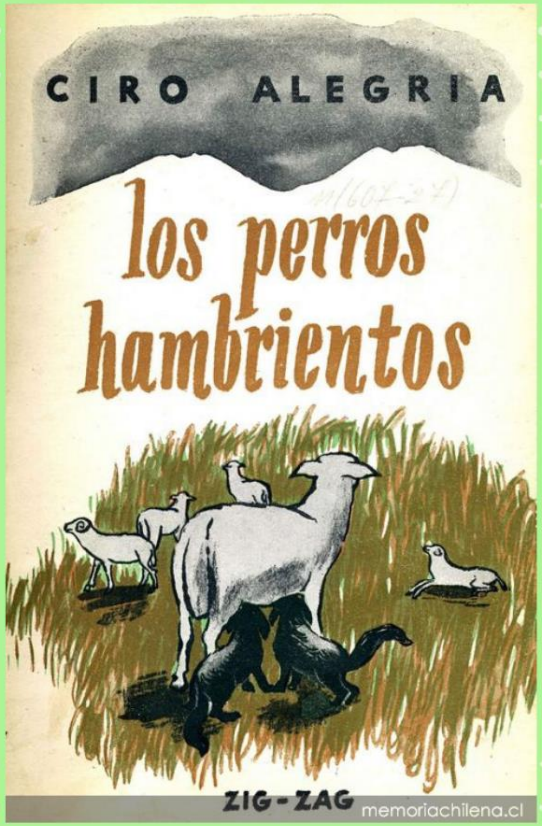
ACTIVIDAD 5: DRAMATIZACIÓN LITERARIA

Objetiv de la actividad:Fomentar la comprensión lectora, la expresión oral y el trabajo en equipo mediante la dramatización de escenas seleccionadas de la novela *Los perros hambrientos*, resaltando valores como la lealtad, la perseverancia y la relación entre el ser humano y la naturaleza.

Destreza relacionada:LL.2.5.3 Recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos./LL.2.5.5 Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), con diversos medios y recursos (incluidas las TIC).(Ministerio de Educación, 2016, págs. 488, 489)

Los perros hambrientos
Ciro Alegría

Es una novela que retrata la vida de una familia campesina en los Andes peruanos y su relación con sus perros pastores. La obra destaca la estrecha conexión entre los seres humanos, los animales y la naturaleza, explorando temas como la supervivencia, la lealtad y las adversidades provocadas por fenómenos naturales como la sequía. bit.ly/4gVxbjo



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

INICIO

- Introducir a los estudiantes en el contexto histórico y cultural de la novela, explicando la vida en los Andes peruanos y la importancia de los perros en las labores campesinas.
- Leer en clase fragmentos seleccionados de la novela que muestren momentos clave de la historia y los personajes principales.
- Realizar una discusión grupal para identificar las escenas más significativas que podrían ser representadas y los valores que estas transmiten.

DESARROLLO

- Dividir a los estudiantes en grupos, asignando a cada uno una escena específica de la novela para su dramatización.
- Proporcionar tiempo para que los grupos analicen su escena, asignen roles, ensayen diálogos y planifiquen la representación, fomentando la creatividad en la adaptación.
- Ofrecer orientación sobre técnicas básicas de actuación, expresión corporal y uso del espacio escénico.
- Animar a los estudiantes a crear elementos sencillos de utilería o vestuario que ayuden a ambientar la representación.

CIERRE

- Organizar una presentación donde cada grupo dramatice su escena frente a la clase, promoviendo un ambiente de respeto y atención.
- Después de cada representación, facilitar una breve reflexión sobre la escena, los desafíos enfrentados por los personajes y las emociones transmitidas.
- Concluir con una discusión sobre cómo la actividad ayudó a comprender mejor la novela y los valores presentes en la historia.

RECURSOS Y MATERIALES:

- COPIAS DE LOS FRAGMENTOS SELECCIONADOS DE "LOS PERROS HAMBRIENTOS".
- ESPACIO ADECUADO PARA LOS ENSAYOS Y LA PRESENTACIÓN FINAL.
- MATERIALES PARA CREAR UTILERÍA Y VESTUARIO SENCILLO (TELAS, CARTÓN, PINTURAS, ETC.).
- OPCIONAL: EQUIPO DE AUDIO PARA AMBIENTAR LAS DRAMATIZACIONES CON SONIDOS RELACIONADOS CON LA NATURALEZA ANDINA.

Rúbrica de evaluación

CRITERIO	EXCELENTE (4P)	BUENO (3P)	SATISFACTORIO (2)	NECESITA MEJORAR (1P)
Comprensión de la escena	Demuestra una comprensión profunda de la escena, reflejada en una representación precisa y emotiva de los personajes y acontecimientos.	Muestra una buena comprensión de la escena, con representaciones adecuadas de los personajes y acontecimientos.	Comprensión básica de la escena; algunas representaciones pueden estar incompletas o inexactas.	Demuestra una comprensión limitada de la escena; las representaciones son inexactas o irrelevantes.
Expresión oral y corporal	Exhibe un alto nivel de expresión oral y corporal, con dicción clara, proyección de voz adecuada y gestos que enriquecen la interpretación.	Muestra buena expresión oral y corporal en la mayoría de la representación, con dicción y gestos apropiados.	Expresión oral y corporal básicas; algunas dificultades en la dicción, proyección de voz o gesticulación.	Falta de claridad en la expresión oral y corporal; dificultades significativas en dicción, proyección de voz o gesticulación.
Creatividad en la representación	La dramatización es altamente creativa, incorporando elementos innovadores en la adaptación de la escena y uso efectivo de utilería y vestuario.	Buena creatividad en la representación, con uso apropiado de utilería y vestuario.	Representación básica con detalles mínimos; uso limitado de utilería y vestuario.	Falta de creatividad en la representación; ausencia de utilería o vestuario.
Trabajo en equipo	El grupo trabaja de manera cohesiva, demostrando excelente coordinación y colaboración durante la preparación y presentación.	El grupo muestra buena colaboración y coordinación en la mayoría de las etapas de la actividad.	Colaboración limitada; algunas dificultades en la coordinación durante la preparación o presentación.	Falta de cohesión en el grupo; escasa o nula colaboración y coordinación.
Interpretación de los valores de la novela	La representación refleja de manera sobresaliente los valores y temas centrales de la novela, transmitiendo emociones y mensajes claros al público.	Buena interpretación de los valores de la novela, con mensajes claros al público.	Interpretación básica de los valores de la novela; algunos mensajes pueden no ser claros.	Falta de interpretación de los valores de la novela; los mensajes no son claros o están ausentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria.

De Alarcon, P. (1874). El sombrero de tres picos.

Allende, I. (2014). La casa de los espíritus. Penguin Random House Grupo Editorial España.

Quiroga, H. (2023). Cuentos de la selva. Editorial Edaf, S.L.

Soler, A. (2018). El pequeño Etsa. Andarele Casa Editorial.

Alegría, C. & Villanes Cairo, C. (1996). Los perros hambrientos.

Informe de validación

El proceso de evaluación desarrollado tiene como objetivo evaluar la viabilidad y eficacia de una guía didáctica bajo varios criterios. Esto asegurará que el material sea adecuado para proporcionar materia prima basado en los requisitos formativos y de procedimiento esenciales; el material se ajusta pedagógicamente, está basado en la innovación metodológica con elementos lúdicos, es práctico, de punto de vista de la claridad de sustentación y tiene un punto propositivo concreto con respecto a la materialización del aprendizaje de los estudiantes.

Basado en los criterios definidos en la matriz de evaluación, los especialistas acordaron que el recurso didáctico en estudio alcanza todas las categorías estudiadas de acuerdo con los requisitos formales y materiales. En particular, destacan notable relevancia formativa y un enfoque innovador en términos de los componentes claramente en consonancia con la instrucción al desarrollo y concordancia de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con los valores internos expresados sobre la organización del contenido y adaptabilidad a otros entornos educativos, los resultados de evaluación también arrojan luz favorable sobre el impacto esperado, particularmente en términos de motivación y promoción del aprendizaje del alumnado literario. Las valoraciones cualitativas también añaden que los expertos coinciden en que el material da plena conformidad con las exigencias pedagógicas y metodológicas requeridas en el componente formal y estándar para la enseñanza del bloque literatura; por lo tanto, es un diseño apropiado y proveedor significa que es efectivo probablemente en la educación.

No obstante, se considera adecuado monitorear su aplicación en un entorno real para determinar su eficacia y aspectos de punto de próxima mejora. Esta verificación práctica permitiría identificar posibles adaptaciones según requerimientos específicos del alumnado o dificultades durante su implementación efectiva.

Recomendaciones

Para futuras aplicaciones de este material didáctico, sería bueno hacer una revisa antes de comenzar con la aplicación en grupos escogidos. Este proceso ayudaría a ver partes que se pueden mejorar tanto en cómo están ordenadas las tareas como la selección de recursos adicionales, chequeando así si los juegos son adecuados para los estudiantes. Es muy importante dar capacitación correcta al personal docente sobre cómo usar partes entretenidas, lo que hará más fácil una aplicación efectiva que mantenga el equilibrio adecuado entre las metas educativas y la motivación de los estudiantes.

La suma de herramientas digitales interactivas sería un gran añadido a las propuestas de enseñanza presentadas, usando bien las ventajas que dan varias plataformas educativas en el área de evaluar y dar respuestas primera. La unión tecnológica puede aumentar mucho el interés por la lectura y mejorar los pasos comprensivos relacionados a los textos literarios. Sería también útil cambiar las fuentes de información incluyendo obras de escritura de autores locales o regionales, ayudando así a hacer más fuerte la identidad y a entender el proceso de enseñanza en su contexto.

Para aumentar el efecto de la guía, sería bueno aumentar la participación de los padres con la creación de planes juntos que incluyan a todo el hogar, haciendo más fuerte el hábito de lectura y la conexión entre escuelas y lugares no formales. Adaptar las actividades al nivel de lectura que tienen los niños en el salón también es una buena idea, dando diferentes niveles difíciles que ayudan a que todos los niños participen. Al fin, se sugiere hacer estudios después centradores en ver cómo afecta la manera divertida al crecimiento de habilidades para leer y ciertas destrezas mentales.

Sería muy importante mirar cómo estas estrategias afectan cosas como la motivación, creatividad y leer bien, desde un punto de vista largo. También debería hacer análisis

de comparación con otras formas nuevas que ayuden a ver qué métodos enseñan mejor para tener un aprendizaje completo.

Referencias bibliográficas

Acosta Yela, M., Aguayo Litardo, J., Ancajima Mena, S., & Delgado Ramírez, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Internacional Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 14*(1), 28-35. https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297

Aguilera Meza, C., Santos Loor, C., Pinargote Párraga, B., & Erazo Delgado, J. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el rpoceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de Educación Básica. *Revista Cognosis. Revista de Filosofía, letras y Ciencias de la educación, 5*(2), 51-70. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8587911

Aráiz Galván, N., & Parrado Collantes, M. (2024). La gamificación como recurso educativo para el desarrollo de la competencia literaria en el alumnado de Educación Primaria. *Chamariz. Estudios en Didáctica de la Lengua y Literatura*(2). https://doi.org/10.25267/chamariz.2024.i2.1101%20

Beltrán Morales, J., Sánchez, H., & Rico, M. (2021). Aprendizaje divertido de programación con gamificación. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnología de Información, 1*(41), 17-33. https://doi.org/10.17013

Berrones Yaulema, L., Moyano Guamán, M., Espinoza Tinoco, L., & Congacha Aushay, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de Educación Básica. *Polo de conocimiento. Revista Científico-Académiza Multidisciplinaria, 8*(7), 240-262. https://doi.org/10.23857/pc.v8i7

Curay Correa, X., Ramón Pacarucu, L., & Fernández Olico, D. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico- reflexiva: Gamification as a strategy to motivate the learning of critical-reflective reading. *South Florida Journal of Development, 2*(2), 2562-2575. https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-112

Flores Bueno, D., Limaymanta, C. H., & Uribe Tirado, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología, 42*(2), 1-13. https://doi.org/10.17533

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). Mc Graw Hill. https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

Magadán Díaz, M., & Rivas García, J. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: eñ uso de Kahoot. *Campos Virtuales*, *11*(1), 137-152. https://doi.org/10.54988

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria.* https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf

Muñoz Morán, D. (2023). La gamificación: ¿recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios? *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, *6*(1), 22 - 30. https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/528

Papalia, D., Wendkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2009). *A child's world: Infancy through adolescence, Eleventh edition* (Undécima edición ed.). (S. M. Olivares Bari, & G. E. Padilla Sierra, Trads.) McGraw-Hill.

Pegalajar, M. d. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa, 39*(1), 169-188. https://doi.org/419481

Polisgua Galarza, M., Espinel Guadalupe, J., Posligua Murillo, J., & Jiménez Bayas, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista*

Uniandes Episteme, 9(2), 15 - 21. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237

Prieto Andreu, J. M. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria, 34*(1), 189-214. https://doi.org/10.14201

Salina Briones, D., & Cevallos Sánchez, H. (2024). Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato. *CoGnosis. Revista de Ciencias de la Educación, 9*(1), 102-123. https://doi.org/10.33936/cognosis.

Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Tello Cóndor, G., & Castro Bungacho, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revistas de Investigación en Ciencias de la Educación, 5*(18), 1 - 18. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191

Anexos

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN IX:

SOCIALIZACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Objetivo: Evaluar la factibilidad y eficacia de la guía didáctica basada en la gamificación, asegurando que cumpla con los criterios pedagógicos y metodológicos necesarios para fortalecer el aprendizaje del bloque curricular Literatura en estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.

DATOS DE LA O EL EXPERTO

Nombres y apellidos: DARWIN GIOVANNY ACOSTA CRUZ

Formación académica: MAGISTER EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

Cargo actual: DOCENTE DE BACHILLERATO, COORDINADOR

Lugar donde labora actualmente: UNIDAD EDUCATIVA "ARTURO BORJA"

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterio	Descripción	Cumple totalmente	Cumple parcialmente	No cumple	Observaciones
Relevancia pedagógica	Pertinencia de las actividades para el nivel educativo y objetivos curriculares.	X			
Innovación metodológica	Originalidad y efectividad en la integración de la gamificación.	X			

Escaneado con CamScanner

Aplicabilidad en el aula	Facilidad de implementación y adaptación a diferentes contextos educativos.	X			
Claridad y estructura	Organización lógica y comprensibilidad del contenido de la guía.	X			
Impacto esperado	Potencial para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.	X			

Observaciones generales:

LA GUÍA CUMPLE CON LOS CRITERIOS PEDAGÓGICOS Y METODOLÓGICOS DE ENSEÑANZA PARA LOS BLOQUES CURRICULARES LITERARIOS

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "ARTURO BORJA" RECTORADO QUITO - ECUADOR

MSC. DARWIN ACOSTA CRUZ
Firma

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN IX:

SOCIALIZACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Objetivo: Evaluar la factibilidad y eficacia de la guía didáctica basada en la gamificación, asegurando que cumpla con los criterios pedagógicos y metodológicos necesarios para fortalecer el aprendizaje del bloque curricular Literatura en estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.

DATOS DE LA O EL EXPETO

Nombres y apellidos: Nathaly Alejandra Albuja Delgado

Formación académica: Psicóloga Clínica

Cargo actual: Departamento de Consejería Estudiantil

Lugar donde labora actualmente: U.E Cardenal Spellman

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterio	Descripción	Cumple totalmente	Cumple parcialmente	No cumple	Observaciones
Relevancia pedagógica	Pertinencia de las actividades para el nivel educativo y objetivos curriculares.	X			
Innovación metodológic	Originalidad y efectividad en	X			

Aplicabilidad en el aula	Facilidad de implementación y adaptación a diferentes contextos educativos.	X			
Claridad y estructura	Organización lógica y comprensibilidad del contenido de la guía.	X			
Impacto esperado	Potencial para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.	X			

Observaciones generales:

La estructura de la guía está bien organizada, con un flujo claro de ideas. Se ha logrado explicar de manera precisa los conceptos clave de la gamificación y su aplicación en el proceso de aprendizaje. El uso de dinámicas lúdicas puede aumentar la motivación y el compromiso, me gusta cómo has logrado vincular las teorías sobre gamificación con la práctica de una manera tan accesible.

Firma

Psic. Cl. Nathaly Albuja
Reg. 1005-2017-1918799

U.E.P. BILINGÜE "CARDENAL SPELLMAN" COORDINACIÓN DECE