



**Uleam**  
UNIVERSIDAD LAICA  
ELOY ALFARO DE MANABÍ

**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ**

*Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985*

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

“La Gamificación como herramienta para el estudio de la producción literaria Manabita”

**Autor/a:**

Kevin Ariel Barreto Soledispa

**Docente tutor:**

Lic. Betty Carmina Zambrano Delgado. Mg.

Manta - Manabí - Ecuador



**Uleam**  
UNIVERSIDAD LAICA  
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades

Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y la Literatura

“La gamificación como herramienta para el estudio de la producción literaria Manabita.”

---

Trabajo de Integración Curricular presentado por: Kevin Ariel Barreto Soledispa

Titulación: Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y la Literatura

Tutor: Lic. Betty Carmina Zambrano Delgado. Mg.

## Aprobación

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1 Página 1 de 1

### CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad Educación, Turismo, Artes y Humanidades Matriz Manta de Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

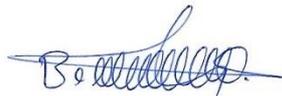
Haber dirigido y revisado el trabajo de Integración Curricular Proyecto de Investigación bajo la autoría de la estudiante **Kevin Ariel Barreto Soledispa**, legalmente matriculado/a en la carrera de **Pedagogía de la Lengua y la Literatura**, período académico 2023-2024, cumpliendo el total de **384** horas, cuyo tema del proyecto es **"LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA EL ESTUDIO DE LA PRODUCCIÓN LITERARIA MANABITA"**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 20 de julio de 2023.

Lo certifico,



Lic. Betty Carmina Zambrano Delgado, Mg.  
**Docente Tutor(a)**

**Área:** Pedagogía de la Lengua y la Literatura.

## **Dedicatoria**

Este esfuerzo va dedicado a Dios, porque sin él no sería quien soy ahora.

Ahora que soy salvo, gozo de su gracia. A la iglesia local que asisto, porque son mi familia de la fe. Así mismo, a mi familia que siempre estuvo a mi lado apoyándome y motivándome en todo.

## Índice.

Aprobación .....	3
Dedicatoria.....	4
Índice.....	5
Resumen.....	6
Introducción .....	8
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos.....	9
Problematización.....	10
Justificación .....	11
Idea a defender .....	12
Variables y categorías: .....	12
Preguntas de investigación .....	13
Contextualización del lugar.....	13
Marco teórico .....	14
Marco referencial.....	14
Marco conceptual.....	17
Variable independiente.....	17
La gamificación como herramienta.....	17
Educación .....	18
Motivación en la escuela.....	19
Aprendizaje basado en juegos.....	20
Actividades Lúdicas .....	21
Espacios de aprendizaje. ....	22
Variable dependiente.....	24
La producción Literaria Manabita. ....	24
Leyendas Manabitas.....	25
Novelas Manabitas.....	25
Cuentos manabitas.....	27
Autores destacados de la literatura manabita.....	28
Vicente Flor Cedeño. ....	28
Horacio Hidrovo Velásquez.....	29
Horacio Hidrovo Peñaherrera.....	30
Jacinto Santos Verduga.....	31
Metodología .....	32

<b>Enfoque</b> .....	32
<b>Nivel Explicativo</b> .....	32
<b>Método: Hipotético deductivo</b> .....	32
<b>Población</b> .....	32
<b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	33
<b>Resultados</b> .....	33
<b>Entrevista 1</b> .....	33
<b>Entrevista 2</b> .....	35
<b>Tabla de cotejo</b> .....	39
<b>Análisis/Hallazgos</b> .....	41
<b>Categorías de información</b> .....	41
<b>Respuesta de los estudiantes</b> .....	41
<b>Experiencia con la Gamificación</b> .....	42
<b>Autores destacados</b> .....	42
<b>Importancia de conectar con los estudiantes</b> .....	42
<b>El docente como guía</b> .....	42
<b>Motivar después de la pandemia</b> .....	42
<b>Aprender jugando</b> .....	43
<b>Conclusiones</b> .....	43
<b>Anexos</b> .....	44
<b>Resultados de encuesta realizada a estudiantes</b> .....	44
<b>Carta de Consentimiento</b> .....	50
<b>Consentimiento de los padres</b> .....	51
<b>Entrevista con la docente del Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad de Argentina</b> .....	51
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	53

## **Resumen**

El presente trabajo de investigación “La Gamificación como herramienta para el estudio de la producción literaria Manabita” se realiza la delimitación con el análisis de conocer la realidad

que viven los estudiantes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo”, con respecto al estudio de Literatura local. Se definió la variable dependiente: La producción Literaria Manabita y la variable independiente: La gamificación como herramienta. Se sustenta bajo el marco referencial y teórico como base del estudio. La metodología esta descrita en un enfoque mixto, nivel explicativo, método hipotético deductivo, con una muestra de 35 estudiantes, la información es recopilada por instrumentos como son encuesta, tabla de cotejo, dos entrevistas, los resultados van en relación con los objetivos, lo cual demuestra que la gamificación es una herramienta que ayuda al estudio de la producción literaria Manabita, ayuda reconocer nuestros autores locales y escribir novelas, cuentos y fábulas sobre Manabí.

**Palabras clave:** Gamificación, Literatura Manabita, Educación.

### **Summary**

The present research work "Gamification as a tool for the study of Manabita literary production" is delimited with the analysis of knowing the reality lived by the students of the "Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo", with respect to the study of Literature. local. The dependent variable was defined: Manabita Literary production and the independent variable: Gamification as a tool. It is based on the referential and theoretical framework as the basis of the study. The methodology is described in a mixed approach, explanatory level, hypothetical deductive method, with a sample of 35 students, the information is collected by instruments such as a survey, a comparison table, two interviews, the results are in relation to the objectives, which demonstrates that gamification is a tool that helps the study of Manabí literary production, helps to recognize our local authors and write novels, stories and fables about Manabí.

**Keywords:** Gamification, Manabita Literature, Education

# **TEMA: LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA EL ESTUDIO DE LA PRODUCCIÓN LITERARIA MANABITA EN LA “UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL JUAN MONTALVO”**

## **DELIMITACIÓN.**

Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo” perteneciente a la Ciudad de Manta

## **Introducción**

Al pasar el tiempo, surgieron muchas mentes brillantes en el contexto social de Manabí, logrando que exista una producción literaria muy amplia. El olvido del tiempo tomó fuerza y toda esa producción intelectual es cada vez más difícil de localizar. El presente proyecto profundiza en la problemática de la literatura en el contexto local Manabita, y su poco uso en la educación. De manera micro se centra en la problemática que existe en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo de la Ciudad de Manta, Ecuador.

La gamificación como base de estudio para la literatura, realiza una serie de ejemplos que caracterizan la forma dinámica y divertida de aprender historias, leyendas y cuentos Manabitas. Los objetivos del proyecto se basan en examinar los espacios de aprendizaje y la pertinencia que estos contenidos tienen en la institución educativa. Así mismo, escuchar las experiencias de los docentes entrevistados, y sus resultados enseñando por medio de la gamificación, y la importancia de la literatura Manabita.

El Virus SAR-COV-2, afectó directamente a la educación, trasladando la práctica docente a la virtualidad, sin embargo, tuvo su final. Regresando a la presencialidad, ahora presenciado los resultados de una educación sin esfuerzo por aprender ubicados en su zona de confort. Ansiedad y depresión fueron los efectos más evidentes en estudiantes que ya se encontraban con estas situaciones en su salud.

La lectura de historias había pasado a segundo plano, debido a las formas en que se estaba pretendiendo que estudiantes aprendan historias solo por fragmentos y no motivar a sumergirse en el maravilloso mundo de la Literatura, en un contexto local.

La Literatura local en el contexto de Manabí, es escasa en reproducción editorial, generando una gran demanda por docentes y estudiantes. Observando esta situación se plantea reconocer que tanto conocimiento tienen los docentes del área de Lengua y Literatura sobre literatura de la provincia de Manabí con sus respectivos cantones. Esta tarea es contrastada en el desarrollo del proyecto, llegando a la comparación con docentes de otro país como lo es Argentina.

Las encuestas realizadas a estudiantes proporcionan una mirada de que piensan los estudiantes sobre este suceso común en Instituciones de Manta. Autores como Horacio Hidrovo Peñaherrera, Jacinto Santos Verduga, Miranda Rojas Santos, entre otros; son los más mencionados. De esta manera, su estudio es importante para reconocer la riqueza lingüística que nuestra cultura posee.

### **Objetivo General.**

- Implementar juegos lúdicos para el estudio de la producción literaria Manabita a través del juego, por los estudiantes de la Unidad Educativa Fisco misional Juan Montalvo.

### **Objetivos Específicos.**

- Encontrar el interés de los estudiantes por la producción literaria Manabita.

- Observar el uso de la Gamificación dentro del aula de clases.
- Identificar el conocimiento de la producción literaria Manabita en los estudiantes de la U.E. Fiscomisional Juan Montalvo.

### **Problematización.**

El auge de nuevos conocimientos ha llevado al mundo a experimentar con nuevas estrategias educativas. En diversas partes del mundo se podría observar que el contexto social influye mucho.

Las interacciones del ser humano son base principal para entender por qué el contexto ecuatoriano, más enfocado en Manabí, tiene en poco reconocer aspectos metalingüísticos como la cultura lingüística que esta posee. Manabí está arraigada de tradiciones que fundamentan su valor cultural. La gamificación provee herramientas didácticas que son útiles para el proceso de aprendizaje basado en producción literaria.

La escritura de textos podría ser un gran problema en la actualidad, debido a la falta de concientización, que toma como base la falta de lectura y responsabilidad en el proceso educativo, por parte de los docentes y padres de familia.

La Gamificación tiene un rol muy característico que se debe tomar a consideración en el proceso educativo. El juego es el centro de todo este proceso que tiene como culminación un resultado positivo en el estudiante, logrando la satisfacción del docente en su aplicabilidad de la herramienta llamada Gamificación.

El reconocer esta herramienta no es tarea fácil, en el siglo XXI, pues el realizar el proceso por medio del juego, forma un prejuicio que cae en razonamientos que no están explícitos en lo que se hace, sino en lo que se quiere lograr. En un artículo publicado por la Revista Científica de la Universidad Técnica de Manabí, titulado "La gamificación como estrategia didáctica para la producción de textos literarios en estudiantes de bachillerato" (Moreno, F., & Murillo, L., 2019), se analiza el impacto de la gamificación en el proceso de producción de textos literarios en estudiantes

de bachillerato. Los autores concluyen que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes y mejorar su desempeño en la producción de textos literarios.

En otro estudio llevado a cabo por la Universidad Técnica de Manabí, titulado "El uso de la gamificación en la producción literaria manabita" (Rivas, J., & Gómez, E., 2020), se explora la aplicación de la gamificación en el ámbito literario. Los autores concluyen que la gamificación puede ser una herramienta útil para estimular la creatividad y el trabajo en equipo en la producción literaria, y sugiere su implementación en talleres literarios y otros espacios de creación literaria.

En resumen, la gamificación puede ser una estrategia efectiva para motivar y comprometer a los escritores en el proceso de producción literaria. A través de la aplicación de mecánicas de juego, se pueden estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la participación activa de los escritores en la producción de obras literarias.

De esta manera todo redundando en que se quiere obtener, en la parte medular del juego y su construcción en la lógica de la cultura, desde la Literatura, se observa a la ficción como la base de Gamificación. Que puede tomar a la literatura y enriquece procesos. Esta forma de interacción es muy favorable para las bases de este proyecto que hurga en lo más profundo de la contextualización de Manabí y su escritura fantástica.

## **Justificación**

El proyecto espera profundizar los problemas acerca del conocimiento de la producción literaria Manabita, existente en la comunidad "Educativa Fiscomisional Juan Montalvo". El leer y conseguir los libros de autores manabitas, es una tarea difícil hoy en día, pues a la pasar el tiempo se han permitido no guardar la información pertinente, para inmortalizarlas. Las personas contemporáneas al autor, son los privilegiados en conocer más de cerca al autor, pero esa producción no llega a la actualidad por la falta de interés y muchos factores que serán analizados en el presente proyecto.

La gamificación como herramienta para el estudio de la producción literaria Manabita, desarrolla una serie de actividades lúdicas que toma como base las reglas del juego que son importantes para el desarrollo de nuevos conocimientos.

### **Idea a defender**

La gamificación como una herramienta favorable para el estudio de la producción literaria Manabita.

### **Variables y categorías:**

Variable independiente: La gamificación como herramienta.

Categoría:

\*Educación.

\*Actividades Lúdicas.

\*Aprendizaje basado en Juego.

\*La gamificación como herramienta.

\*Espacios de aprendizaje.

Variable dependiente: La producción Literaria Manabita.

### **Categorías:**

\*Leyendas Manabitas.

\*Novelas Manabitas.

\*Cuentos Manabitas.

\*Autores destacados.

## **Preguntas de investigación**

\*¿Qué Herramientas de gamificación conocen los estudiantes y el docente?

\*¿Hay un interés por parte del docente en estudiar las obras Manabitas?

\*¿Existe una herramienta lúdica que proporcione un aprendizaje significativo?

\*¿Los docentes de la institución Fiscomisional Juan Montalvo conocen la gamificación como una herramienta?

## **Contextualización del lugar.**

La Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo con Código Amie: 13H02370 se encuentra ubicada en el Cantón Manta, Provincia de Manabí, en la ciudadela Universitaria vía a San Mateo, perteneciente a la zona 4, es una institución de educación regular, con sostenimiento Fiscomisional en el que ofrece Inicial, Educación Básica y Bachillerato en modalidad presencial con jornadas matutina y vespertina.

La Unidad Educativa está dirigida por su rectora Lic. Martha Cecilia Cedeño Alcívar y su vicerrectora Lic. Flor Limongi María de la Cruz Mg., el personal administrativo está conformado por 16 integrantes incluido secretaria, el departamento del DECE en el que colaboran tres psicólogos: Psi. Venus Falcones Guevara, Psic. Gema Vera Zambrano, Psic. Paulina Silva y una trabajadora social Lic. Liliana Barberán, tiene un total aproximado de 52 docentes entre hombres y mujeres y 1091 estudiantes de género femenino y masculino.

La Unidad Educativa, tiene como misión formar ciudadanos de pensamiento crítico, capaces de participar de manera activa de la sociedad del conocimiento, con mentalidad internacional y gestores de la cultura del diálogo y la paz en un mundo diverso y multicultural. Así mismo, como visión ser una institución educativa integral, inclusiva con visión de mundo que promueve el emprendimiento la innovación educativa y la gestión del aprendizaje significativo para formar jóvenes con una profunda sensibilidad social y humana al servicio de la comunidad y el buen vivir.

En este centro se requiere dominar el conocimiento general de las asignaturas de especialidad, utilizar conceptos básicos de cultura general, con la finalidad de tener plena conciencia de la preservación del entorno natural y social donde se desenvuelve de manera que la investigación pretende identificarse con su identidad cultural, familiar e institucional.

### **Marco teórico**

#### **Marco referencial**

La presente investigación se sustenta bajo la corriente constructivista, esto debido a que mediante la implementación de la gamificación se pretende que el estudiante pueda explotar cada uno de sus conocimientos tal y como lo propone el movimiento constructivista, partir desde los conocimientos conocidos, con el fin de entenderlos y dominarlos.

Considerando los aspectos del constructivismo en la pedagogía, es posible plantearse en consecuencia que el objetivo de la enseñanza, desde esta postura es el de que los estudiantes construyan un conocimiento significativo; alcancen la comprensión cognitiva para favorecer el cambio conceptual, considerando las condiciones emocionales, tanto del educador como del estudiante, para lograr niveles satisfactorios de adaptación al contexto y un adecuado bienestar (Ortiz, 2015)

Como el autor expresa, uno de los objetivos de enseñanza dentro de la educación es que el estudiante pueda construir sus propios conocimientos, esto solo lo realizara a través de la experiencia desarrollada, por ello el docente como guía debe permitir, motivar, incentivar a que estos construyan sus conocimientos significativos, sin importar el contexto, sino más bien prepararlos para cualquier realidad.

Para la elaboración de la siguiente investigación se indago sobre estudios anteriores mismos que servirán como sustento para la elaboración del marco referencial, mismos que fueron encontrados en distintas fuentes bibliográficas y que se evidenciarán a continuación.

*Sangucho y Aillón 2020 en su publicación: “Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales” publicada en la Revista INNOVA Vol. 5 N°3 de la Universidad Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, Ecuador mencionan:*

“La educación debe evolucionar conjuntamente con las personas y ser un espacio de interés y motivador para que sea más factible abrir las mentes a nuevos conceptos e implantar conocimientos, y la gamificación es una de éstas técnicas, y las herramientas presentadas en éste estudio Kahoot y Plickers tan solo son una mínima parte de lo que podemos acceder para encaminar las clases en cualquier área del conocimiento, dando como resultado un proceso enseñanza-aprendizaje eficiente y significativo. (Sangucho & Aillón, 2020)

En base al criterio de las escritoras, se puede recalcar que en este estudio se consideró de vital importancia implementar herramientas tecnológicas para así lograr captar la atención y motivar al estudiante a desarrollar sus actividades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje obteniendo resultados fructíferos, a su vez expresan que la motivación debe ser parte del espacio educativo, para implantar estos nuevos instrumentos.

*Bonilla (2022) en su trabajo de titulación: “Uso de Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de las leyendas ecuatorianas dirigida a los estudiantes de Octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “Aloasi”, Año lectivo 2021-2022” de la Facultad de Filosofía, letras y ciencias de la educación, perteneciente a la Universidad Central del Ecuador expresa:*

En caso de que la gamificación no se aplicara en el aula de clases, la educación seguiría siendo tradicionalista, haciendo uso de métodos anticuados provocando un desinterés en los alumnos y un bajo rendimiento en el aula de clases, más allá de eso la educación no podría avanzar se quedaría estancada al no poder dar paso a un mejor desarrollo evolutivo tecnológico en el campo de la educación. (Bonilla, 2022)

El autor dentro de este estudio señala que es importante insertar a la gamificación dentro del proceso estudiantil, para que así el interés pueda despertar, evidenciándose en el progreso de su rendimiento dentro del salón, comparto que si la educación se queda en la monotonía lamentablemente no avanzara quedándose en el retroceso, causando falencias (en sus estudiantes).

*Valverde & Chavarría (2002) La motivación: Una actividad inicial o un proceso permanente de la Revista Dialnet Vol. 3 N° 4, expresan.*

La motivación debe estar presente en todo momento y no es una actividad solamente inicial, e incluso existe la posibilidad de que los alumnos se auto motiven y que dentro de los aprendizajes la motivación esté al inicio, durante y al final del proceso.

Como expresan los autores la motivación es esencial dentro de todo proceso y más dentro de la enseñanza, es la encargada de despertar el interés en el estudiantado al inicio de una actividad hasta su finalización logrando que el proceso se desarrolle de manera atractiva obteniendo los mejores resultados.

*Huamaní (2021) en su publicación: “La Gamificación como Estrategia de Motivación y dinamizadora de las clases en el Nivel Superior “de la Revista EDUCACIÓN Vol. 27 N° 1, indica:*

Es importante que, el docente, primero investigue acerca de las herramientas de gamificación, sus componentes, sus características, las reglas y su principal objetivo: Motivar al estudiante para que participe y se involucre en las actividades propuestas, esté dispuesto a asumir retos y trabajar en equipo. No podemos olvidar que si te diviertes, aprendes más, y esta es una de las claves del éxito. (Huamaní, 2021)

Se puede indicar que el manifiesto del autor tiene todo el sentido, esto se debe a para incentivar la gamificación o cualquier técnica como herramienta para fortalecer un área, se debe primero indagar todo sobre, ella, como se puede utilizar, sus características quienes de ser elegidas

de manera correcta para así llevar a cabo el éxito de las actividades, a su vez la motivación involucrara al estudiante a asumir retos de manera divertida, dejando atrás las tradicionales clases.

*Rueda & Turriago (2003) en su Monografía de Grado: “La producción literaria como un proceso para mejorar el pensamiento” de la Universidad de la Sabana, Cundinamarca, nos dice.*

La literatura es una gran expresión y lenguaje del hombre; es el fruto de un proceso creativo, que intenta por sí mismo en superar límites de toda comunicación y posibilita el encuentro en aquello que aparentemente es incomunicable. La literatura nace de la entrega del hombre y de su convivencia con los demás, de sus experiencias y aprendizaje.

(Turriago, 2003)

Como expresa el autor el mundo de la literatura es aquel que posibilita al hombre convivir con nuevas experiencias, adquirir distintos tipos de aprendizaje, la literatura es a herramienta para comunicar a los pueblos bajo cualquier contexto.

### **Marco conceptual.**

#### **Variable independiente**

#### **La gamificación como herramienta.**

La educación a través del tiempo atraviesa grandes cambios, gracias a que vivimos en el mundo globalizado existen varios factores que influyen en el desinterés por conocer la belleza de nuestra producción literaria Manabita, este es un desafío muy presente dentro de la educación, dificultad que pretende ser erradicada de a poco a través de la gamificación herramienta motivadora e innovadora misma que toma como eje central el aprendizaje mediante el juego, esto con el fin de despertar la atención y motivar a los estudiantes gracias a su carácter lúdico e interactivo.

La gamificación tiene la capacidad de involucrar a los estudiantes, así como de enseñar nuevos conceptos para reforzar los conceptos previamente enseñados. Uno de los principales beneficios de la gamificación en el proceso de aprendizaje, es que los

estudiantes son capaces de visualizar que están progresando con el concepto que se enseña. Esto motiva a los estudiantes a esforzarse por alcanzar el dominio de los conceptos. (Mora, Murillo, Barragán, & Moyano, 2021)

Como mencionan los autores esta herramienta tienen el don de inclinar a los estudiantes hacia la enseñanza, al estar motivados el progreso en la enseñanza será evidente, al estar un estudiante motivado alcanzará con mayor facilidad el dominio sobre cualquier tema, despertando su lado competitivo e interactivo.

El juego es una de las técnicas de aprendizaje más tradicionales y efectivas. Y es que, según se ha comprobado, los niños aprenden mejor si sienten inquietud y diversión por lo que les rodea. La motivación se incrementa y las capacidades se refuerzan. A la vez que se estimulan la atención, la autoestima, la memoria, el desarrollo social, la creatividad, entre otros valores y aptitudes (formainfancia, 2019).

Lo que menciona el escritor del sitio es que el uso del juego didáctico pretende construir aprendizaje de una forma innovadora y lúdica, basándose a las necesidades de los estudiantes, se sobre entiende que todos tienen una forma de aprendizaje diferente, por ello a través del juego didáctico estos conocimientos no se olvidan, pues la experiencia es la mejor forma de aprender.

## **Educación**

Es un derecho innegable para el ser humano, este elemento está encargado de influir dentro del proceso de formación de un individuo enriquecerá su cultura, espíritu, valores elementos bases para el desarrollo de la personalidad, es por ello que cabe indicar que una sociedad sin educación sería un total caos.

La educación se propone como la acción responsable de la moralidad, de los valores, su preservación y transmisión a las generaciones más jóvenes que crecen con el derecho de poseer y heredar la cultura de sus antecesores, los valores y todo lo creado. La cultura forma la mente, se perpetúa a sí misma formando el tipo humano que quiere. (León, 2007)

De acuerdo al criterio del autor se puede reafirmar a la educación como la clave vital para el desenvolvimiento humano, como sabemos esta será transmitida a través de la generación por ello es por eso que se debe nutrir lo que más se pueda en conocimientos y valores que permitan estar preparados para enfrentar cualquier desafío que le presente el mundo.

### **Motivación en la escuela.**

La motivación debe ser el recurso inicial dentro de cualquier proceso, esta permitirá que el alumnado se desarrolle con mayor fluidez bajo cualquier situación, en la educación este elemento es clave para el desarrollo estudiantil, por ello el maestro como encargado del desarrollo del proceso estudiantil debe buscar maneras de desarrollar este elemento, para cumplir con el objetivo de dejar huellas significativas en el aprendizaje.

La igualdad de oportunidades en la escuela se inicia ofreciendo a todos los alumnos la oportunidad de aprender de sus compañeros y amigos, puesto que todos tienen algo para mostrar, enseñar, participar, tienen también derecho a la autoconfianza, a la motivación y a expectativas positivas para promover en lugar del fracaso educativo el éxito educativo.

(Muntaner, 2000)

De acuerdo al criterio del autor se puede expresar que la empatía es un aporte más para el docente, es importante conocer la realidad de un alumno antes de juzgarlo, lo ideal sería descubrir sus falencias, habilidades, competencias, por eso a través del intercambio actividades con sus compañeros, se pretende incentivarlo a descubrir sus habilidades ocultas, logrando el éxito del estudiante y del docente a su vez.

Por esta razón es importante incluir la motivación en cualquier actividad que se desarrolle en el salón ya que así el desempeño y aprendizaje de los estudiantes, quienes, a través de la motivación, desenvolverán sus propias experiencias, que le permitirán desarrollar cualquier tema.

## **Aprendizaje basado en juegos.**

Como ya hemos visto la motivación es un elemento que debe ser percibido al momento de desarrollar una actividad, es por ello que a través de la implementación de juegos se pretende que el aprendizaje se desenvuelva de manera motivacional, logrando cumplir con el objetivo principal que es llegar al aprendizaje a través de la experiencia.

Un juego es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. Estos tipos de juegos didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa. Para un niño, es más fácil recordar algo divertido y entretenido. Securekids (2016)

Como podemos apreciar el juego posee múltiples beneficios en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos, generará conocimientos de una manera divertida, para que ellos se diviertan y a su vez aprendan, así le influenciara al estudiante a aprender de forma motivacional y práctica,

Según Securekids (2016) algunos de los beneficios de los juegos didácticos son los siguientes:

- Fomentan la observación.
- Aumentan la concentración y la atención.
- Provocan interés en materias que antes el niño desconocía o que no eran de su gusto.
- Favorecen las capacidades lógicas. Así como la fantasía, imaginación e invención.
- Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones, dando a los niños cierta autonomía.
- Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales, como la amistad.
- Incitan la imitación de roles a través de los cuáles se relaciona con su entorno.
- Desarrollan un espíritu crítico, disciplinario, de perseverancia, tenacidad y responsabilidad.

- Adquieren un potencial creador que marcará su manera de ser y de relacionarse con la gente del mundo. (pág. 3)

### **Actividades Lúdicas.**

Las actividades lúdicas constituyen a una parte fundamental en el desarrollo personal y porque no decirlo dentro de la educación, es cierto que el juego da como resultado diversión, es por ello que se ha convertido en un elemento ideal al momento de construir un aprendizaje, la integración de manera grupal facilita la adquisición de aprendizajes, todos aprenden de todos y desarrollan su manera competitiva.

El aprendizaje basado en juegos es un método que pretende generar de una forma llamativa conocimientos, porque se debe tener presente que hay niños que se les facilita aprender sin necesidad de emplear juegos didácticos, pero hay otros que poseen dificultades y los juegos didácticos generan en ellos conocimientos de manera que no suelen olvidarse, aquí se imparte la motivación y estimulación para la recepción de conocimientos. (Ninabanda, 2016)

La educación para que sea efectiva, en la actualidad, identificada como la sociedad del conocimiento, la cual, requiere de individuos preparados en cuatro pilares: Aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Teniendo en cuenta este precepto que permite dinamizar el diseño de estrategias pedagógicas lúdicas.

### **Aprender a conocer**

Este tipo de aprendizaje tiende al dominio de los instrumentos mismos del saber, puede considerarse un medio y como finalidad humana; consiste que cada persona aprenda a comprender el mundo que le rodea, para vivir con dignidad, desarrollarse como profesional y relacionarse con los demás, con el fin del placer de conocer. Sin embargo, el conocimiento es múltiple resulta difícil conocerlo todo.

### **Aprender a conocerse.**

Implica aprender a aprender, ejercitando la memoria, la atención, el pensamiento. Desde pequeños se debe aprender a concentrar la atención en las cosas y las personas. El ejercicio de la memoria es una manera preventiva de las informaciones momentáneas de los medios de comunicación, hay que ser selectivos en la elección de información, y ejercitar la memoria asociativa.

### **Aprender a hacer.**

Aprender a conocer y a hacer son términos similares; pero aprender a hacer está dirigido principalmente a la formación profesional. El dominio de las dimensiones cognitiva e informativa en los sistemas de producción industrial vuelve algo caduca la noción de calificación profesional, entre operarios y técnicos y tiende a realizar la competencia personal.

### **Aprender a ser.**

La educación debe contribuir al desarrollo global de la persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual. Todos los seres humanos deben estar en condiciones de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por si mismos que deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida. En un mundo en permanente cambio, uno de cuyos motores principales parece la innovación tanto social como económica, hay que conceder un lugar especial a la imaginación y a la creatividad.

### **Espacios de aprendizaje.**

Si bien es cierto que el ambiente de aprendizaje es un elemento indispensable para el desarrollo entre el docente y el estudiante, pues este espacio es el encargado de desarrollar la interacción entre sus miembros, un ambiente favorable dará como resultado un lugar idóneo para

el desenvolvimiento de distintas actividades, el espacio de aprendizaje debe ser establecido de acuerdo a la situación, debe mostrar total flexibilidad sin importar los distintos casos.

En los espacios de aprendizaje tradicionales los lugares de relación entre profesores y alumnos se encuentran alejados. Esta estrategia, pre determinada o no, define ya desde un origen, las reglas del juego en la relación docentes-estudiantes. Aunque esto no quita para que esta relación sea excelente, no se puede negar que la primera decisión estratégica espacial lleva implícita una separación entre ambos mundos. (Educacion3.0, 2023)

Como menciona el autor el espacio tradicional, donde el docente solo es encargado de verter conocimiento, ubique límites en el caso de los estudiantes quienes deber regirse a un conjunto de normativas que este establezca, dejando a un lado el desarrollo autónomo del estudiante.

El profesor debe ser capaz de estimular este interés abriendo nuevas vías para fomentar la creatividad, el enriquecimiento mutuo y un mayor aprovechamiento de la actividad formativa. En definitiva, los ambientes de aprendizaje óptimos son aquellos en los que todos los intervinientes —docentes y alumnos— se encuentran a gusto. (Santander, 2022)

Como ya se indicó el docente debe ser el responsable de los estímulos de sus estudiantes, por ello debe formular un ambiente donde sus estudiantes sean capaz de desarrollarse sin temor alguno, llegando al aprendizaje de manera interactivo.

Por otro lado, tenemos el lado de las dimensiones que integran el aprendizaje, mismas que se enlistaran a continuación.

- **Dimensión física.** Se refiere a los aspectos físicos y tangibles de la formación. Es decir, por un lado, incluye **el lugar en el que se va a impartir** el programa,
- Por otro lado, también abarca **la composición y materiales y sus espacios.**

- **Dimensión funcional.** diseño de los ambientes de aprendizaje es cómo van a funcionar, es decir, cuáles son **las pautas que regirán la actividad formativa y los recursos que se van a emplear** para ello.
- **Dimensión temporal.** La estructura temporal de los ambientes de aprendizaje también debe ser prevista a la hora de diseñar cualquier programa de capacitación. En este caso, el objetivo es establecer **cómo se va a repartir el tiempo durante la formación.**
- **Dimensión social.** Por último, los ambientes de aprendizaje también deben definir **cómo se van a desarrollar las relaciones interpersonales** dentro del aula.

### **Variable dependiente.**

#### **La producción Literaria Manabita.**

La literatura constituye a uno de los principales escenarios donde el ser humano es capaz de desarrollar su imaginación, desplegar su creatividad, misma que puede ser desarrollada a través de la apreciación de representaciones ya sea de manera oral y escrita, por ello se parte desde entender la importancia de la literatura manabita, rica en su bagaje cultural, mismo que es evidenciado en las representaciones de nuestros representantes manabitas entre ellos poetas, novelistas, ensayistas, quienes destacan ante el público y sirven como representación

La tradición oral, que se mantiene viva, se hace presente en cada uno de los manabitas, ya que sus ancestros han entregado un bagaje cultural de alta procedencia ancestral. Sin embargo, la interrelación entre ser humano y modernidad ha permitido a la tradición oral ocultarse, tal cual lo realiza la identidad nihilista, identidad que se enfoca con la identidad montubia manabita digna de las letras manabitas. (Santana, 2015)

Si bien es claro Manabí es una provincia rica en tradición misma que es producto del bagaje cultural heredado por nuestros ancestros, sin embargo, este arte se está dejando a un lado dejando a notar que la era comunicativa nos aleja de la realidad, desafiando así nuestra cultura.

La conservación de las costumbres, hábitos, formas de vida, puede lograrse a partir de una mayor concientización en la comunidad y en los actores sociales que a él se encuentran vinculados, para la auto realización de la comunidad desde la potenciación de la cultura como factor del desarrollo. (Santana, 2015)

Como el autor manifiesta es de vital importancia que las distintas formas de vida se manifiesten para hacer repercusión de toda esa tradición oral que está siendo olvidada, y no hay mayor efecto que revisar y presentar la diversidad literaria de nuestros autores manabitas

### **Leyendas Manabitas.**

Manabí tierra rica en relatos y leyendas, quienes narran acontecimientos con la singularidad de entrelazar la realidad y la ficción, mismos que son transmitidos de generación en generación utilizando como recurso la narrativa, evocando distintos temas con el fin de brindar una enseñanza hacia su oyente.

En Manabí existen muchas leyendas, unas más conocidas que otras. Proviene de la creencia popular montubia, leyendas y relatos que en su mayoría ocultan enseñanzas morales, de ellas la mitad de lo narrado es realidad y la otra parte sólo es invención. Éstas se transmiten de generación en generación, utilizando la narrativa o valiéndose de herramientas sofisticadas como el internet (Montero, 2010)

Como el autor manifiesta es importante recalcar que las leyendas han sido elaboradas a través de la imaginación de nuestros antepasados, con el fin de brindar enseñanza moral, en la actualidad pueden ser transmitidas aprovechando como recurso fundamental el internet, para así postearlo en internet y crear páginas que permitan dar a conocer estas temáticas, mismas que por el desconocimiento lamentablemente no son apreciadas.

### **Novelas Manabitas.**

Si bien es claro parte de la belleza literaria las conforman las novelas literarias de nuestros escritores manabitas, visto que la belleza estética plasmadas a través de la escritura, puede ser apreciada a través de la revisión de estos ejemplares ricos en bagaje cultural, oralidad

evidenciados en todo el sentido de la palabra, permitiéndonos conocer más sobre la belleza del manabita su cultura y su gente.

La oralidad, de acuerdo con la fluidez, su atributo mayor, cruzó fronteras culturales, lingüísticas, históricas. Estos y otros narradores de Manabí siguen transcribiendo en sus historias la misma libertad del cuentero. Buscando reivindicar aquello que se ha leído como error, provincialismo o desconocimiento, quiero adentrarme en algunas novelas donde resuenan los modos y trucos de los viejos cuenteros. (Román, 2014)

Como ya lo hemos mencionado la literatura manabita posee una singularidad inigualable, su objetivo principal es evidenciar la realidad que acontece la gente de su pueblo, no a existido mayor oportunidad que a través de la escritura

Las historias que narran estos autores nos demuestran el gran talento que contiene nuestro país, que a pesar de las adversidades que pasaron, siempre encontraron la forma de salir adelante y eso es lo que caracteriza a cada uno de ellos, esa valentía que tuvieron para emprender y dejar este país en alto, en demostrar que la literatura ecuatoriana tiene y tendrá siempre un valor inigualable. (Barcia, Cedeño, & Prado, 2018)

La singularidad de los temas plasmados dentro de las novelas manabitas evidencia la realidad que se plantea, su forma de vida humilde, sus luchas por “salir adelante” enfrentando cualquier situación, con el único objetivo del triunfo del mañana, logrando así evidenciar no solo la vida del manabita, si no del ecuatoriano, quien es digno ejemplo de lucha constante.

El narrador manabita contemporáneo sin saberlo o notarlo, incluye formas de relacionarse con el tiempo o el espacio, propias de una herencia de la que, en muchos casos, no se sabe poseedor o cuyos rasgos cree él que lo desacreditan (Román, 2014)

Como el autor manifiesta uno de los recursos representativos para evidenciar los distintos acontecimientos son las narraciones manabitas, quienes inclusive implementan la oralidad propia del “montubio” y sus tradiciones, según el tiempo cronológico en el que suceden los

acontecimientos, enriqueciendo así de conocimiento a quien llega a conocer esta hermosa literatura.

### **Cuentos manabitas.**

Para nadie es un mito que los cuentos manabitas gozan de un alto valor significativo dentro de la literatura manabita, por aquella razón se los ha considerado para el estudio pertinente; el cuento es una narración que con el pasar del tiempo se puede transmitir de manera oral o escrita, por ende, se requiere conocer las características del cuento.

(Uriarte, 2020) da a conocer las principales características de un cuento:

- Su narración puede ser en primera, segunda o tercera persona.
- Narración breve con trama simple y pocos personajes.
- Su estructura contiene introducción, un nudo y un desenlace.
- Abarca distintos subgéneros como fantásticos, infantiles, policiales, realistas, cómicos, de terror, de hadas o de misterio, entre otros.

(Vista Superior de Aprendizaje, 2019) Señala que: “los aspectos a considerar en el estudio de un cuento son: título, asunto, trama, argumento, acción, conflicto, ambiente, personajes, tema, estructura, punto de vista, tono, estilo, centro de interés, entre otros.

Es por ello que es importante conocer la estructura de un cuento, que a continuación será enlistado.

- Los personajes: quienes realizan acciones dentro de la historia, pueden estar representados por personas, animales, objetos; se categorizan como personajes principales o terciarios según su importancia.

- El narrador. Es quien da a conocer la historia y todos sus detalles. Puede contar la historia de diferentes maneras, desde el lugar del protagonista o desde un lugar omnisciente.
- Las acciones. Acontecimientos que llevan a cabo todos los personajes, ocurren en un tiempo y lugar específico, dan curso al cuento, desde los enredos hasta la develación de la historia.
- La atmósfera. Es el clima de la historia entre ellos pueden ser tensión, placer, temor, familiaridad, entre otros.
- El tiempo. Es la duración de la historia, que puede ser de pocas horas, días o años.

### **Autores destacados de la literatura manabita.**

La literatura manabita, posee grandes representantes poseedores de magistrales obras desarrolladas dentro de los distintos cantones de nuestra provincia, donde a través de sus historias, expresan sus sentimientos, vivencias, creadas con el fin de dar a conocer la realidad que acontecía según el tiempo en el que se ubique la historia, la manera criolla en la que se desenvuelven los personajes son eco que dan paso a la imaginación y despiertan el interés una vez que la conozcan, por esta razón a continuación se enlistaran distintos artistas pertenecientes a nuestro suelo manabita, que han dejado su aporte significativo, para aquellos amantes de las letras.

### **Vicente Flor Cedeño.**

Nacido en Portoviejo el 19 de julio de 1902. Sus padres: Efrén Flor Guerrero y Julia María Cedeño de Flor. Poeta ecuatoriano quien comenzó a escribir versos desde los 14 años, su primer poema fue para su madre. Muere el 3 de diciembre de 1975 en Portoviejo, Ecuador con el aplauso emocionado de toda la ciudadanía portovejense, se descubrió su busto en el parque central de su ciudad natal, que desde 1981 lleva su nombre.

## **Obras:**

- “Canto a Portoviejo” “Atardecer”.
- “Advenimiento de Portoviejo”.
- “Romanza de la Ausencia”.
- “Motivos de Ayer y de Hoy”.
- “Cuatro Voces de la Poesía Manabita”.
- “Antología Poética”.

## **Horacio Hidrovo Velásquez.**

Poeta y novelista nacido en el cantón Santa Ana Provincia de Manabí, Ecuador el 20 de mayo de 1902, hijo del Sr. Eduardo Hidrovo G. y de la Sra. Orfilia Velásquez Castro.

Todos sus estudios los realizó en Manabí hasta graduarse de Bachiller en el Colegio Nacional Olmedo de Portoviejo, donde más tarde fue profesor de literatura y finalmente Rector del plantel.

En 1945 fue elegido Diputado por los trabajadores del litoral, y posteriormente, en 1957 fue Presidente de la Casa de la Cultura Ecuatoriana núcleo de Manabí, ocasión que aprovechó para promover y organizar el “Primer Festival Nacional de la Poesía”.

Interpretó fielmente las metas que persigue la Casa de la Cultura sobre la proyección social de la entidad. En 1961 el Gobierno Nacional le otorgó la “Condecoración al Mérito Educativo”, por su dedicado y fecundo trabajo en beneficio de la colectividad de su provincia.

Falleció en la ciudad de Portoviejo el 19 de abril de 1962, dejando una rica herencia literaria recopilada en varias publicaciones.

**Obras:**

- “Libro Prematuro” (1920)
- “Pedro Gómez” (1930)
- “Jinetes en la Noche” (1948)
- “Dimensión del Dolor” (1951)
- “Recado de Agua Clara” (1960)
- “Un Hombre y un Río” (1957)
- “La mujer que nació así” (1927)
- Su novela más conocida es Un Hombre y un Río (1957)

**Horacio Hidrovo Peñaherrera.**

Nació en la ciudad de Santa Ana, provincia de Manabí, República del Ecuador, poeta, escritor y profesor de literatura de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, director de Cultura de la misma Universidad. Heredó su pasión por la poesía de su padre, el poeta Horacio Hidrovo Velásquez. Ganó el Premio Nacional Benjamín Carrión y candidato al Premio Nacional Eugenio Espejo.

**Obras:**

- El montonero de Montecristi (1992).
- Jinetes en la noche (1948).
- Tauras o muertos que están vivos (1985).
- Dimensión del dolor: Poesía (1951).
- La mujer que nació así: novela (1982).

- Canto junto al fuego de los siglos (1978).
- Manzanas para los niños del mundo: Poesía (1973).
- Los pájaros hijo hijos del viento: Poesía (1987).
- La danza de los Ángeles (2004).
- La montaña (2003).
  - Las huellas de tus sandalias (1974).
  - La soledad es un domingo largo (2007).
  - La novela manabita y su identidad regional: Ensayo (1979).
  - La maravillosa sensación de vivir (2001).

### **Jacinto Santos Verduga.**

Poeta ecuatoriano nació en la ciudad de Bahía de Caráquez, Provincia de Manabí, Ecuador, el 16 de Septiembre de 1944 y falleció trágicamente en la ciudad de Guayaquil el 2 de Diciembre de 1967 cuando apenas tenía veinte y tres años de edad, estudiante de la Facultad de Derecho de la Universidad de Guayaquil.

### **Obras:**

- Testimonio, 1965.
- La llaga insomne 1967.
- Con los días contados, ambos en 1967.

## **Metodología**

### **Enfoque.**

El tipo de enfoque mixto tiene características particulares que aportan dentro de este tipo de investigaciones, refleja una variación de los distintos resultados que se obtendrán para el mejoramiento de la comprensión lectora como tema. Para entender esta parte hay que presentar información acerca de este enfoque y hacer una aproximación hacia este tema, como menciona (Sampieri, 2014) en la aproximación cualitativa hay una variedad de concepciones o marcos de interpretación, que guardan un común denominador: todo individuo, grupo o sistema social tiene una manera única de ver el mundo y entender situaciones y eventos, la cual se construye por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia, y mediante la investigación, debemos tratar de comprenderla en su contexto. (pág. 9)

Esta porción de texto refleja lo importante que es definir el enfoque que llevará la investigación. Mostrando como las situaciones que se presentan en el aula ayudan al desarrollo de herramientas educativas.

### **Nivel Explicativo**

Se plantea relacionar más allá de la descripción teórica y establecer una solución educativa a un problema con causas sociales o eventos físicos. Además, explicar las causas del fenómeno.

### **Método: Hipotético deductivo.**

Se trata del método que parte de una hipótesis o explicación inicial. Para luego obtener conclusiones particulares del proceso. Luego será a su vez comprobada experimentalmente. Es decir, comprende un paso inicial de observaciones que permiten deducir una hipótesis inicial que sea luego sometida a experimentación.

### **Población**

En la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo. Existen 3 primeros de bachillerato con un total de 100 estudiantes. Para lo cual se seleccionó el 1ro “C” que cuenta con 35 estudiantes. De esta manera se realizó un muestreo aleatorio simple y seleccionar la muestra que será tomada en la aplicación de instrumentos de recopilación de información.

## Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnicas	Instrumentos
Cuestionarios	Entrevistas
Instrumentos estandarizados	Encuestas
De registro anecdótico	Ficha de observación.

**Entrevistas:** Esta técnica de cuestionario permitió reconocer los contenidos y técnicas que usa la Licenciada Gabriela Mendoza, docente del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo de Manta. Y su relevancia en la aplicación de actividades de Gamificación dentro y fuera del aula.

Por otra parte, se entrevistó a la docente Mg. Melissa Gisela Maina. Doctora en estudios sociales de América Latina, especialista en enseñanza de la Lengua y la Literatura y Licenciada en Letras Modernas CIECS-CONICET-UNC. Acerca de su experiencia en el uso de la Gamificación en la enseñanza de Literatura y su importancia en esta generación de estudiantes.

**Tabla de cotejo:** Este instrumento proporcionó directrices que deben ser tomadas en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje direccionando la observación en aspectos generales de una clase y específicos en el uso de la Gamificación. El análisis de esta información no va enfocado en demostrar falencias en la clase, sino tomar referencias en contenidos y uso de estrategias en la enseñanza de la Literatura Manabita.

**Encuesta:** El uso de este instrumento tiene como modelo el uso de preguntas estructuras de manera acorde al tema. Las respuestas son de importancia para determinar en los encuestados, las debilidades y fortalezas en conocimiento sobre la producción Literaria Manabita. Lo que ayudará a considerar a la gamificación como una herramienta eficaz en el desarrollo de capacidades lectoras.

## Resultados.

### Entrevista 1.

#### Preguntas para entrevista hacia el docente:

**Lic. Gabriela Mendoza**

**Maestro de la institución “Educativa Fiscomisional Juan Montalvo” de Manta, Manabí.**

## **Docente de lengua y Literatura del 1ro de Bachillerato**

Preguntas relacionadas a Gamificación en el ámbito educativo.

### **¿Cómo define la gamificación?**

Considero que la gamificación es una herramienta muy importante, pero a su vez aplicarla desde una edad temprana porque cuando ellos no tienen conocimiento. Es una parte difícil porque no están acostumbrados. Y cuando se desea aplicar juego dentro del aula de clases puede que no se adapten porque están acostumbrados a la educación tradicional.

### **¿Qué autores podría sugerir en el estudio de la gamificación?**

En estos momentos no recuerdo autores, pero como estudio si la considero muy importante, pero aplicarla desde un inicio para que los estudiantes la asimilen.

### **¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la gamificación?**

Existen muchas ventajas, una de ellas es lo divertido que puede ser aprender jugando. Es un aprendizaje que no se va a olvidar y es significativo para el estudiante. Desde pequeños aprenden dinámicas que siempre repiten, pero un problema es cuando se les aplica la gamificación de golpe y están acostumbrados a lo tradicional. Depende mucho del año básico en el que se ejecute esto, por ejemplo, en bachillerato se puede manejar el grupo porque no es muy numeroso y poseen un poco más de madurez. A diferencia de grupos numerosos como en octavo que hay 40 estudiantes. Están mal acostumbrados al profesor tradicional que les grita y les llama la atención. Y cuando se les intenta aplicar la gamificación lo toman de burla y no se concreta un aprendizaje.

### **¿Qué estrategias aplica para ejecutar en espacios cerrados la gamificación?**

Aplicamos juegos dentro del aula, como fichas, el teléfono roto, dibujar frases encadenadas, sopa de letras, crucigramas realizados en clases.

### **¿Cómo enseñar literatura en el contexto educativo, utilizando la gamificación como herramienta de enseñanza y aprendizaje?**

En las instituciones Fiscales o particulares se está aplicando las comunidades de aprendizaje. Lo que deseamos enfocarnos es en las tertulias. Les falta mucho enfocarse en el contexto de lo que se habla porque no lo relacionan de una forma correcta. Los que ya entienden una tertulia son los de 3ro de bachillerato porque ya pasaron el proceso. Es un ejemplo en esta institución porque se lo practica.

### **¿Cómo se motiva al estudiante, después de la pandemia?**

Eso ha sido y es un tema muy complejo. Porque hay muchos estudiantes con ansiedad educativa y es una realidad. Es muy complicado como docentes, pues al ser grupos grandes existe ese grupo minoritario que lastimosamente no se motiva a participar. Sin embargo, creo mucho en la pedagogía del amor, ser empáticos, motivadores es la forma más idónea y correcta para llegar a los estudiantes. Cada uno de ellos tiene una realidad distinta que los imposibilitan a realizar ciertas actividades.

### **¿Qué resultados ha obtenido en la gamificación con los estudiantes de primero de bachillerato “C”?**

Muy buenos resultados, aunque muchas veces es difícil porque no contamos con herramientas necesarias para realizar juegos didácticos que permiten un mejor resultado.

### **¿Qué impacto ha observado en los estudiantes cuando menciona autores manabitas?**

Esa es otra parte compleja porque la tecnología, y la forma en que ven el mundo, cuando se les impone algo ellos ya no quieren leer literatura. Ejemplo de aquello es los textos que tienen, son libros que están en todos los periodos académicos. Y cuando llega el momento de leer existe una falta de motivación, creo que fomentar un libro, está basado en interés para las aulas de clases. Historias de Julio Verne, varios autores que sean de interés literario. Conocen muy poco sobre literatura manabita. Se ha dejado esto de lado y poco a poco se pierde el interés porque no se ha podido implementarla.

### **¿Qué opina del uso de las herramientas lúdicas en el bachillerato?**

El problema más común en estos casos, es el ruido que se puede generar en el aula. Muy agradecida por las preguntas y su entusiasmo al realizar su investigación sobre este tema.

#### **Entrevista 2**

#### **Preguntas para entrevista hacia la docente experta en Gamificación.**

**Mg. Melissa Gisela Maina.**

**Doctora en estudios sociales de América Latina.**

## **Especialista en enseñanza de la Lengua y la Literatura.**

### **Licenciada y profesora en Letras Modernas CIECS-CONICET-UNC.**

¿Cómo define la gamificación?

Tiene sus bases en pensar que el juego es parte de nuestra cultura, que eso lo toma Johan Huizinga en su libro que se llama “Homo Ludens”. La base de nuestra cultura es el juego, es decir, establecemos ciertas lógicas que muchas veces están aprendidas. Las conocemos desde el inicio y en otros casos tenemos que entenderlo en base a lo que va surgiendo como reglas implícitas que podemos convertir en explícitas a partir de estar en ese espacio. Este proceso puede ser llevado hacia un proceso de construcción en educación no invalida un proceso de enseñanza y aprendizaje válido. Muchas veces se piensa que el juego es una excusa para hacer algo que sea divertido o entretenido, pero en realidad hay proceso de construcción de conocimiento más profundo, que tiene las bases en la lógica de la cultura. Desde la literatura hay un vínculo muy claro, porque la base de la literatura es la ficción que está sentada en la lógica del juego. Dentro de eso hay algo muy rico, y muy potable que se puede trabajar en el área de la Lengua y Literatura a partir de la gamificación.

¿Qué autores podría sugerir en el estudio de la gamificación?

Si, el cual mencione Johan Huizinga, sería el paradigma en donde podemos pensar, los juegos como sustrato de la cultura. Es más, quien hace el libro “Homo Ludens”, tiene que ver con recuperar un formato que permite pensar al hombre que está en vínculo con el homo sapiens que en algún momento de estadía es la evolución del hombre, entonces ese juego que hace con las palabras ya crea un paradigma. Después, está -Schaeffer, J.M. ¿Por qué la ficción? Dentro de este libro, hace un recorrido teórico muy extenso sobre cómo, la ficción se asienta en un juego lúdico. A partir de conocer las reglas porque muchas veces hacemos un pacto de lectura que se encuentran implícitas, que podemos ir desvelando.

En el caso de un cuento policial otras veces esas lógicas son más claras que tienen que ver con ciertos formatos textuales, estoy pensando en un cuento maravilloso o fantástico. Así mismo, Michel de Certeau, con su obra “La casería furtiva de la lectura”, es poder ir develando, cuáles son las lógicas de juego en un texto. Graciela Montes tiene un libro llamado “El bosque y el lobo. Construyendo sentidos en tiempos de industria cultural y globalización forzada”. Ella menciona del juego cuando leemos y lo relaciona con un bosque y tratar de encontrar los puntos y las cuestiones en común con la búsqueda del lobo, creando una relación bastante interesante.

Un autor que me parece muy interesante en este estudio es Picard, M. Es un francés que tiene un libro que se llama la lectura es un juego. Establece unas lógicas de juego en la lectura que son bastantes interesantes para después pensar en los géneros. El fantástico ha ido variando en sus lógicas y sus reglas y esos nos permite pensar en la historicidad, prioridad.

¿Cuáles son las desventajas de la gamificación?

Muchas veces no está bien construido y no hay una intención previa de pensar porque estamos realizando este juego, si el docente o persona mediadora no se pone en ese lugar se puede colocar al juego en el centro y el conocimiento se lo deja de un lado. Otra desventaja es que los juegos no funcionan de una misma manera en las comunidades o contextos socioculturales.

¿Qué estrategias son las ideales para ejecutar en espacios cerrados la gamificación?

Hay ciertas estrategias que funcionan tanto en exterior como en interior de aulas, el trabajo en ronda, permite que todos estemos en la misma posición y nivel, eso posibilita y potencia que todos juguemos de la misma manera. Las lógicas del aula y los docentes están organizadas de manera jerárquica porque es alguien que habla y otro que recibe, me parece que esa estructura no era la más conveniente, pero si la ronda. He hecho lectura de poesías en ronda, cada estudiante toma una porción de la poesía y se crean espacios de dialogo. Hay un libro que se llama el amor es circular; realizamos unas notitas escribiendo que era el amor para cada uno de los estudiantes y con esos papeles hacíamos pulseras. Otro punto puede ser explorar libros. Yo vivo en la ciudad de Córdoba, aquí no tenemos salida al mar, entonces hacíamos un paseo por esos libros, cada uno de los estudiantes tenía un barquito de papel, pasando por libros ilustrados. La lectura se volvía una práctica necesaria de disfrute y también de desafío por la complejidad de palabras que tenían que leer los estudiantes.

¿Cómo se motiva al estudiante, después de la pandemia?

Yo creo que tenemos que aprovechar algo que como docentes veníamos postergando, “La cultura Digital”. Es parte de nuestra vida y está. Yo creo que se pueden dar procesos interesantes en las que coexistan lectores híbridos, aquellos que puedan leer el papel y la pantalla y cuáles son las estrategias que tenemos en función de unas y de otras. Tenemos estrategias desarrolladas acá que pueden cambiar y pensar que puede transformar el soporte y pensar ciertas lógicas en función de eso. No hay que perder de vista que es la ficción, que es la literatura, creo que las premisas siguen siendo las mismas, pero cambia el soporte. Caemos en la tentación de decir, cambió el

soporte, y los chicos son nativos digitales, se saben todo y nosotros no podemos acceder a eso. Yo lo vínculo con Disney, la escuela no se hizo cargo, los chicos consumen un montón de esta información. Se habla mucho de que la escuela no se hizo cargo del trabajo de la literatura y que Disney influyó mucho. Con la “Cultura Digital” es el momento de hacernos cargo por medio de la Gamificación, puede trabajarse fuertemente, nosotros ahora con un compañero, estamos desarrollando ficciones digitales que tienen una base lúdica, pensar un poco como abordamos la literatura y a la comprensión lectora desde la cultura digital. Tomando en cuenta que no vamos a dejar de leer libros, ver como conviven y como nos hacemos cargo de eso para vincularnos. Y pensando que la cultura digital es parte de nuestro mundo. Hay estudios que demuestran que la lectura en papel es más seria que la digital, hay un gran universo por explorar, creo que podemos seguir investigando, avanzando mucho más, hay muchas más preguntas que respuestas.

Saber seleccionar es una gran apuesta.

¿Qué resultados ha obtenido en la gamificación?

Hay un artículo, que tiene los resultados más duros a nivel estadístico, yo trabajé en 4 escuelas de la ciudad de Córdoba con diferentes contextos socioculturales y lo que pude observar con un trabajo sistemático con la lectura literaria y la gamificación se pueden obtener mejoras en la comprensión lectora. Eso a grandes rasgos después hay puntos que tienen que ver con poder registrar de manera cualitativa y cuantitativa ese trabajo. Hay otros vínculos que no se ven en las estadísticas y que a veces no nos dan el número que podemos analizar, sino que debemos estar en las escuelas permanentemente.

Hay una cuestión importante, la lectura se hereda, así como heredamos un capital cultural, el vínculo que tenemos con la lectura también es heredado. Es muy probable que en una casa donde haya libros y se lea constantemente los chicos adquieran ese ámbito. Y en una casa donde no se realice esto, por diversas circunstancias y razones los chicos no adquieran este ámbito. Lo que yo descubrí con esta investigación es que esto puede ser modificado en función de mantener

un sistema sistemático de lectura en la escuela. Dónde es el punto de reunión de los estudiantes con la lectura. Que también se podría pensar con un entorno sociocultural, como un barrio, algún tipo de evento o reunión, donde se haga un trabajo sistemático con la lectura. Pero bueno, en ese caso de las familias que se acerquen con los chicos. Lo que me parece fundamental es pensar en la escuela como punto de reunión con la lectura literaria.

**Tabla de cotejo**

<b>TABLA DE COTEJO</b>					
<b>Nombre de la institución:</b>	U.E. Juan Montalvo	<b>Jornada:</b>	Vespertina	<b>Fecha de ejecución:</b>	16/12/2023
<b>Curso:</b>	1ro C	<b>Número de Estudiantes:</b>	34	<b>Asignatura:</b>	Lengua y Literatura.
<b>Objetivo de la tabla de cotejo:</b>	Recolectar información del proceso de enseñanza y aprendizaje durante el periodo de clase.				
<b>Instrucciones:</b>	Marque con una X en el casillero correspondiente a los criterios observados				
<b>Criterios generales</b>			SI	NO	OBSERVACIONES
Los estudiantes y el maestro, se encuentran el aula de clases a la hora determinada.			X		Llegaron a la hora correcta.
Existe un orden dentro del aula de clases.			X		
Se motiva al estudiante en la activación de conocimientos previos.			X		Se recuerdan los puntos clave de la tertulia dialógica.
El docente presenta el tema de clases.			X		El día de la observación fueron directo al tema de la tertulia dialógica.

El tema es adecuado para utilizar la herramienta gamificación.	X		Se utilizó un libro con reflexiones, para el inicio de los comentarios.
Las directrices son claras y comprendidas por los estudiantes.	X		Si fueron claras, pero no hubo muchas participaciones como esperaba la docente.
La clase es espontánea y participativa.	X		Sí, pero se vieron forzadas.
EL docente responde las dudas e inquietudes acerca del tema.		X	La docente solo tomo el rol de calificar las exposiciones y no emitir comentarios sobre las reflexiones de los estudiantes.
<b>Criterios específicos</b>			
EL docente utiliza la gamificación como herramienta para dar el tema de clases.		X	El docente solo utiliza la técnica de colocar las sillas en forma de U.
El aula de clases posee información sobre autores Manabitas.		X	No existen materiales dentro del aula de clases.
Los estudiantes utilizan información de autores manabitas para participar en clase.		X	Utilizan referencias a autores extranjeros.
Existe el uso de materiales lúdicos.		X	No existió. El uso de materiales didácticos como un dado u otro, mejoraría la participación.
Se observa que hay reglas de juego que condicionan el aprendizaje.	X		Establecieron reglas de respeto dentro del aula.
El docente logró el objetivo de la clase.	X		Sí, porque transformo el conocimiento del libro

			para que los estudiantes se empoderen del tema.
Hubo dificultades por parte de los estudiantes en la comprensión y empoderamiento del tema.	X		Los estudiantes no pueden organizar las ideas y emitir una opinión estructurada.
Se culminó el proceso con éxito, destacando las participaciones y acotaciones que se hicieron en clase.		X	No. Debido a que salieron pronto del aula de clases porque había una actividad en el patio.

### **Análisis/Hallazgos**

El presente informe de triangulación, propone analizar, revisar y argumentar los resultados de la aplicabilidad en los instrumentos. Estas formas de interpretación están basadas en las teorías e investigaciones realizadas al largo del tiempo. Como principio fundamental de interpretación se analizan las preguntas que dan espacio a este apartado. ¿Qué conocimiento existe en los maestros y estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo, acerca de la producción literaria y la herramienta Gamificación” en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

### **Categorías de información**

Mediante la aplicación de los siguientes instrumentos se logra obtener estos resultados. Las actividades de Gamificación para el estudio de la producción literaria manabita considerando ciertas categorías que se mencionan, la triangulación de los resultados, objetivos y marco teórico las cuales son: El docente motivador, aprendizaje basado en juegos, la importancia de la Literatura manabita en nuestro contexto.

### **Respuesta de los estudiantes.**

Dentro de la primera entrevista a la Licenciada Gabriela Mendoza, docente del área de lengua y Literatura. Se observó que la docente tiene conocimiento en base a la Literatura Manabita, sin embargo, la institución no toma en consideración autores locales para la enseñanza de literatura. Por otra parte, los estudiantes de bachillerato no dan una respuesta positiva al momento de realizar actividades de gamificación, debido a que no encuentran atractivo realizarlas. En la segunda pregunta de la encuesta, un 80% desconoce que es la Gamificación.

### **Experiencia con la Gamificación**

El juego es parte de nuestra cultura, esta posición es reforzada en la entrevista hacia la docente experta en gamificación Maina Melisa, de Argentina. Expresó la importancia de la educación como parte de un contexto social, y cultural. Comentó su experiencia en base a 4 instituciones en las que laboró impartiendo clases. Y los resultados positivos que obtuvo al usar esta herramienta en el proceso enseñanza aprendizaje en literatura desde la ficción. Hay otros puntos que no se logran encontrar en las estadísticas que necesitan imperiosamente estar dentro de la institución.

### **Autores destacados**

La gamificación tiene un recorrido muy amplio en el desarrollo humano, la docente Maina Melisa, proporciono nombres de autores muy destacados sobre el tema, que exponen su filosofía, experiencia, e investigación. Johan Husinga con su paradigma del Homo Ludens, sugiere un formato de como el hombre tiene ese vínculo cercano con el Homo sapiens. De esta manera el juego como método de aprendizaje está implícito en desarrollo cognitivo del ser.

### **Importancia de conectar con los estudiantes**

En la tabla de cotejo se observó en los criterios específicos que la institución y docente no han adecuado las aulas para proporcionarles una educación con espacios lúdicos a los estudiantes. Hay reglas establecidas que regularmente no se cumplen en el aula. La importancia de este proceso se marca en lo que se quiere obtener con la actividad, porque muchas veces se redonda en el juego y no en el tema que se quiere enseñar a los estudiantes.

### **El docente como guía**

Por otra parte, se marcó en la tabla de cotejo, que los estudiantes no tienen la destreza de organizar ideas y exponerlas ante los demás compañeros. Este tipo de prácticas son fundamentales porque demuestran la falta de lectura que es dirigida a los estudiantes. Pues leen literatura que no les provee un lenguaje amplio. A diferencia de historias clásicas Manabitas que plasman la cultura local y que tienen menos complejidad en expresiones y jergas montuvias.

### **Motivar después de la pandemia.**

La pandemia del virus SARS-COV-2, fue una barrera para la humanidad en todos los aspectos; centrado en la educación, debilitó los procesos y creo una zona de confort en los estudiantes. La gamificación ha ayudado a motivar a los estudiantes, aunque la encuesta en la pregunta 2, ha demostrado que el 80% no conoce estas herramientas y dentro del bachillerato, no han experimentado juegos lúdicos, de acuerdo al 51,4%.

## **Aprender jugando**

El jugar es una práctica innata del ser humano, como se menciona en la pregunta número 4 de la encuesta, los estudiantes de la Institución Fiscomisional Juan Montalvo, creen que se puede aprender jugando en su contexto. Esta contraposición se refleja en que no están de acuerdo a la metodología tradicional de su maestra de Lengua y Literatura.

### **Conclusiones**

Existe un interés de los estudiantes por conocer más sobre la herramienta de gamificación y su potencial en el aprendizaje de literatura. Esto estimula al docente, y que salga de su zona de confort, para actualizar su metodología con herramientas lúdicas que sean atractivas para su clase, tendiendo en consideración el nivel y grupo al frente.

➤ Los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo, deben estudiar y conocer la producción Literaria local, para obtener resultados positivos en los estudiantes de 1ero de bachillerato “C”.

➤ De acuerdo a los objetivos planteados, puedo sostener que la Literatura cumple un rol muy importante en el desarrollo de destrezas cognitivas y lingüísticas.

➤ El aprendizaje de literatura Manabita, motiva a conocer y escribir lo que nos rodea, reconociendo nuestra forma de comunicarnos como eje central de conversaciones. Dejando atrás el miedo a participar en público con herramientas de oralidad propias de los manabitas.

➤ De acuerdo a los instrumentos aplicados, se determinó que implementar juegos lúdicos para el estudio de la producción literaria Manabita, otorga un cambio significativo en la práctica del docente en el siglo XXI.

## Anexos

### Resultados de encuesta realizada a estudiantes

La muestra de esta investigación estuvo conformada por 35 estudiantes de los 1ero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo de Manta.

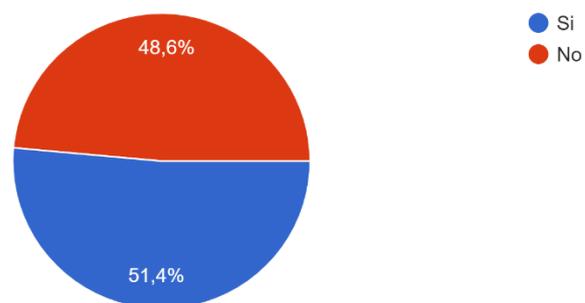
Los resultados son los siguientes:

¿Le gusta la materia de Lengua y Literatura?

Tabla 1

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Si	18	48,6%
No	17	51,4%

Grafica 1



En los resultados obtenidos de un total de 35 estudiantes que corresponde al 100%, el 48,6% de los encuestados manifiestan que les gusta la materia de Lengua y literatura, mientras el 51,4% de los encuestados no les agrada.

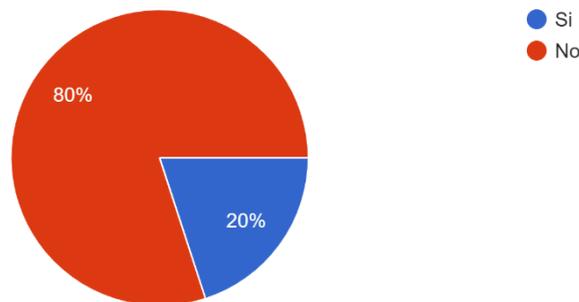
### ¿Conoce las herramientas de gamificación?

Tabla 2

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Si	7	20%
No	28	80%

Grafica 2

35 respuestas



En la encuesta aplicada en la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Montalvo el 80% de estudiantes manifiestan que no conocen sobre las herramientas de Gamificación. Mientras que el 20% si las conoce.

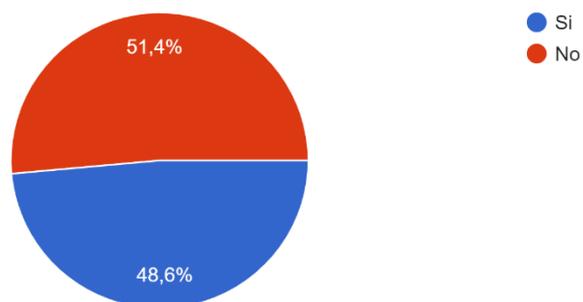
¿Ha jugado alguna actividad lúdica como parte del aprendizaje de un tema específico de Lengua y Literatura?

Tabla 3

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Si	17	48,6%
No	18	51,4%

Grafica 3

35 respuestas



En los resultados obtenidos de esta pregunta el 51,4% de los estudiantes manifiestan no haber realizado actividades lúdicas en el aprendizaje de Lengua y Literatura, mientras el 48,6 sí.

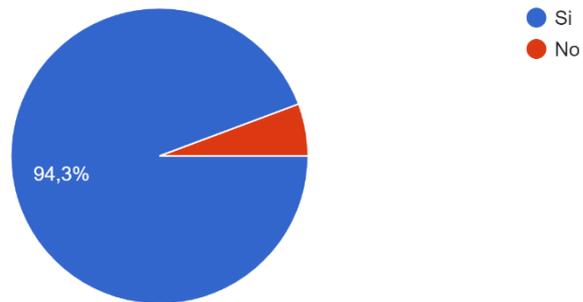
¿Cree que se puede aprender jugando?

Tabla 4

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Si	33	94,3%
No	2	5,7%

Gráfica 4

35 respuestas



En los siguientes datos se indicó que el 94,3% de los estudiantes cree que se puede aprender jugando, y el 5,7 no lo cree.

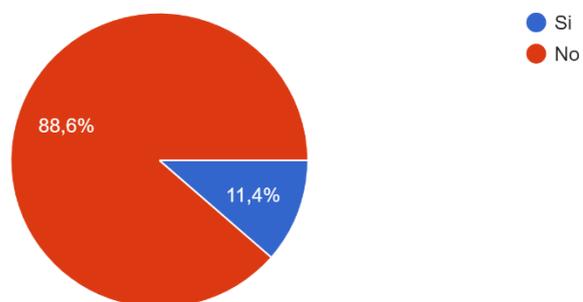
¿Recuerda algún juego lúdico que lo haya impactado?

Tabla 5

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Si	4	11,4%
No	31	88,6%

Gráfica 5

35 respuestas



De un total de 35 estudiantes el 88,6% manifestó que no recordaba algún juego lúdico que lo haya impactado, mientras el 11,4% sí.

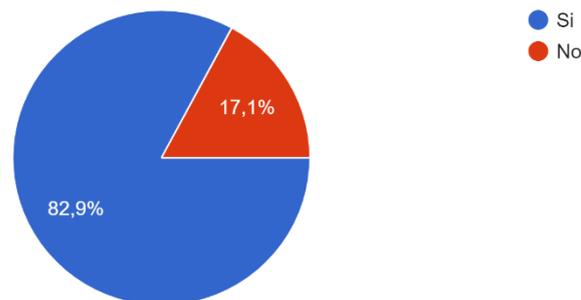
¿Conoce historias o cuentos manabitas?

Tabla 6

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Si	29	82,9%
No	6	17,1%

Gráfica 6

35 respuestas



En los datos se indicó que el 82,9% de encuestados conoce historias o cuentos manabitas, mientras el 17,1% no sabe.

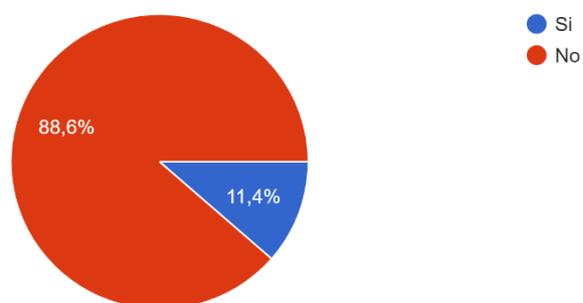
¿Usted sabe de memoria algún poema de autor mantense?

Tabla 7

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Si	31	11,4%
No	4	88,6%

Gráfica 7

35 respuestas



En los siguientes resultados el 88,6% de los estudiantes manifestaron que no conocen poemas de autores mantenses. Y el 11,4% si saben.

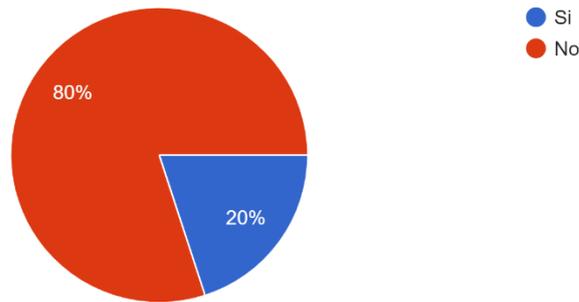
¿Alguna vez ha estudiado la producción literaria de autores mantenses?

Tabla 8

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Si	7	20%
No	28	80%

Gráfica 8

35 respuestas



De 35 estudiantes el 80% no ha estudiado la producción literaria de autores manabitas, mientras el 20% si lo ha realizado.

### Carta de Consentimiento

Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades  
*Carrera: Pedagogía de la Lengua y la Literatura*

Manta, 11 de septiembre de 2022

**CARTA DE CONSENTIMIENTO**

Yo Betty Carmina Zambrano Delgado con cédula de identidad número 1708922073, mayor de edad, como docente tutor del estudiante Kevin Ariel Barreto Soledispa con cédula de identidad 1313689471, quien cursa el 8vo año, solicito que se autorice, al estudiante de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura para que realice el proceso investigativo para el desarrollo del trabajo de investigación curricular *"La Gamificación como herramienta para el estudio de la producción literaria Manabita"*. En el cual aplicará los siguientes instrumentos para la recopilación de información: Tabla de cotejo, encuesta y entrevista. Respetando el derecho de privacidad y todos aquellos se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia.

Sin más nada que referir, firmo la presente solicitud a los 11 días del mes de octubre.

  
Lic. Betty Zambrano Delgado. Mg.  
DOCENTE TUTOR

Av. Circunvalación Vía a San Mateo  
www.uleam.edu.ec

 UleamEcuador

**Uleam**

## Consentimiento de los padres



Pedagogía de la Lengua y la Literatura  
Facultad Ciencias de la Educación

Manta, 24 de Diciembre de 2021

### CARTA DE CONSENTIMIENTO

Yo Faneth Sotardo Moisés con cédula de identidad número 130966420-7, mayor de edad, como padre, madre y/o representante del estudiante: Freddy José Alcívar Pineda con cédula de identidad: 135057457-8 quien cursa el 1º BGV año en este centro escolar: Juan Montalvo. Autorizo al estudiante de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de pedagogía de la Lengua y la Literatura, Kevin Ariel Barreto Soledispa, con número de cédula 131368947-1 a que realice el proceso investigativo para el desarrollo del Trabajo de integración curricular (La gamificación como herramienta para el estudio de la producción literaria Manabita). Siempre y cuando se respete el derecho de privacidad y todos aquellos que se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia.

Sin más nada que referir, firmo la presente autorización a los 21 días del mes Diciembre en Manta.

Firma de autorización

Nombres y Apellidos

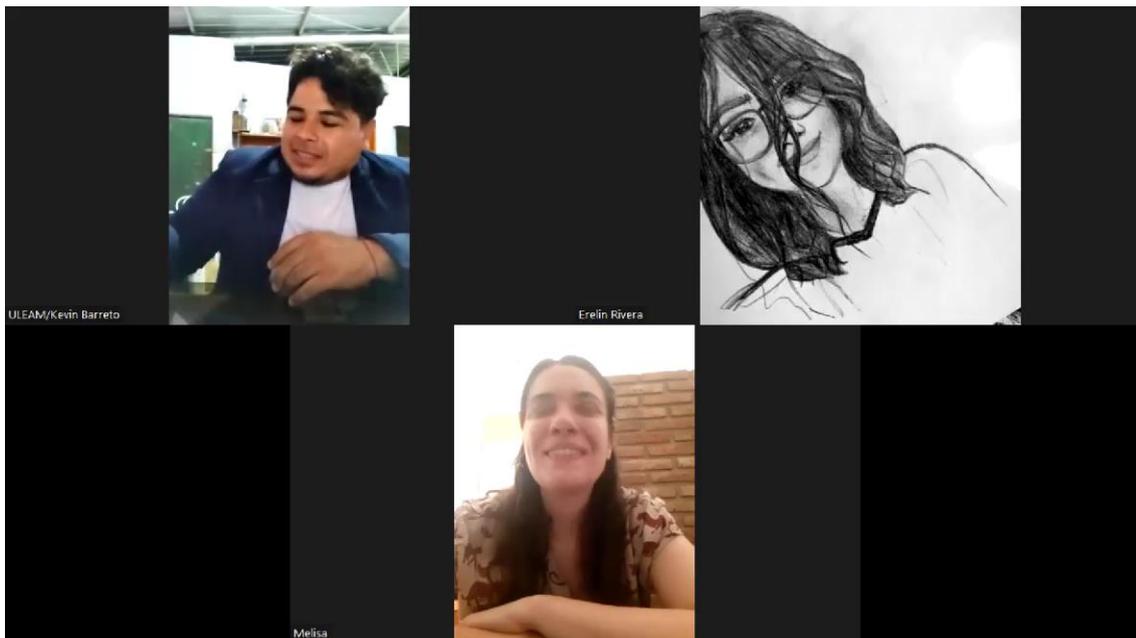
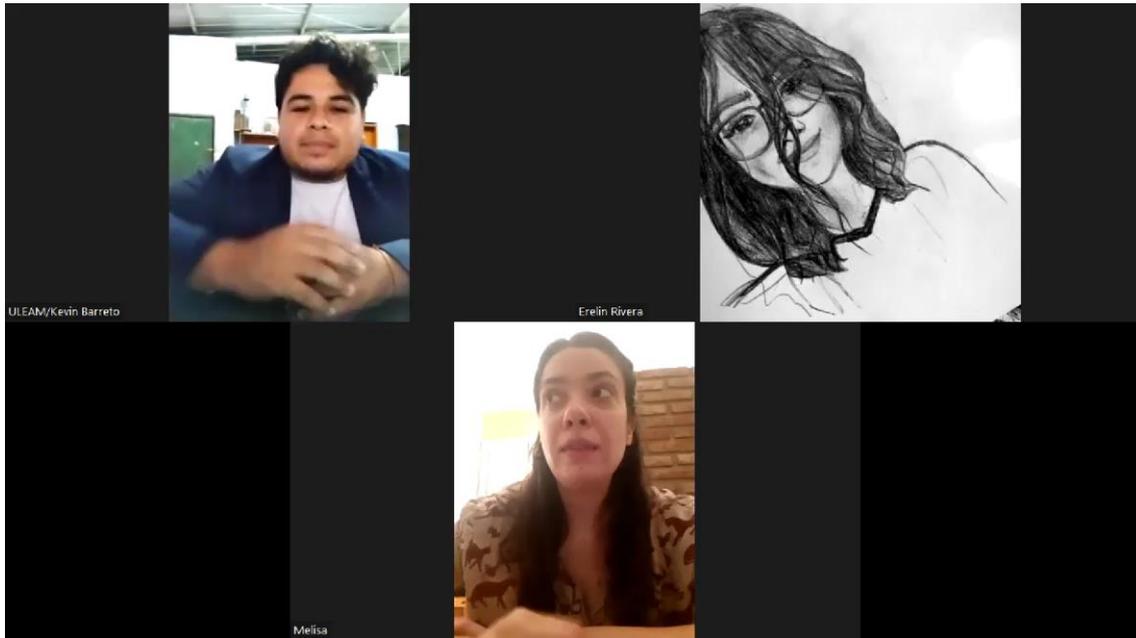
Fatima Faneth Sotardo Moisés

05-2623-740 ext 181 / 05-2613-453  
Av. Circunvalación Vía a San Mateo  
www.uleam.edu.ec

Entrevista con la docente del Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad de Argentina.

Entrevista 2

**Preguntas para entrevista hacia la docente experta en Gamificación.  
Mg. Melissa Gisela Maina.  
Doctora en estudios sociales de América Latina.  
Especialista en enseñanza de la Lengua y la Literatura.  
Licenciada y profesora en Letras Modernas CIECS-CONICET-UNC.**



video1041454437.mp4

Video 1



video1840485192.mp4

Video 2

## BIBLIOGRAFÍA

- Barcia, M. M., Cedeño, V. N., & Prado, J. J. (2018). BIBLIOGRAFÍA CULTURAL MANABITA: POETAS, NOVELISTAS, ACTORES Y CINEASTAS EN LAS BIBLIOTECAS DEL CANTÓN PORTOVIEJO. *Atlante*. Recuperado el 15 de Julio de 2023, de <http://repositorio.utm.edu.ec:3000/server/api/core/bitstreams/90b701af-b5d9-4c34-8c11-ef07d74e9e30/content>
- Bonilla, L. M. (2022). *Uso de Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de las leyendas ecuatorianas dirigida a los estudiantes de Octavo año de educación básica de la Unidad Educativa "Aloasi", Año lectivo 2021-2022*. Quito. Recuperado el 15 de Junio de 2023, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27493/1/UCE-FIL-PLL-BONILLA%20LAYDI.pdf>
- Educacion3.0. (17 de Junio de 2023). *EDUCACIÓN3.0*. Obtenido de <https://www.educacionrespuntocero.com/opinion/espacios-de-aprendizaje/formainfancia>. (03 de octubre de 2019). *Juego didáctico*. Obtenido de <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>
- Huamaní, E. G. (2021). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y DINAMIZADORA DE LAS CLASES EN EL NIVEL SUPERIOR. *EDUCACIÓN*, 27(1). Recuperado el 15 de Junio de 2023
- León, A. (2007). Qué es la educación. *Redalyc*, 11(39). Recuperado el 16 de Junio de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>
- Montero, R. (2010). *Cuentos y Misterios de la Campiña Manabita*.
- Mora, M. J., Murillo, M. G., Barragán, R. d., & Moyano, M. Y. (2021). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1). Recuperado el 16 de Junio de 2023, de <file:///C:/Users/genesis/Downloads/3503-18626-1-PB.pdf>
- Muntaner, J. J. (2000). LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES EN LA ESCUELA DE LA DIVERSIDAD. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, 3. Recuperado el 19 de noviembre de 2021, de <https://www.ugr.es/~recfpro/rev41ART2.pdf>
- Ninabanda, R. P. (2016). *MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS*. Recuperado el 16 de Junio de 2023, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Redalyc*(19). Recuperado el Junio de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Román, R. (2014). atrimonio y literatura: La novela oral manabita o de la asimilación en resistencia. *10*(6). Recuperado el 17 de Julio de 2023, de [https://www.academia.edu/11495039/La\\_novela\\_oral\\_manabita\\_o\\_de\\_la\\_asimilaci%C3%B3n\\_en\\_resistencia](https://www.academia.edu/11495039/La_novela_oral_manabita_o_de_la_asimilaci%C3%B3n_en_resistencia)
- Sampieri, R. H. (2014). *Metología de la investigación*. Mexico: El oso Panda.
- Sangucho, A. J., & Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA*, 5(3). Recuperado el 12 de Junio de 2023, de <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>

- Santana, Á. H. (2015). *LA TRADICIÓN ORAL EN EL CANTÓN SANTA ANA Y SU APORTE AL DESARROLLO TURÍSTICO*. Santa Ana. Recuperado el 15 de Julio de 2023, de <http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/650/1/UNESUM-ECU-ECOT-2015-41.pdf>
- Santander. (28 de Noviembre de 2022). *Santander*. Recuperado el 18 de Junio de 2023, de <https://www.becas-santander.com/es/blog/ambientes-de-aprendizaje.html>
- securekids. (3 de 2 de 2016). *Los juegos didácticos un método de aprendizaje*. Obtenido de <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>
- Turriago, L. R. (2003). *LA PRODUCCIÓN LITERARIA COMO UN PROCESO PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO*. Recuperado el 14 de Junio de 2023, de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/1355/128300.pdf%3Bjsessionid%3D042F75D95EBA6D87124E59B14FDA83AB?sequence=1>
- Uriarte, J. M. (22 de mayo de 2020). *Caracteristicas.co*. Obtenido de <https://www.caracteristicas.co/cuento/>
- Vista Superior de Aprendizaje*. (11 de junio de 2019). Obtenido de Estructura y elementos del cuento: <https://vhblog.vistahigherlearning.com/estructura-y-elementos-del-cuento.html>
- Videos sobre Gamificación
- [https://drive.google.com/drive/folders/1I02RcVoxPsJ3N22e2ePbPBv\\_atjvTTu0](https://drive.google.com/drive/folders/1I02RcVoxPsJ3N22e2ePbPBv_atjvTTu0)