

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de
Lengua y literatura”**

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Verónica Patricia Rosero Rosero

Tutor: PhD. Edison Duván Ávalos Florez


Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Rosero Rosero Verónica Patricia con el número de cédula 0401341425 ha elaborado el trabajo de titulación: “Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del Reglamento de Régimen Académico y de Estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

0402036180
EDISON DUVAN
AVALOS
FLOREZ



Firmado digitalmente
por 0402036180
EDISON DUVAN
AVALOS FLOREZ
Fecha: 2024.02.08
20:06:31 -05'00'

PhD. Edison Duván Ávalos Florez
DOCENTE TUTOR

Tulcán, febrero 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Rosero Rosero Verónica Patricia con cédula de identidad número 0401341425 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Rosero Rosero Verónica Patricia
AUTOR

Tulcán, febrero 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Rosero Rosero Verónica Patricia declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



Rosero Rosero Verónica Patricia
AUTOR

Tulcán, febrero 2024

AGRADECIMIENTO

Muy agradecida de todo corazón por el apoyo brindado hacia mí, para lograr culminar la maestría en Educación, Tecnología e Innovación razón por la cual me siento bendecida. En primer lugar, quiero expresar mi gratitud a mi Universidad, la prestigiosa Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC), que me acogió para poder prolongar mis estudios de cuarto nivel, representada por una gran persona como es el Dr. Jorge Mina, y a mi tutor el Dr. Edison Duván Ávalos, quien con su guía, sabiduría y apoyo constante me encaminó en la elaboración y culminación del presente proyecto.

De igual manera quiero dejar mi sincero reconocimiento a mis docentes de los módulos académicos como son: el MSc. Jairo Chávez, MSc. Andrés Avilés, MSc. Jorge Miranda y Dra. Cecilia Yacelga, quienes compartieron su amplia gama de conocimientos sin ningún recelo hacia sus estudiantes.

Mi gratitud también va a la Institución donde laboro, la Unidad Educativa” Crnl. Luciano Coral Morillo” representada por la Lcda. Rosario Maya del Castillo cuando empecé mi trabajo final de titulación y en la actualidad al MSC. Edison Chamorro, quienes no titubearon en brindarme apoyo para que pudiera aplicar los conocimientos adquiridos en mi maestría y aportar un granito de arena a la institución en el mejoramiento de la educación.

Me gustaría expresar mi agradecimiento a mis compañeros de la segunda cohorte de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación, quienes no escatimaron esfuerzos para participar en todas las actividades que llevamos a cabo en equipo durante más de un año, gracias por todo Prisci, Tannia, Byron y Santy.

Gracias a todos ellos pude alcanzar esta meta en mi vida, no todo ha terminado, vendrán desafíos más grandes.

DEDICATORIA

Quiero dar gracias a Dios por la vida, por mi familia al haber alcanzado mi maestría, constituye mi mayor orgullo y es una gran satisfacción haberlo logrado poniendo de manifiesto el mayor de los esfuerzos.

Este gran logro académico en mi existir, quiero dedicarlo a todos quienes creyeron en mí, en especial a mis dos amores chiquitos Kamy e Isabellita y a mi madre Clemencia, las primeras representan ese amor incondicional, amor propio que Dios me regaló hace 14 y 6 años, convirtiéndose en la fuente de energía inagotable para luchar día a día, esos motorcitos que me apoyaron durante toda la etapa de estudio, es por ustedes mis pequeñas este triunfo, quiero poder guiarlas y formarlas como unas mujercitas de bien, capaces de valerse por sí mismas; a mi madre quien se desempeñó como padre y madre a la vez, mujer valiente, entregada a sus 8 hijos, quien con amor y trabajo diario sacó en adelante a todos, no lo tuvimos todo, a medida de sus posibilidades dio lo necesario, muchas veces salía a la madrugada y regresaba con la noche, ahora entiendo su sacrificio, ella es mi mayor ejemplo de lucha y constancia, Dios fue muy bueno conmigo al darme una madre como ella.

Quiero honrar y reconocer el apoyo incondicional de principio a fin de mi hermano Luis Gonzalo quién me impulsó de principio a fin, celebrando conmigo cada logro y cada derrota, aunque lejos siempre cerca.

A la hija de mi corazón Eimy, gracias por el cariño y preocupación, aun cuando no estabas conmigo.

He sacrificado tiempo, sueño y he trabajado por ustedes, con altos y bajos estaré siempre ahí.

Con cariño

Verónica

ÍNDICE

CERTIFICADO DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DE TRABAJO.....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	xiii
CAPÍTULO I	15
PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del problema:.....	15
1.2. Preguntas de Investigación o hipótesis:	17
1.3. Objetivos de investigación.....	18
1.3.1. Objetivo General.....	18
1.3.2. Objetivos específicos.....	18
1.4. Justificación	19
CAPÍTULO II	23
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	23
2.1. Antecedentes de la investigación	23
2.2. Marco teórico	29
2.3 Marco Legal	42
CAPÍTULO III	43
METODOLOGÍA.....	43
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	43
3.2 Enfoque y tipo de investigación.....	45
3.3. Definición y operacionalización de variables	47
3.4 Procedimientos	52

3.4 Consideraciones bioéticas:	55
CAPÍTULO IV	57
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	57
CAPÍTULO V	89
PROPUESTA	89
Conclusiones	127
Recomendaciones	128
ANEXOS	129

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Conceptualización de variable dependiente.....	49
Tabla 2. Conceptualización de variable independiente	50
Tabla 3. Edad del docente	58
Tabla 4. Sexo del docente	58
Tabla 5. Nivel de educación del docente	59
Tabla 6. Nivel de conocimiento de los juegos interactivo	59
Tabla 7. Información que necesita para afianzar o implementar el uso de juegos interactivos en el aula	60
Tabla 8. Modo en que el uso de juegos interactivos puede generar aprendizajes significativos en los niños.....	60
Tabla 9. Frecuencia utiliza usted los juegos interactivos en el aprendizaje.....	61
Tabla 10. Modo en que los juegos interactivos permiten la interacción entre los estudiantes	61
Tabla 11. Manera en que los juegos interactivos desarrollan la competitividad y colaboración entre los estudiantes.....	62
Tabla 12. Herramientas didácticas que utiliza para favorecer el aprendizaje significativo	63
Tabla 13. Rol del educador como guía en la aplicación de juegos interactivos en el aula	63
Tabla 14. Conoce usted algunos juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura	64
Tabla 15. Reducción o agrupamiento de categorías	65
Tabla 16. Frecuencia de uso de metodologías activas por parte de docentes	66
Tabla 17. Frecuencia de aplicación de metodologías activas	67
Tabla 18. Ventaja que considera más beneficiosa	67
Tabla 19. Desventaja que representa el mayor problema.....	68
Tabla 20. Utiliza herramientas tecnológicas para lograr la participación activa de sus estudiantes	69
Tabla 21. Juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura.....	70
Tabla 22. Lo que el maestro necesita para aplicar los juegos interactivos en sus clases.....	72
Tabla 23. Frecuencia con la que la institución deba trabajar las alternativas para	

generar aprendizajes significativos	73
Tabla 24. Modo en que los juegos interactivos pueden fortalecer el aprendizaje significativo	74
Tabla 25. Grado para ser consideradas fortalezas	75
Tabla 26. Elemento que usted considera más divertido para su aprendizaje en el área de Lengua y Literatura	77
Tabla 27. En casa, al hacer sus tareas de Lengua y Literatura, usted emplea:	78
Tabla 28. Instrumento que le gustaría que sus profesores utilicen en las clases de Lengua y Literatura	79
Tabla 29. Para jugar y divertirse en su tiempo libre usted utiliza	81
Tabla 30. Conoce los juegos interactivos.....	82
Tabla 31. Frecuencia con que utiliza los siguientes juegos interactivos	83
Tabla 32. Grado de uso de los siguientes juegos interactivos destinados para su entretenimiento	84
Tabla 33. Dificultad para jugar este tipo de juegos interactivos.....	85
Tabla 34. Bloques, objetivos, destrezas y criterios de evaluación para Lengua y Literatura, EGB-media.	98
Tabla 35. Índice de temas.....	99

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Ubicación de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo”	43
Figura 2.	Etapas del modelo ADDIE	93
Figura 3.	Portada del Sitio Web.....	100
Figura 4.	Sitio Web en la red	101
Figura 5.	Juego de iniciación	101
Figura 6.	Presentación de los temas a tratar en diferentes plataformas	102
Figura 7.	Presentación para el apoyo a padres y maestros	102
Figura 8.	Recursos y actividad intermedia	103
Figura 9.	Actividades evaluativas con ruleta	104
Figura 10.	Actividad evaluativa con rompecabezas	104

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Autorización para el desarrollo del proyecto	135
Anexo B. Consentimiento informado	136
Anexo C. Autorización para la aplicación de instrumentos de investigación ..	137
Anexo D. Oficios a los docentes validadores.....	138
Anexo E. Validación de los expertos	141
Anexo F. Encuesta a estudiantes	143
Anexo G. Encuesta a docentes	145
Anexo H. Entrevista a docentes	150
Anexo I. Certificado de idioma extranjero	152

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo proponer juegos interactivos, que permitan el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Crnl. Luciano Coral Morillo de la ciudad de Tulcán. El enfoque es mixto, de tipo descriptivo, de campo y documental. Se aplicó una encuesta a 57 estudiantes y una entrevista a dos docentes, para determinar el conocimiento de estos, sobre el uso de los juegos interactivos en el aula. Los resultados determinaron que los docentes y estudiantes están dispuestos a utilizar juegos interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello se propone un Sitio Web con juegos interactivos, encaminados a fortalecer las destrezas del área, de fácil acceso y manejo, siguiendo un diseño instruccional con el modelo ADDIE, donde se incluyen actividades y juegos interactivos realizados en: Canva, Genially, Prezi, Wordwall, Educaplay, Jiwsaplanet; lo cual permitirá interactuar a las docentes con sus estudiantes. Las diferentes etapas del modelo serán aplicadas en el sitio web que se pone a disposición de los estudiantes, docentes y padres de familia; las estrategias didácticas como la gamificación, aprendizaje cooperativo, juegos en equipo, consolidan las destrezas básicas del área de Lengua y literatura.

Palabras claves: Juego interactivos, estrategias didácticas, gamificación, Lengua y literatura, Modelo ADDIE.

ABSTRACT

Topic: Interactive games for meaningful learning in the area of language and literature

The objective of the research is to propose interactive games that allow meaningful learning in Language and Literature in students of the sixth year of Basic Education of the Crnl Educational Unit. Luciano Coral Morillo from the city of Tulcán. The approach is mixed, descriptive, field and documentary. A survey was applied to 57 students and an interview was applied to two teachers, to determine their knowledge about the use of interactive games in the classroom. The results determined that teachers and students are willing to use interactive games in the teaching-learning process. For this purpose, a website with interactive games is proposed, aimed at strengthening the skills of the area, easy to access and use, following an instructional design with the ADDIE model, which includes interactive activities and games carried out in: Canva, Genially, Prezi, Wordwall, Educaplay, Jiwsaplanet; which will allow teachers to interact with their students. The different stages of the model will be applied on the website that is made available to students, teachers, and parents; Teaching strategies such as gamification, cooperative learning, team games, consolidate the basic skills in the area of Language and Literature.

Keywords: Interactive games, teaching strategies, gamification, Language and literature, ADDIE Model.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En cualquier lugar de nuestro planeta es preciso valerse de los juegos interactivos didácticos a la hora de alcanzar aprendizajes significativos en los niños en el área de Lengua y literatura; vivimos en un mundo globalizado y los docentes trabajan a la vanguardia del avance de la ciencia y la tecnología, los estudiantes actualmente son investigadores, nativos digitales, están rodeados de tecnología por naturaleza, la generación actual se caracteriza por su orientación innata hacia la comunicación y las tecnologías digitales, han logrado auto educarse demostrando que es un tipo de educación a la cual hay que adaptarse.

Las adquisiciones de conocimientos más significativas de la vida se logran a través de juegos. Lo habitual en los infantes es aprender jugando, por esta razón es valioso el juego como herramienta de aprendizaje. Es necesario proveer al estudiante las herramientas adecuadas para enfrentar la vida de una manera eficaz, tanto en el aspecto personal como en lo laboral con el propósito de mejorar los conocimientos como nativos digitales; estas herramientas se pueden aplicar en casi todas las áreas de estudio, dando realce al aprendizaje, con el propósito de que los estudiantes adquieran conocimientos importantes.

El uso de la tecnología en la educación siembra un camino universal hacia el aprendizaje, es decir, si la tecnología se aplica en el aula, tendrá el potencial de reducir las disparidades de aprendizaje, lo que apoya el desarrollo docente para mejorar la eficacia y la pertinencia del aprendizaje.

Los juegos interactivos constituyen herramientas indispensables en la adquisición de aprendizajes. Actualmente, para brindar una educación eficiente acorde a las exigencias actuales, es necesario recurrir a la utilización de una diversidad de juegos didácticos como un complemento imprescindible.

El objetivo fundamental del Estado ecuatoriano corresponde a que el actual sistema de educación sea competente al preparar al estudiantado para la vida. De tal manera los egresados sean capaces de enfrentar los problemas reales con inteligencia, de tal modo, que adquieran las herramientas necesarias y la disciplina para trabajar en forma creativa, armoniosa y resolver efectivamente los problemas habituales y profesionales.

Los juegos interactivos desempeñan un rol primordial en la adquisición del aprendizaje. Con el auge de la tecnología, el cuerpo docente ha visto la urgencia y obligación de investigar, capacitarse y auto aprender de acuerdo con las necesidades de su contexto, un proceso de formación docente y acceso a una variedad de recursos tecnológicos optimizando el trabajo dentro y fuera del aula. Se trata de juegos poco complicados donde los participantes se relacionan con su equipo tecnológico de manera dinámica logrando así la mejora en el aprendizaje de conceptos.

De acuerdo al Portal de Educación Infantil y primaria Educapeques (2018):

El juego es mucho más que un simple pasatiempo. El juego tiene una función didáctica pero también tiene una función de aprendizaje, de incorporación o asimilación de la realidad muy compleja para los niños. Mediante el juego el niño aprende, reconoce, se relaciona e interactúa con otros niños, lo que le ayuda a conocer su entorno, sus gustos, preferencias y limitaciones. (p. 2)

El aprendizaje apoyado en el juego posee un valor decisivo, pero muchas veces se relega por tomar en cuenta directrices educativas centradas únicamente en lograr objetivos académicos. Por lo tanto, es esencial destacar que el juego debe ser una actividad primordial en los niños. Además, necesitan desarrollar todas las destrezas con criterio de desempeño que contempla el currículo y sus respectivos contenidos.

En la actualidad, los niños son muy capaces de manipular las herramientas

digitales, por ello no es extraño que utilicen perfectamente los juegos interactivos y encuentren diversión ahí; por lo tanto, es tiempo de utilizarlos como una estrategia de aprendizaje. Al no aplicar juegos educativos interactivos en los diferentes niveles educativos y áreas de estudios, se impide el logro de importantes resultados de aprendizaje en el proceso de enseñanza, siendo esta una realidad en muchos centros educativos, implicando en los estudiantes a que aprendan de una manera memorística y luego lo olviden, indiferentes al aprendizaje, con falta de motivación, de imaginación, de entusiasmo y creatividad, conllevando a la poca o escasa participación, al insuficiente desarrollo de sus habilidades, siendo una consecuencia de la utilización de recursos didácticos poco llamativos, ambiguos, similares en todas las áreas de estudio, nada innovadores, gracias a la escasa o nula utilización de estrategias adecuadas de aprendizaje, sin tomar en cuenta las destrezas y objetivos a alcanzar.

En la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” el problema se origina puesto que los maestros desconocen sobre la innovación y aplicación de los juegos interactivos como estrategias didácticas, es por ello que el tema de investigación está enfocado en analizar la incidencia de los juegos interactivos para lograr aprendizajes significativos en de Lengua y literatura en los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica, con el propósito de rebasar esta situación que se da en la institución educativa en miras de garantizar una formación eficaz conforme a las exigencias de la nueva realidad. Después de analizar el problema se ha planteado la siguiente pregunta: ¿Qué juegos interactivos se deben utilizar en el Sitio Web con la metodología ADDIE, para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo”?

1.2. Preguntas de Investigación o hipótesis:

- ¿Cuál es la incidencia de los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán durante el año lectivo 2022 – 2023?

- ¿Qué juegos interactivos permiten el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán?
- ¿Cuáles son los conocimientos de los docentes del sexto año de la Unidad Educativa “Crnl? Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán, sobre el uso de los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán?
- ¿Qué resultados obtenemos al utilizar juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer juegos interactivos que permitan el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar los juegos interactivos que utilizan los docentes para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los niños y niñas del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.
- Determinar el conocimiento de los docentes del sexto año de la Unidad

Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán, sobre el uso de los juegos interactivos en el área de Lengua y Literatura con los niños y niñas del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

- Diseñar juegos interactivos en el área de Lengua y literatura que permitan el aprendizaje significativo en los niños y niñas del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán

1.4. Justificación

El presente proyecto de investigación se desplegó en la línea de la innovación educativa y en la sublínea del aprendizaje, se enfocó en enriquecer el proceso educativo mediante la aplicación de juegos interactivos con el objeto de alcanzar aprendizajes significativos y funcionales en los niños y niñas del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo”.

Con esta investigación se procura que los docentes tomen conciencia de cuál es la manera más adecuada y divertida para trabajar con los niños y niñas las destrezas de leer, escribir, hablar y escuchar, logrando que se interesen en adquirir día a día aprendizajes significativos, mirando a la Lengua y Literatura como algo agradable y útil para su vida.

No es posible referirse a la infancia sin considerar y tomar en cuenta los juegos, es muy frecuente ver los juegos como un pasatiempo o entretenimiento, cuando en verdad los juegos responden a las necesidades básicas y primarias de los niños y niñas, donde implica el mirar, tocar, experimentar, conocer, suponer, ilustrarse, hablar, crear, idealizar, manifestar, investigar, ya que es esencial para su salud y satisfacción, aunque el juego es una actividad humana natural, es importante en la vida de los infantes, por su forma original de aproximarse y comprender la realidad que les rodea. Las actividades lúdicas son fáciles de identificar, es conocido que cuando los niños juegan desarrollan una actividad fundamental en su desarrollo integral.

Bajo el criterio de Montessori, citada por Marquéz (2018) “El juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 4)

Es por ello que las instituciones crean los escenarios adecuados con el propósito de que los métodos de aprendizaje sean fructíferos para los niños, incluyendo las dinámicas activas para alcanzar el aprendizaje de manera que aporte positivamente al proceso formador. Los juegos didácticos son muy sustanciales en la educación. En esta área, existen tecnologías y software hoy que pueden ayudar con el uso de aplicaciones que apoyan el quehacer educativo.

Dentro de los últimos años de experiencia como docente, se identificó que en las clases virtuales y presenciales al aplicar juegos interactivos en las diferentes áreas de estudio con el propósito de lograr aprendizajes significativos se obtuvo resultados favorables, en la actualidad es necesario la vinculación de estos espacios con los estudiantes y encaminar la tecnología como eje transversal.

Los programas del Ministerio de Educación deben proporcionar los instrumentos necesarios para favorecer el trabajo con los estudiantes. Como principal desafío en la formación integral, permitiendo en los educandos interactuar entre sí y pensar en lo que sucede actualmente y lo que aún queda por hacer a la humanidad frente a los diversos problemas que la sociedad enfrenta en este tiempo en relación a la defensa del medio ambiente, así como la conservación de la salud y la administración adecuada tanto de nuestros recursos naturales como digitales.

El acelerado adelanto de la tecnología contribuye a la evolución del software de distracción, y da paso al uso de los juegos. El juego interactivo didáctico hace notar que tareas complicadas y pesadas pueden ser agradables y motivadoras. El diseño de los juegos interactivos con fines didácticos exige que se confeccionen o se elijan para ser utilizados en actividades educativas con el fin de adquirir aprendizajes significativos, cumpliendo condiciones como: creatividad, interactividad, colaboración y adquisición de nuevos conocimientos, así como también permiten la evaluación o el refuerzo.

Esta investigación cautivó la curiosidad de los niños hacia el aprendizaje mediante el uso de juegos interactivos. Además, invitó a demostrar las habilidades que poseen cada uno de ellos, lo cual se potencia mediante el uso de la tecnología. La investigación también ayudó a los infantes de sexto año a estar preparados y conscientes de la importancia de la tecnología dentro de la educación y aplicar lo aprendido en muchas de las actividades programadas dentro y fuera de la institución educativa, con la asistencia de sus maestros y así incentivar a toda la colectividad.

El impacto de la investigación es fundamental, ya que permitió a los profesores y estudiantes utilizar nuevos instrumentos tecnológicos para poner en práctica en cualquier momento y en cualquier lugar, también interactuaron manejando nuevos recursos que estimulen el interés en los estudiantes actuales conocidos como “net geners” o nativos digitales.

Su perspectiva estuvo enfocada en el uso apropiado de los juegos interactivos con el propósito de motivar al estudio de los niños y niñas que serán parte de esta investigación, el refuerzo o el aprendizaje de contenidos, siendo herramientas didácticas autónomas, colaborativas, permitió la interacción, proporcionando contenido técnico en el área de Lengua y Literatura.

Los beneficiarios inmediatos de la presente propuesta de investigación fueron los niños, niñas y maestros del sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Presentar un Sitio web, con una variedad de juegos interactivos permitió fortalecer en los docentes sus habilidades e integrar la tecnología a la educación, implementar estrategias innovadoras necesarias, se logró procesos de enseñanza interesantes, estimulando la curiosidad de los estudiantes, despertando intereses y logrando aprendizajes significativos, que es lo que nuestra sociedad necesita para que se forjen cambios, por esta razón el presente estudio dio respuesta al Plan Nacional de Desarrollo 2021 – 2025, donde se enfoca en dar oportunidades educativas, de calidad y de sostenibilidad, así como promover la modernización y eficiencia de los modelos educativos a través de

la innovación y las herramientas tecnológicas. Por último, la presente investigación se inscribe en la línea de la Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Sublínea: Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad educativa de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la investigación

Una vez precisado y determinado el tema de investigación, se hizo necesario buscar y seleccionar algunos tipos de investigación previas relacionadas con la aplicación de juegos interactivos en los procesos educativos, los cuales son cada vez más utilizados por los niños y niñas. Lo que muchas familias no conocen es que los juegos interactivos pueden utilizarse para alcanzar aprendizajes significativos y la formación, siempre que estos hayan sido elaborados por expertos en la enseñanza y tecnología; se tomó en cuenta la metodología empleada, datos, fuentes bibliográficas, los cuales se refieren enseguida:

Minerva (2002) en su investigación “El desarrollo del pensamiento crítico mediante el uso de juegos interactivos”.

Planteó como objetivo encontrar el beneficio de los juegos interactivos en el desarrollo de la competencia del pensamiento crítico, utilizó un método mixto con un diseño cuasi experimental y de tipo transaccional, el estudio se realizó a 8 estudiantes; como instrumentos se utilizó el cuestionario y la entrevista midiendo las dimensiones de interpretación y análisis de la información.

Los resultados revelaron que mediante los juegos interactivos se desarrolló la competencia de pensamiento crítico, se observó cambios en el aprendizaje en los estudiantes, se pudo implementar la estrategia en otros programas de la misma institución permitiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje de algunas materias teóricas se dirijan a la práctica. Se recomienda antes de aplicar la estrategia capacitar a los actores que intervendrán en esta actividad y contar con los equipos tecnológicos necesarios que permitan implementar la estrategia, teniendo disponibilidad de horarios y equipos. (p. 7)

Esta investigación se basó en la implementación de los juegos interactivos como

herramienta educativa. La información presentada sirvió para el desarrollo del presente trabajo, ya que está estrechamente relacionada con los juegos interactivos y el aprendizaje significativo que es la temática en estudio.

Pabón *et al.* (2021) en su investigación “Estrategias Didácticas Mediadas por Juegos Interactivos para Fortalecer la Comprensión y Metacompreensión Lectora en Estudiantes de Quinto Grado en una Institución Educativa en Puerto Berrío – Antioquía”.

El objetivo fue fortalecer la comprensión y metacompreensión lectora en estudiantes de quinto grado, desarrollaron un enfoque mixto con el fin de obtener evidencias, seleccionaron 15 estudiantes del quinto “A”, entre niños y niñas en un rango de 10-12 años de edad, se concluyó que el empleo de recursos innovadores con el soporte de TICs ofrece múltiples alternativas para el desarrollo de actividades hacia una renovación en los métodos de enseñanza y aprendizaje, así como también que la fusión con el contenido pedagógico favoreció el ambiente educativo y brindó apoyo al educador, se determinó una efectividad elevada, como recomendaciones establecieron que las tecnologías se convierten en un instrumento que puede habilitar un aprendizaje integrado con lenguaje y contenido. Comprobando la necesidad de promover el desarrollo de recursos que integren tecnologías de información y comunicación, para conseguir una mayor efectividad y mejores resultados en el ámbito académico. (p. 9)

Esta investigación sirvió como base dentro del presente trabajo, además de ciertos conceptos y la aplicación de los mismos.

Montaño (2019) en su investigación “La gamificación en el aprendizaje significativo en lengua y literatura. Aplicación móvil”.

Se trazó como propósito desarrollar nuevas destrezas cognitivas y motrices que fortalezcan la creatividad y habilidad de los estudiantes, incorporó la gamificación como nuevo instrumento de enseñanza, desarrolló a través de dos tipos de investigación, cualitativa y cuantitativa empleando procedimientos como observación directa, encuestas y

entrevistas aplicadas a docentes y estudiantes, se realizó con un total de 200 estudiantes con una muestra probabilística, un docente y una autoridad; concluyó que los estudiantes poseen una desmotivación por la asignatura por lo cual se busca alcanzar dicha motivación en base a la gamificación adaptándola por medio de los docentes al aula para que las clases se vuelvan más dinámicas y atractivas hacia los ojos de los estudiantes; finalmente recomendó que es preciso capacitar constantemente a los docentes con las nuevas tecnologías para ayudar al desarrollo intelectual de sus estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. (p. 11)

Esta investigación se fundamentó en la implementación de la gamificación como herramienta educativa y sirvió para el desarrollo de esta sección, ya que la gamificación está estrechamente relacionada con los juegos interactivos que es la temática del presente trabajo de investigación.

En la investigación realizada por Calderón y Riofrío (2021) titulada “Material didáctico interactivo para el aprendizaje basado en casos para Lengua y Literatura”.

El objetivo fue brindar a los estudiantes y docentes un entorno virtual ilustrativo con contenido digital, permitió perfeccionar el aprendizaje fortaleciendo el proceso de la enseñanza y el conocimiento de las estrategias cognitivas de una manera precisa y sencilla, estimuló en los estudiantes la creatividad para que alcancen sus habilidades y destrezas mediante los materiales didácticos; utilizó una metodología mixta apoyada en la encuesta y en la entrevista, con una población de 25 estudiantes y el docente del área de Lengua y Literatura, aplicando el modelo ADDIE, concluyó en que la aplicación de la plataforma obtuvo resultados positivos al manejarla sin problemas; se conoció los pro y los contras del manejo del modelo tradicional y digital, siendo una buena opción implementar una plataforma digital donde los estudiantes puedan acceder al material didáctico virtual, recomendó dar el soporte técnico necesario para evitar que la página colapse, impulsar a docentes y estudiantes a capacitarse para conocer los beneficios para mejorar los aprendizajes. (p.15)

Esta investigación se cimentó en la implementación de material didáctico interactivo como herramienta educativa que sirvió para la elaboración de la propuesta.

Gallegos (2021) en su tesis titulada “Juegos didácticos interactivos como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 6° año paralelo “D” de E.G.B. de la UE “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba”.

Analizó el argumento de aprendizaje de la lectoescritura concerniente con el uso de juegos didácticos interactivos, mediante un enfoque mixto, la población fueron los docentes de sexto año, utilizó una encuesta estructurada, una ficha de observación, concluyó que es trascendental incitar el proceso de lectura y escritura desde los niveles de educación básica usando habilidades lúdicas relacionadas con los antecedentes sociales y culturales de los niños. (p. 12)

Dentro de la investigación se consideró que gran parte se centra en el enfoque mixto, que es el que va acorde a la investigación, tomado el enfoque que se desarrollarán en el trabajo de investigación.

En una investigación de la Universidad Tecnológica Indoamérica, de Ambato, Ecuador, titulada “Estrategia activa de lectoescritura para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura” realizada por Quispe (2021) en su investigación:

Propuso una estrategia activa de lectoescritura mediante las TIC para optimizar el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura, tuvo un enfoque cualitativo, utilizó la técnica de la observación y su instrumento una escala de estimación, también una entrevista, la población fueron 3 docentes de nivel elemental y 22 estudiantes de segundo año; mediante el enfoque cualitativo se diagnosticó el nivel de aprendizaje demostrando que los niños no tienen el interés por aprender, en especial en el proceso de la lectura y escritura, con la entrevista a docentes se conoció sobre el tipo de estrategias que manejan,

mencionaron que no utilizan juegos diseñados de lectoescritura, se diseñó una propuesta de guía de juegos activos de lectoescritura con las TICs, ayudando a potenciar en los niños y niñas la capacidad de comprensión y expresión en el lenguaje oral y escrito. Recomendó que es esencial que los docentes diagnostiquen frecuentemente el nivel de aprendizaje significativos a través de evaluaciones para observar las necesidades que los estudiantes poseen, así diseñar sus propias estrategias mediante el uso de la tecnología y poder generar en los estudiantes espacios de interacción de manera digital o presencial mediante los juegos. (p.12)

La investigación se fundamentó en la lectura comprensiva mediante el uso de TIC, sirvió para el desarrollo de esta sección dentro del presente trabajo, además de ciertos conceptos y la aplicación de los mismos.

Barreno (2022) con el tema “Estrategias lúdicas de Lengua y Literatura en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de octavo año, de la Unidad Educativa Mariano Benítez”.

Su objetivo es establecer la contribución de las estrategias lúdicas de Lengua y Literatura para el desarrollo del pensamiento crítico, tuvo un enfoque cualitativo-cuantitativo, de diseño no experimental y de tipo descriptivo. La población estuvo integrada por 51 estudiantes de octavo año de educación básica y 6 docentes del área, llega a la conclusión de que los docentes en su gran mayoría, no conocen de estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico, por diferentes motivos, se destaca que no apetecen dejar de utilizar una metodología tradicional con la que han ejercido por años su labor docente, no desean salir de ese confort y de las clases monótonas a las que ya están acostumbrados, y que según sus criterios han resultado muy favorables en la educación; como recomendaciones es preciso estar a la vanguardia en temas de educación mediante la revisión bibliográfica y fundamentaciones teóricas que permitan a los docentes estar actualizados sobre las estrategias innovadoras para beneficio de los estudiantes. (p. 12)

Dentro de la presente investigación, se consideró que gran parte se centra en el

enfoque cuantitativo siendo prioridad en esta investigación; por ello sirvió de referencia para analizar los métodos utilizados en mi investigación y que permita fortalecer esta área dentro de este trabajo.

Poaquiza (2022) en su investigación:

La herramienta educativa Wordwall y el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de educación general básica superior de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, fue una investigación de nivel exploratorio, debido a que permitió examinar un tema poco estudiado, el enfoque empleado para la investigación fue cuantitativo, debido a que se obtuvo datos numéricos que sirven para analizar e interpretar. A su vez se empleó la técnica de la encuesta mediante el instrumento de recolección de datos, se trabajó con un total de 53 estudiantes y una docente del área; se evidenció en los resultados que la herramienta motiva adquirir conocimientos por medio de las actividades atractivas que posee, a su vez permite al docente crear actividades atractivas que puede personalizarlos según el tema que aborde. (p. 9)

Esta investigación se fundamentó en la implementación de la herramienta educativa Wordwall y el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, fue útil para el desarrollo de esta sección dentro del presente trabajo, ya que es una de las herramientas que se propone implementar, además de ciertos conceptos y la aplicación de los mismos.

Ordóñez y Lucero (2022):

En la investigación “El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura del séptimo año EGB paralelo “A” de la “Unidad Educativa República del Ecuador”, se planteó el siguiente objetivo: Analizar de qué manera el uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE puede contribuir a los distintos momentos de la clase en el área de Lengua y Literatura. La investigación tomó un paradigma socio-crítico, el método utilizado fue la investigación acción participativa y el

enfoque mixto, se recabaron datos mediante encuestas, pre y pos test y entrevistas; los resultados evidenciaron que los recursos educativos digitales influyen positivamente en la enseñanza aprendizaje de Lengua y literatura, se pudo apreciar mayor motivación, atención, y participación por parte de los estudiantes, en cuanto al docente conoció una nueva estrategia interactiva para integrar la tecnología a su planificación. (p. 11)

Esta investigación se cimentó el uso de recursos digitales para la enseñanza de la Lengua y Literatura como herramienta educativa. Los hallazgos servirán para la implementación de la propuesta orientada a estimular la motivación, atención y participación.

2.2. Marco Teórico

El aprendizaje significativo

De acuerdo a Ausubel (1983) afirma: “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese consecuentemente”. (p. 4) Es imprescindible dar la importancia necesaria a los conocimientos previos del estudiante, ya que los educandos no son una hoja en blanco, traen consigo una serie de conocimientos básicos de acuerdo con el entorno en el que se desarrollan que solamente con la educación vienen a fortalecerse y a ampliarse.

De acuerdo a Rodríguez (2011) La Teoría del Aprendizaje Significativo toma en cuenta todos y cada uno de los elementos, componentes, contextos y tipos que aseguran la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo.

La teoría se refiere al proceso de edificación del conocimiento, el aprendiz es capaz de dar sentido a lo que conoce y constituye el eje básico de la enseñanza, explicando todo lo que el educador debe tener en cuenta en el desempeño de su tarea, si lo que quiere es que sus alumnos den significado de lo que aprenden.

El propósito es brindar las herramientas necesarias que garanticen la consecución, la absorción y la asimilación del contenido que la escuela brinda a los niños y niñas para que logren darle significado a ese contenido. Lo que se aspira es que las nociones que tienen lugar en las escuelas sean significativas y funcionales. Ausubel entendió que se trata de una teoría sensata y científicamente realizable del aprendizaje escolar que debe tocar tanto el ambiente verbal como simbólico.

Muñoz (2014) indica que el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento.

Al conseguir en el estudiante aprendizajes significativos, le permite almacenar ideas e información que con el pasar del tiempo las puede aplicar en su vida diaria. Un aprendizaje significativo se alcanza cuando los contenidos previos se relacionan en gran parte con lo que el estudiante ya conoce. Por lo tanto, es necesario comprender que las ideas se conectan con algún aprendizaje ya adquirido, el cual tiene un alto grado de relevancia en el estudiante, puede ser una imagen, una representación, una canción que simbolice un conocimiento o una idea.

Esto representa que en el proceso educativo es transcendental y se debe tomar en cuenta lo que el estudiante posee para que pueda relacionarse con lo que tiene que conocer. Esto se da siempre y cuando el estudiante tenga conceptos en su estructura cognitiva, que son: ideas, proposiciones estables y definidas, con las que puede interactuar la información nueva. El aprendizaje relevante sucede cuando la nueva información se "conecta" a conceptos afines preliminares establecidos en la estructura cognitiva, lo que representa que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones se pueden aprender elocuentemente de otras ideas, relacionadas sirviendo como un anclaje.

Características del Aprendizaje Significativo

Todos los aprendizajes son efectivos siempre que se adapten al tipo de contenido y a los objetivos específicos que se persiguen. Sin embargo, el

aprendizaje significativo presenta tres características distintas del aprendizaje de memoria:

- **El material a aprender será significativo**, es necesario señalar que el material tenga una alta significatividad lógica, siendo claro, interactivo, atractivo, coherente, estructurado de la mejor manera, con significatividad psicológica, donde el estudiante que está aprendiendo provea de los conocimientos previos; los materiales son virtuales o físicos, teniendo el propósito de estimular el interés de los educandos y ajustarse al contexto en el cual son utilizados.
- **Que el estudiante capte dicha significación**, si el material es altamente significativo, es necesario que el estudiante sienta esa necesidad intrínseca de aprender y pueda hacerlo teniendo la motivación suficiente, poniendo la debida atención al mensaje que se está recibiendo, de modo que no caiga en el aprendizaje memorístico.
- **Una vez olvidado, se puede volver a aprender más rápidamente**, olvidar es parte del proceso necesario para traer recuerdos a la memoria a largo plazo. Es decir, para recordar algo hay que olvidarlo, es imprescindible. Mirar hacia atrás y recordarlo nuevamente asegura la información en la memoria por un período de tiempo más largo.

Dimensiones del aprendizaje significativo:

De acuerdo a Carranza (2018):

El aprendizaje significativo, no puede ser considerado como una cuestión de todo o nada, sino de grado, es decir, no cabe diseñar una actividad de evaluación para saber si el estudiante ha logrado o no un aprendizaje significativo, lo que procede es detectar el grado de significatividad del aprendizaje realizado a través de actividades y tareas susceptibles de ser abordadas o resueltas a partir de diferentes grados de significatividad de los contenidos implicados en su desarrollo.

Es posible afirmar que, para alcanzar un aprendizaje significativo, se necesita un conjunto de comportamiento para cada estudiante. Estas dimensiones son las siguientes:

- **Motivación:** es muy necesario que el niño esté interesado ante el nuevo “objeto” de aprendizaje. Es preciso encontrar temas de su interés, orientar los “conceptos” difíciles de manera atrayente y entretenida, utilizar el juego como pedestal del aprendizaje, etc.
- **Comprensión:** los conceptos que se brindan para ser asimilados deben tener una organización coherente, clara y precisa. Se da la conexión entre el nuevo aprendizaje y los conocimientos anteriores.
- **Funcionalidad:** es preciso presentar a los estudiantes escenarios de aprendizaje que les aporten conocimientos que les servirán para su vida diaria. Ayudará mucho facilitar situaciones de aprendizaje que sean próximas para ellos, equivalentes a su vida real. Que los aprendizajes logrados consigan ser manejados correctamente.
- **Participación activa:** conseguir que el estudiante se involucre voluntariamente en el estudio y la transformación de la información recogida.
- **Relación con la vida diaria:** los aprendizajes deben estar acordes al nivel de desempeño de los estudiantes, ya que es preciso que existan diferentes conocimientos anteriores lo que les permite anclar los nuevos aprendizajes.
- **Juegos interactivos**
De acuerdo a Romero (2019) “Los juegos interactivos son entretenimientos para los estudiantes en donde ellos encuentran respuestas a los ejercicios propuestos y son parte del proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar el cálculo mental”.

Con los juegos interactivos se logra concentración en los educandos, ya que les presentan un abanico de posibilidades porque estimulan en forma visual y auditiva su memoria logrando aprendizajes significativos más eficientes que en la escuela misma.

Los juegos interactivos son provechosos para los niños y niñas, ya que ayudan a desarrollar el razonamiento lógico; facilitando la resolución de situaciones complicadas utilizando los medios tecnológicos. También es posible destacar que en los estudiantes surge la necesidad de investigar, puesto que de la información que poseen van comparando y obteniendo las respuestas hasta adquirir la verdadera poniendo de manifiesto en algunos casos la intuición; adquiriendo habilidades como el razonamiento, agilidad mental y análisis logrando una respuesta precisa, volviendo al proceso educativo agradable, interactivo y dialéctico.

De acuerdo a UNICEF (2019) “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” Es relevante destacar la capacidad de acción de los niños durante el juego y la variedad de experiencias adquiridas en él, poniendo de manifiesto el tomar decisiones adecuadas en el tiempo preciso, adaptándose al rol que le corresponda desarrollar durante el juego, llevándose consigo sus experiencias, desarrollando la confianza y autoconocimiento generando el aprendizaje lúdico

A través del juego los niños dan sentido al mundo que les rodea, se divierten, venciendo retos, siguiendo reglas, generando disfrute, motivación y gusto por lo que hacen; inmiscuyéndose profundamente en la actividad, poniendo de manifiesto la presteza mental, física y oral; el juego interactivo, admite probar una variedad de posibilidades, plantear y descubrir nuevos retos, perseverar hasta vencer las etapas, logrando aprendizajes profundos y finalmente les permite dar a conocer ideas, generar empatía con los demás creando mejores relaciones.

De la misma manera, afirma que: Tanto el crecimiento como el aprendizaje van de la mano, pero mediante el juego es posible estimular todos los ámbitos del desarrollo, como son las competencias motoras, habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Es decir, mediante las experiencias lúdicas los niños ponen de manifiesto una serie de competencias. El juego coloca los cimientos para la adquisición de aprendizajes y competencias tanto emocionales como sociales.

A través del juego, los niños aprenden a relacionarse con los demás, a colaborar, llegar a acuerdos y resolver problemas, además de favorecer a su capacidad de autoafirmación. Los estudiantes y los juegos interactivos consiguen su principal objetivo, que está en la enseñanza. La tecnología mejora día a día, por lo que es preciso que los docentes utilicen nuevos métodos para mantenerse al día con los avances tecnológicos, para ello, también es indispensable fortalecer las rutinas de estudio, a fin de lograr la aplicación de las herramientas didácticas.

Juegos educativos interactivos

Romero (2019) puntualizó que: la última década los juegos digitales han logrado aprobación como estrategias educativas. Por una parte, se atribuye al aprendizaje apoyado en juegos interactivos un progreso en la estimulación de los alumnos, como también una baja del porcentaje de deserción. También, se ha examinado la incidencia de algunas características de los juegos que tienen la capacidad de lograr perfeccionamiento del rendimiento escolar (por ejemplo, la capacidad de introducción, y la motivación de la colaboración y competencia). A pesar de que muchos autores aseguran que estos aspectos aún no han sido suficientemente comprobados, nuevas investigaciones aprueban que los juegos poseen potencial pedagógico real. Esto permite que la disputa estudiosa empiece a encontrarse otros diseños con el propósito de obtener el mejor rendimiento posible al potencial de los juegos. (p. 25)

Por otro lado, se destaca que los juegos interactivos son recursos fenomenales, ya que contribuyen a que pongan de manifiesto su creatividad, curiosidad, innovación y estimulación, es transcendental que los estudiantes siempre se encuentren asesorados y vigilados por una persona o docente comprometido para que puedan sacarle el máximo partido.

Romero (2019) “Los juegos educativos interactivos potencializan y optimizan las habilidades de apreciación por su interactividad, asimismo se consigue una gran información del rendimiento de los niños lo que no se logra con un tipo de contenido estático como las pruebas escritas”(p. 16)

Los juegos interactivos forman parte de las herramientas importantes para adquirir muchas habilidades, además constituyen una ruta para alcanzar al aprendizaje significativo, la habilidad para encontrar la solución a problemas de aprendizaje, el perfeccionamiento de destrezas motrices y cognoscitivas, el promover la creatividad, el incentivar a la curiosidad, sirven además como un medio de evaluación de los aprendizajes.

La dinámica del juego:

Al ser una actividad voluntaria el juego permite la libertad de movimiento, el salir de la rutina y el disfrutar de un mundo imaginario para dominarlo y como resultado obtenemos una actividad saludable que comienza con alegría y termina con sabiduría. Las características del juego son:

- El juego cumple un papel importante durante desarrollo humano; los niños, como los animales, juegan y se preparan para la vida; los hombres adultos también juegan y experimentan una sensación de liberación, escape y relajación en el proceso.
- Los juegos no son una broma, y los peores jugadores son las personas que no se toman sus juegos en serio.
- Los juegos, como las obras de arte, crean diversión a través del pensamiento y la ejecución.
- El juego crea un vínculo especial entre los practicantes.
- A través de sus reglas, el juego crea un orden, una nueva vida, llena de compás y conformidad.
- Es una actividad libre, es decir, una actividad realizada para uno mismo, no para el beneficio derivado de ella.
- Tiene cierto elemento de tensión, y su liberación puede ser muy divertida.

De acuerdo a Marquéz (2018) “Actualmente, los juegos en computadoras, teléfonos móviles, y otros dispositivos permiten la interacción y el desarrollo de habilidades gracias a los avances en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la propia tecnología”. (p. 3) Actualmente nuestros niños y jóvenes interactúan a diario con el computador, celular, tabletas. Por ello es

necesario ayudar a concebir que estos dispositivos no solo se usan como un medio de entretenimiento y ocio, es posible inducirlos a la utilización de los juegos interactivos como una herramienta para el aprendizaje, mediante los cuales pueden acceder a muchos beneficios como: mejoran los reflejos e impulsan el trabajo en equipo, estimulan la creatividad, la concentración y la actividad visual, perfeccionan las habilidades estratégicas y de liderazgo y consolidan el razonamiento.

Ventajas de los juegos interactivos.

Existen algunas ventajas de utilizar dichos juegos, los cuales convienen estar inmersos en el proceso educativo con el propósito de constituirse en un instrumento práctico para estimular procesos de aprendizaje significativo, de esta manera entender fácilmente los contenidos curriculares.

De acuerdo a Montaña (2019) “Todos los niños tienen la voluntad y ese afán de ampliar sus conocimientos, pero al existir factores negativos en muchas ocasiones se manifiesta la pasividad, instaurando en el estudiante aburrimiento y rechazo” (p. 23)

El diseño didáctico de las clases mediante la implementación de juegos, interactivos lograron que los chicos se "motiven e interesen". Debido al cambio de rutinas y forma tradicional, se convierten en una manera para que todos los estudiantes aumenten su creatividad y compromiso.

De acuerdo a Gutiérrez *et al.* (2016) “Los juegos interactivos ayudan a los maestros a explotar la gran cantidad de energía mental emitida en el juego, a favor de estrategias metodológicas sistemáticas del aprendizaje” (p. 28) Otra razón importante que se debe tomar en cuenta, al trabajar con juegos interactivos es que inspiran competencia y capacidad para utilizar la tecnología, mejorando así la calidad de nuestro país aprovechando positivamente las nuevas tecnologías, relacionándolas con el proceso educativo, convirtiéndose en los actores de su aprendizaje, mediante prácticas representativas, conociendo su entorno, su cultura, su identidad, experimentando ambientes de aprendizaje innovadores acordes a la sociedad actual, poniendo de manifiesto sus sentidos,

en especial el sentido visual y auditivo, logrando un cambio no del todo didáctico pero presto a alcanzar excelentes resultados.

Aquí algunas ventajas:

- Fomentan aprendizajes significativos en los niños.
- Incitan la motivación e interés.
- Aumentan su creatividad y compromiso.
- Mejoran las habilidades sociales.
- Estimulan las capacidades y competencias para el uso de la tecnología.
- Motivan la autonomía y el aprendizaje activo.
- Mejoran la comunicación.
- Mejoran el desarrollo cognitivo.
- Favorecen la comprensión.
- Mejoran la exposición de ideas

Desventajas de los juegos interactivos

La implementación de estrategias innovadoras, como el uso de juegos interactivos, pueden acarrear una u otra desventaja que evita su uso exitoso, una de ellas es la resistencia que algunos maestros manifiestan por utilizar esta metodología como parte de la enseñanza. Esto se debe a la ignorancia del potencial del recurso, para algunas personas es un poco tedioso incluir en el enfoque tradicional los instrumentos tecnológicos que ayudan a enriquecer el proceso educativo, esto se suma a la falta de decisión, el poco tiempo disponible; aunque la misión de los docentes es acoplarse a los adelantos de la tecnología y ponerlos al servicio, utilizándolos adecuadamente mediante los juegos interactivos.

De acuerdo a Gutiérrez *et al.* (2016) Tradicionalmente las prácticas de enseñanza se enfocan de manera exclusiva a desarrollar la parte cognitiva del estudiante, mientras que los juegos interactivos se enfocan en los pensamientos, actitudes, sentimiento y curiosidades en el proceso educativo. Estas intrigantes estrategias constituyen excelentes estímulos para el mejoramiento social y de la personalidad, ya que promueven la

unificación de conocimientos, habilidades y destrezas. El uso de juegos interactivos permite a los maestros lograr objetivos en el entorno social, cognitivo y afectivo, mediante las estrategias didácticas. (p. 36)

Es necesario motivar desde las altas esferas del Ministerio de Educación, a la preparación de los maestros en lo que se refiere a aspectos tecnológicos como estos para posteriormente ponerlos en práctica y así dar un cambio radical positivo a nuestro sistema educativo, dando un uso adecuado a la tecnología actual.

Citamos algunas desventajas como:

- Los estudiantes crean dependencia de la tecnología.
- Resistencia al cambio por parte de los maestros.
- Escaso apoyo familiar.
- Requiere niveles altos de disciplina.
- Posibilidad de ser distraídos por el juego.
- Pérdida de tiempo y productividad.
- Escaso desarrollo de la expresión oral.

Características de los juegos interactivos

Participación activa:

Todos los niños desean ser partícipes de su aprendizaje, con mucho pesar podemos decir que, gracias a muchas situaciones didácticas pasivas, tomamos al estudiante como un mero receptor, causando en ellos apatía y aburrimiento, dejando de lado la creatividad, curiosidad y exploración propias de esa edad.

Mediante los juegos interactivos tendrán la oportunidad de participar, expresar de forma espontánea sus sentimientos, inventar códigos verbales y no verbales, interpretar una variedad de roles, desafíos, enfrentarse a nuevas situaciones y tomar decisiones.

Objetivos precisos:

Cada juego interactivo persigue un propósito y finaliza con un instante de meditación en el que se comenta lo sucedido durante el juego. Según el juego interactivo se considerará tiempos y conocimientos muy precisos, lo que conduce a la dispersión de la energía física e intelectual del estudiante.

Resultados abiertos:

Si bien el objetivo de un juego interactivo está bien definido, también es importante que los resultados que puede generar sean abiertos. En un juego interactivo, no hay soluciones correctas e incorrectas.

Interacción:

El juego interactivo, por otro lado, tiene en cuenta las características de los niños, que pueden desplazarse libremente, hacer conexiones orales y dejar que sus energías fluyan libremente. Igualmente, es el proceso de comunicación que se instaura en el grupo, en el que cada persona contrasta con los demás miembros, que puede ser más intenso y dinámico que cuando todo está centrado en el profesor.

Competencia y colaboración:

Ciertos juegos interactivos poseen un mecanismo de competencia. Como tales, dan respuesta a los requerimientos naturales de los niños y jóvenes, quienes deben encaminarlas hacia metas constructivas si no crean tensiones subyacentes que amenacen el ambiente colectivo. Por otro lado, la mayoría de los juegos interactivos fomentan la cooperación. Muchas actividades implican trabajo en pareja o en grupo.

Posibilidad de participación para todos:

Los juegos interactivos brindan oportunidades a todos los estudiantes en busca de soluciones abiertas y únicas, muchas veces más notorias y seguras que las respuestas establecidas. Puede ser captado rápidamente por los estudiantes, que podían concentrarse tranquilamente en el juego en lugar de la pregunta de si lo lograrían.

Cohesión de grupo:

Es muy difícil encaminar a un determinado número de estudiantes tomados indistintamente a ser grupo real, generalmente a través de técnicas de enseñanza normales. Este es exactamente el nuevo poder de los juegos interactivos, excelente para la cohesión y la consistencia. Cada miembro se da cuenta de que es parte del equipo, no solo porque asume un rol específico, sino como persona.

Al sentirse aceptado, se vuelve capaz de aceptar y apreciar a los demás. Una vez satisfecha la necesidad de pertenencia, puede dedicar su energía espiritual e intelectual a la consecución de los objetivos del equipo.

El rol de educador:

En el juego interactivo los maestros cumplen con el papel de orientar, según la estructura del juego.

Juegos educativos para el área de Lengua y Literatura

Para posibilitar el aprendizaje a través de los juegos interactivos, existen recursos didácticos viables para impartir conocimientos en el aula.

El implementar los juegos interactivos puede beneficiar de algunas maneras, adquieren nuevos conceptos, los niños aprenden, conocen, conectan e interactúan con otros niños, les facilita entender su entorno, agrados, predilecciones y restricciones, o incluso podemos usarlos para enseñar de una manera divertida.

Estos juegos deben incluir ciertos elementos como los siguientes: retos, puntos, medallas, niveles. Estos contribuyen a una buena enseñanza.

La didáctica que se está manejando es el aprendizaje apoyado en el juego, conocido como la gamificación, esta estrategia trabaja en base al aprendizaje colaborativo entre los niños y niñas apoyado en situaciones de la cotidianidad, estimulando la motivación, el alcance de retos y todo esto conlleva a una recompensa final.

El manejo de juegos interactivos en el aprendizaje y especialmente en el área de Lengua y Literatura tiene muchos beneficios, con miras a optimizar la calidad de la educación. Los profesores integran continuamente nuevos conocimientos, perfeccionando así el trabajo grupal e individual de los estudiantes. Se citan algunos juegos interactivos que apoyarán el aprendizaje significativo en esta área:

- Juegos de comprensión Wordwall
- Juegos de memoria
- Sopas de letras
- Comprensión de secuencias
- Orden en que ocurren las cosas
- Conocer al personaje principal
- Sacar conclusiones del texto
- Estrategias de comprensión lectora
- Quiz show
- Comprensión de lecturas cortas
- Anagrama
- Rueda del azar
- Cartas al azar
- Preguntas de comprensión
- Cuestionario
- Adivinanzas para emparejar con su respuesta
- ¿Significan lo mismo? Frases sinónimas
- El ahorcado (adivinar palabras o frases)
- Comprensión de oraciones
- Buscar la coincidencia
- Estallido de globos
- Ordenar por grupo
- Género de los sustantivos
- Fichas interactivas de lectura comprensiva
- Liveworksheets (fichas interactivas)
- Arbolabc.com

2.3. Marco Legal

Abarca todo lo afín con la innovación en el campo educativo. Por ello se toma lo concerniente de la Constitución de la República del Ecuador aprobada el 24 de julio del 2008 en su artículo 347, numeral 8 manifiesta que se debe: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo (...)” Asamblea Nacional (2008)

En concordancia con la Constitución, es imprescindible incorporar las tecnologías en las instituciones educativas, es por ello que la investigación sigue dicho procedimiento con el propósito de implementar herramientas de nivel tecnológico en este caso los juegos interactivos para robustecer el aprendizaje significativo correspondiente al área de lengua y literatura en miras de una educación de calidad y calidez.

Así mismo, el Ministerio de Educación (2015) dentro de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, establece las obligaciones que tiene el Estado en su artículo 6. Literal j, enuncia lo siguiente: “Garantizar la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las tecnologías de la información, la alfabetización digital (...)” (p. 9). Conforme lo dice la LOEI y coincide con la Constitución, ratificando que es responsabilidad del Estado dotar de la tecnología necesaria para que los estudiantes accedan a las tecnologías y lograr la alfabetización digital de esta manera, se potencia el proceso de enseñanza de las instituciones educativas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

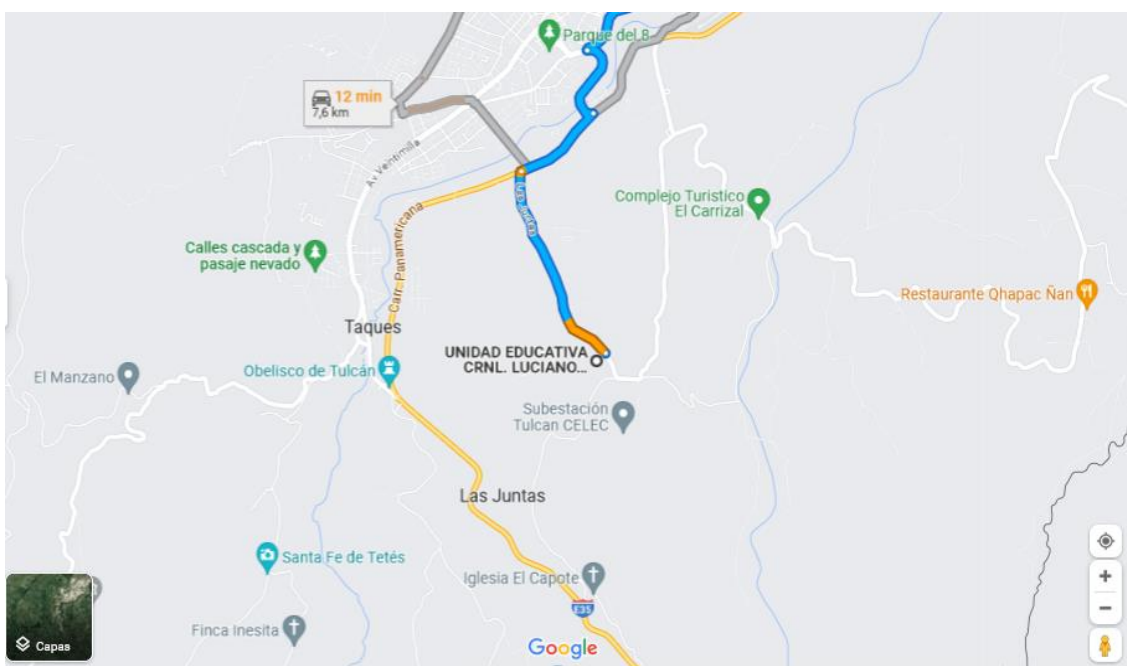
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

Ubicación:

La Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” se encuentra en el sector La Palizada, de la parroquia Urbina perteneciente al Cantón Tulcán de la Provincia del Carchi.

Figura 1.

Ubicación de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo”



Fuente: Google. (s.f). [La Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo”, está situada en la provincia del Carchi, cantón Tulcán, en la parroquia de Urbina]. Recuperado el 11 de noviembre de 2023

La Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” se creó el 20 de junio del 2012 como Colegio Militar “Tulcán”, regentada por el Comando de Educación y Doctrina del Ejército Ecuatoriano CEDE, con la creación y funcionamiento de 1°,

2°, 3°, 4° y 8° años básicos. El 18 de Julio del 2013 y amparado en el Art. 109 del Reglamento de LOEI, se solicita al Distrito se denomine a esta institución como Colegio Militar N.º 14 “CRNL Luciano Coral Morillo”. En el año 2014. En ese mismo año mediante el Art. 28 art. 39 art. 31 de la LOEI, resuelve la Fusión de las escuelas: “Wilfrido Lucero”, “Miguel De Cervantes”, “Simón Rodríguez”, “Pedro Vicente Maldonado” y “Manabí”, pertenecientes a la parroquia Urbina, cantón Tulcán de la provincia del Carchi y nominar al COMIL-14 como “Unidad Educativa Militar” N°14 “Crnl. Luciano Coral Morillo”.

Es una institución de sostenimiento fiscal, basada en los valores honor, disciplina y lealtad; pertenece al Distrito Educativo 04D01 Huaca-Tulcán, con código AMIE 04H00496, régimen Sierra-Amazonía. Gracias a su ubicación geográfica es una institución educativa rural, con modalidad de carácter presencial en jornada matutina. Con una oferta académica de: Preparatoria, Educación General Básica de segundo a décimo año y Bachillerato General Unificado.

La Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” cuenta con 957 estudiantes, 1 directivo, 3 administrativos, 57 docentes, 2 personas de servicio, 3 profesionales que conforman el DECE (Departamento de Consejería Estudiantil). La investigación se realizó con los niños y niñas de los sextos años, paralelos A y B, con una totalidad de 57 estudiantes. Es indispensable destacar algunos componentes filosóficos que identifican a la institución y orientan su labor educativa como son:

Misión Institucional: Somos una Institución educativa que imparte una educación de excelencia y calidad en los aspectos humano y académicos, cuya oferta educativa va desde la Preparatoria a Bachillerato, impulsa una formación integral a través de un modelo pedagógico holístico, a fin de propiciar en los estudiantes un aprendizaje significativo, el desarrollo de actitudes, valores, habilidades, promoviendo el pensamiento crítico – reflexivo para ser ciudadanos con capacidad de liderar procesos de cambio fundamentados en el bien común.

Visión Institucional: Ser reconocidos a nivel regional por la integralidad de la propuesta educativa, centrada en la formación del ser humano y el desarrollo de

competencias que responden a una educación de calidad, mediante la aplicación de procesos pedagógicos que fortalezca la individualidad y promuevan la autonomía del estudiante. Apoyados por una comunidad educativa comprometida con el mejoramiento institucional y el de su entorno.

3.2 Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

De acuerdo a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) “El enfoque mixto es la representación de un proceso de investigación sistemática, crítico y empírico la cual está compuesta de datos cualitativos y cuantitativos, así como su integración y discusión conjunta” (p. 49).

Dentro del trabajo investigativo se manejó el enfoque cuantitativo debido a que se alcanzaron algunos datos numéricos de las encuestas, que fueron tabulados estadísticamente, de manera complementaria tuvo un enfoque cualitativo ya que analizó un entorno educativo con el apoyo y contextualización del marco teórico, indagó y dilucidó la literatura encontrada en torno al tema en estudio en este caso los juegos interactivos y su incidencia en el aprendizaje significativo.

Los datos que se obtuvieron en base a este enfoque se los aplicó en la elaboración de un sitio web que contiene una diversidad de recursos y actividades para lograr los objetivos planteados.

Según la entrevista aplicada a los docentes manifestaron que desean conocer, diseñar y aplicar los juegos interactivos como herramienta de enseñanza aprendizaje; por su lado en los resultados de la encuesta un gran porcentaje de los estudiantes reflejó su interés por aprender a través de juegos interactivos.

Tipo de Investigación

Investigación Descriptiva

De acuerdo con Hernández *et al.* (2014) los estudios descriptivos son

útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación. En esta clase de estudios el investigador debe ser capaz de definir, o al menos visualizar, qué se medirá (qué conceptos, variables, componentes, etc.) y sobre qué o quiénes se recolectarán los datos (personas, grupos, comunidades, objetos, animales, hechos). (p. 34)

Se utilizó una exploración descriptiva sobre la aplicación de juegos interactivos siendo estos una herramienta muy útil capaz de despertar el interés, la motivación, la curiosidad, la autosuficiencia, permitiendo a los estudiantes valerse por sí mismos y auto aprender; los juegos interactivos constituyen un abanico muy amplio, ya que encontramos juegos interactivos para cada una de las áreas, la presente investigación estuvo centrada en el área de Lengua y literatura, se encontró así juegos de comprensión lectora, de memorización, de gramática, vocabulario, ortografía y de acuerdo a ello se verificó la incidencia en el aprendizaje significativo.

Investigación Documental

De acuerdo a Grajales (2000) “La investigación documental es aquella que se realiza a través de la consulta de documentos (libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, constituciones, etc.”(p. 34). Para la investigación se tuvo que recurrir al uso de recursos escritos desde la plataforma digital. Indagando información en bibliotecas virtuales, páginas educativas, así como artículos científicos relacionados con el tema, tesis similares e investigaciones previas tomadas como antecedentes.

Investigación de campo

De acuerdo a Grajales (2000) “La investigación de campo o investigación directa es la que se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio”(p. 39) Consistió en recabar datos estrictamente de la persona investigada o de la realidad de lo sucedido, sin procesar ni modificar ninguna variable, de manera que el investigador obtuvo la información, pero no cambia la situación existente. Por lo tanto, tiene la connotación de investigación no experimental.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo”, los primeros datos que se consiguió mediante del diseño de campo fueron fundamentales para lograr los objetivos y abordar el problema que se ha planteado.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Definición de variables

Variable dependiente

El aprendizaje significativo

De acuerdo a Cauas (2015) “Reciben este nombre las variables a explicar, o sea, el objeto de la investigación, que se trata de explicar en función de otros elementos” (p. 32)

El aprendizaje significativo fue el propósito a alcanzar mediante la aplicación de una diversidad de estrategias lúdicas.

De acuerdo a Garcés (2019) el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, para que, sean incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, que los relacione con los anteriores, facilitando la interacción y reestructuración de la nueva información con la preexistente. (p. 26)

Se habla de un anclaje de conocimientos nuevos con los ya adquiridos, teniendo una estructura previa que se enlaza con la nueva información dándole significatividad.

Variable independiente

Juegos interactivos

De acuerdo a Morales (2012) “Las variables independientes son las que elegimos libremente, o manipulamos, para verificar su efecto en, o su relación

con, las variables dependientes”(p. 23) Los juegos interactivos fueron instrumentos de uso sencillo, donde los participantes interactuaron con sus aparatos electrónicos, al tiempo que aprendieron conceptos nuevos que van de la mano con la tecnología. Instituidos para cada margen de edad, no solo estuvieron dirigidos a los niños, los adultos también formaron parte de estas herramientas tecnológicas, recreándose momentáneamente y recordando aprendizajes pasados.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Conceptualización de variable dependiente.

Variables	Dimensiones		Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
El aprendizaje Significativo (Variable Dependiente)	Características del aprendizaje significativo	del	El material a aprender sea significativo.	¿Qué tipo de materiales utiliza para lograr aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura?	Entrevista	Guion	Docentes Directivos
			Que el estudiante capte la significación.	¿Qué estrategias didácticas utiliza usted para afianzar el aprendizaje significativo?			
	Dimensiones del aprendizaje significativo	del	Una vez olvidado se puede volver a aprender más rápidamente	¿Considera que los niños y niñas asimilan por completo lo aprendido?	Entrevista	Guion	Docentes Directivos
Motivación			¿De qué manera usted motiva a sus estudiantes para lograr aprendizajes significativos?				
Comprensión			¿Cómo logra la comprensión durante sus clases?				
Funcionalidad			¿De qué manera son funcionales los aprendizajes que usted imparte?				
			Participación activa	¿Qué herramientas utiliza para lograr la participación activa de sus estudiantes durante sus clases?			
			Relación con la vida diaria	¿Considera que los aprendizajes logrados en el aula sirven para la vida diaria de sus estudiantes?			

Tabla 2

Conceptualización de variable independiente

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
Los juegos interactivos (Variable independiente)	Juegos interactivos	Juegos educativos interactivos	<p>¿Cree usted que el uso de juegos interactivos puede generar aprendizajes significativos en los niños?</p> <p>¿Usted considera que posee la suficiente información para aplicar juegos interactivos en el aula?</p> <p>¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos interactivos?</p>	Entrevista	Guion	Docentes Directivos
	Dinámica del juego	Ventajas de los juegos interactivos Desventajas de los juegos interactivos	<p>¿Conoce las ventajas del uso de los juegos interactivos en el aprendizaje?</p> <p>¿Considera que el manejo de los juegos interactivos en el aprendizaje tiene alguna desventaja?</p>	Entrevista	Guion	Docentes Directivos
	Características de los juegos interactivos	Objetivos bien definidos Resultados abiertos Interacción Competitividad y colaboración Posibilidad de participación para todos	<p>¿Conoce el objetivo de los juegos interactivos?</p> <p>¿Es posible obtener resultados abiertos al utilizar los juegos interactivos?</p> <p>¿Los juegos interactivos permiten la interacción entre los estudiantes?</p> <p>¿Los juegos interactivos desarrollan la competitividad y colaboración entre los estudiantes?</p>	Entrevista	Guion	Docentes Directivos

	Cohesión de grupos	¿Los juegos interactivos permiten la participación para todos los estudiantes? ¿Al utilizar los juegos interactivos se logra la cohesión del grupo de trabajo? ¿Cuál es el rol del educador al aplicar juegos interactivos en el aula?			
Juegos educativos para Lengua y literatura	Rol del educador Variedad de juegos interactivos para el área de Lengua y literatura	¿Conoce usted algunos juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura?	Entrevista	Guion	Docentes Directivos
Juegos interactivos	Juegos educativos interactivos	Qué le divierte más al aprender: ¿los libros, el computador o el celular? ¿En su casa tiene computador o Tablet para hacer las tareas? ¿Le gustaría que sus profesores utilicen el computador, celular o Tablet en las clases? ¿En casa utiliza el computador, celular o Tablet para jugar y divertirse? ¿Le gusta utilizar juegos interactivos para aprender?	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes

3.4 Procedimientos

La investigación se desarrolló en tres fases:

Fase 1: Nivel de conocimiento de los juegos interactivos de los docentes para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los niños y niñas del sexto año de Educación básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

La técnica de entrevista se aplicó a 2 docentes de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” y se acompaña de un guion de entrevista (Anexo H). Las dimensiones incluyeron: nivel de educación de los docentes, nivel de conocimiento sobre juegos interactivos, información para afianzar o implementar el uso de estos juegos, si generan o no aprendizajes significativos, frecuencia de utilización, desarrollo de interacción, competitividad y colaboración, herramientas didácticas, capacitación docente para la aplicación de los juegos, conocimiento sobre juegos interactivos aplicables al área de Lengua y Literatura.

Se elaboró un guion con la finalidad de realizar las entrevistas y recabar las experiencias que tuvieron las personas investigadas. Las entrevistas fueron codificadas de acuerdo a la observación y elección de la frecuencia con que aparece cada respuesta, se clasificó las respuestas en temas, se utilizó palabras clave para agrupar los puntos más relevantes para cada tema discutido, se asignó un código a cada patrón de respuesta, permitiendo un análisis descriptivo de cada dimensión de la investigación.

Se aplicó una tabla comparativa, también conocida como gráfico de comparación, confrontando dos ideas, indicando tanto las semejanzas como las diferencias entre los dos criterios a comparar, con esta tabla se analizó la entrevista realizada a las docentes de los sextos años.

Se logró medir resultados sobre la manera que influyen los juegos interactivos en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura.

Fase 2: Conocimiento de los docentes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán, sobre el uso de los juegos interactivos en el área de Lengua y Literatura.

Se mantiene una reunión previa con los dos docentes del sexto año de Educación Básica, mencionando que se les realizará una encuesta acompañada de un cuestionario, para recabar la información necesaria con la finalidad de conocer su opinión respecto a los juegos interactivos que utilizan para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica, se indagó sobre la frecuencia que utilizan metodologías activas, el tipo de metodologías activas que utilizan, las ventajas y desventajas que ofrecen, las herramientas tecnológicas que manejan para lograr la participación activa de los estudiantes, las herramientas que necesita para aplicar o utilizar los juegos.

La encuesta se la realizó de forma personal a los docentes del sexto año de Educación Básica, se utilizó como instrumento un cuestionario en la escala de Likert (Anexo G), la misma que la realizaron de manera física.

De la misma manera se realizó una reunión con los 57 estudiantes de los sextos años de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo”, de los cuales 30 son estudiantes del sexto año A (17 niños y 13 niñas) y 27 estudiantes del sexto año B (14 niños y 13 niñas), quienes están comprendidos en la edad de 10 a 11 años, en la reunión se solicitó llenar una encuesta sencilla que incorporó el consentimiento informado y a su vez fue autorizada por el Sr. Rector, dicho instrumento fue validado previamente por un grupo de expertos, se ejecutó mediante un cuestionario. (Anexo F). Se investigó las siguientes dimensiones: elemento que considera más divertido para su aprendizaje, elemento que utiliza para hacer sus tareas en casa, instrumento que le gustaría que sus profesores utilicen en las clases de Lengua y Literatura, elemento que utiliza para jugar y divertirse en su tiempo libre, conocimiento sobre los juegos interactivos, frecuencia de uso de los juegos interactivos, dificultad para realizar este tipo de juegos.

Los cuestionarios de encuesta para estudiantes como para docentes se realizaron mediante preguntas cerradas con escala de Likert y se sometieron a validación de tres expertos en la materia.

Para procesar los datos se lo realizó mediante el software SPSS, según las respuestas obtenidas se sugirió alternativas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Además, se realizó el cálculo de fiabilidad de los instrumentos de investigación con el Alfa de Cronbach mediante el programa SPSS. Obteniendo los siguientes resultados: 0,824, aplicado a una muestra de 26 elementos. En este caso se obtuvo un valor superior a 0,8 lo que indica una fiabilidad muy alta y es procedente aplicarlo.

Fase 3: Diseño de juegos interactivos en el área de Lengua y literatura que permitan el aprendizaje significativo en los niños y niñas del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Con base en los resultados obtenidos se diseñó un Sitio Web para docentes, padres de familia y estudiantes de la institución basado en el modelo ADDIE, las estrategias que se presentan toman en cuenta las pautas contempladas en el Currículo de Lengua y Literatura.

Preparación para la aplicación de los juegos interactivos: Inició con la preparación de maestros y padres de familia recibiendo la formación ambos grupos. Para los representantes, esto pudo satisfacer su necesidad de comprender cómo trabajan los docentes para educar a sus representados. Cabe señalar que la formación se realizó en base a los juegos interactivos, lo que les permitió vivirla de primera mano, se realizó en dos sesiones.

Desarrollo de juegos interactivos: Se elaboró en base a las destrezas básicas, una variedad de juegos para trabajar de una manera divertida y atractiva el

escuchar, leer, escribir y el gusto por la literatura.

Este material se realizó considerando las competencias digitales de los estudiantes y docentes, la planificación curricular y las necesidades que fueron analizadas e identificadas en la fase 1, para los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Serán los docentes los responsables de poner en marcha la propuesta, aplicar las estrategias y evaluar sus resultados.

Tomando como metodología el modelo ADDIE, que es un proceso de diseño instruccional integral y efectivo que sirve para crear programas exitosos y efectivos, que lleva desde el principio hasta el final de todo el proceso, se inicia cargando de manera sistemática y ordenada recursos y actividades para que los estudiantes de los sextos años puedan interactuar en el Sitio Web. Asimismo, se agregó recursos como: enlaces a sitios web, presentaciones en Canva para visualización en línea, videos integrados en plataformas de aula, libros digitales y simuladores diseñados para potenciar y consolidar los conocimientos adquiridos por los estudiantes en clases. Además, también se configuró actividades como cuestionarios, crucigramas, sopas de letras, vídeos interactivos, llenado de palabras y juegos de memoria; esto es fundamental para la comunicación continua con los docentes y para la orientación, exploración y evaluación del proceso de enseñanza - aprendizaje.

3.4 Consideraciones bioéticas:

Para la presente investigación se desarrollarán los siguientes documentos:

- Autorización escrita otorgada por la autoridad institucional para el desarrollo del proyecto de investigación al conjunto de estudiantes seleccionado.
- Consentimiento informado escrito de Padres de Familia para la aplicación de instrumentos a los niños.
- Autorización escrita otorgada por la autoridad institucional para la aplicación de los instrumentos de investigación a estudiantes y docentes.

- Oficios a los docentes validadores
- Validación de expertos
- Encuesta a estudiantes
- Encuesta a docentes
- Entrevista a docentes
- Certificado del Abstract

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fase 1: Nivel de conocimiento de los juegos interactivos de los docentes para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los niños y niñas del sexto año de Educación básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán

Después de aplicar los instrumentos diseñados y habiendo tabulado los resultados siguiendo los métodos y procedimientos respectivos, presentamos los resultados obtenidos. Para realizar el estudio se analizó con el programa SPSS.

Resultados del cuestionario de preguntas abiertas dirigidas a las docentes de los sextos años

Se presentan los siguientes resultados:

De acuerdo a Hernández *et al.* (2014) “Las preguntas abiertas se codifican una vez que conocemos todas las respuestas de los participantes a los cuales se les aplicaron, con la codificación de este tipo de preguntas se obtienen ciertas categorías que representan los resultados finales”

Después de haber obtenido las respuestas de las dos maestras, es necesario codificarlas de acuerdo a:

- Observar la frecuencia con que aparece cada respuesta en las preguntas.
- Elegir las respuestas que se presentan con mayor frecuencia (patrones generales de respuesta).
- Clasificar las respuestas elegidas en temas, aspectos o rubros, de acuerdo con un criterio lógico, cuidando que sean mutuamente excluyentes.
- Darle un nombre o título a cada tema, aspecto o rubro (patrón general de

respuesta).

- Asignarle el código a cada patrón general de respuesta.

Es importante recalcar que las preguntas abiertas no definen opciones de contestación, por lo que el número de clases de respuesta es muy alto, teóricamente ilimitado, y puede variar según la población.

En forma resumida, de acuerdo a los argumentos conseguidos de las docentes, se puede aseverar que el uso de juegos interactivos es necesario para alcanzar aprendizajes significativos de una forma diferente, llamativa, dinámica, fomentando el trabajo en equipo, formando líderes, poniendo de manifiesto el ingenio de estudiantes, corrigiendo errores y estimulando aciertos, contribuyendo a la autoafirmación, así mismo los docentes solicitan recibir capacitación sobre el uso de estos juegos y aprender a diseñarlos para su posterior aplicación

1. Edad del docente

Tabla 3

Edad del docente

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
Edad del docente	Tengo 50 años de edad	Mi edad es 40 años.	Entre 20 y 30 años	1
			Entre 31 y 40 años	
			Entre 41 y 50 años	
			Más de 50 años	

2. Sexo del docente

Tabla 4

Sexo del docente

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
Sexo del docente	Soy mujer	Mujer	Hombre Mujer	2

3. Nivel de educación del docente

Tabla 5

Nivel de educación del docente

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
Su nivel de Educación	Mi nivel de Educación es Doctorado en Gerencia Educativa otorgado por la Uniandes	Mi nivel de Educación es Licenciatura en Ciencias de Educación con mención en Educación General Básica obtenido en la Universidad Técnica Particular de Loja	Secundaria	1
			Tercer nivel	
			Maestría	1
			Doctorado Posdoctorado	

4. Nivel de conocimiento de los juegos interactivo

Tabla 6

Nivel de conocimiento de los juegos interactivo

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
Su nivel de conocimiento de los juegos interactivos es:	Mi nivel de conocimiento sobre los juegos interactivos es: Regular	Sobre los juegos interactivos mi nivel de conocimiento es Bueno	Pésimo	1
			Malo	
			Regular	
			Bueno	
			Excelente	1

5. Información que necesita para afianzar o implementar el uso de juegos interactivos en el aula

Tabla 7

Información que necesita para afianzar o implementar el uso de juegos interactivos en el aula

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
¿Si no conoce, qué información necesitaría para afianzar o implementar el uso de juegos interactivos en el aula?	Si conozco, pero sería necesario una capacitación con expertos en el uso de juegos interactivos	Conozco sobre el tema y me gustaría aprender a diseñar juegos interactivos para trabajar con mis estudiantes.	Conoce sobre el tema	1
			Recibir capacitación sobre el uso de los juegos interactivos.	1
			Aprender a diseñar juegos interactivos	1

6. Modo en que el uso de juegos interactivos puede generar aprendizajes significativos en los niños

Tabla 8

Modo en que el uso de juegos interactivos puede generar aprendizajes significativos en los niños

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
¿De qué modo el uso de juegos interactivos puede generar aprendizajes significativos en los niños?	En los niños aplican como estrategias motivadoras donde los estudiantes tienden a compartir, tienen una sana competitividad, aprenden a resolver conflictos y además contribuye a su autoafirmación	Los juegos interactivos ayudan a generar aprendizajes significativos ya que los niños al realizar este tipo de juegos expresan su imaginación, su intuición, su creatividad, su curiosidad al encontrar las respuestas correctas y a confiar en sí mismos.	Estrategias motivadoras	1
			Fomentan la competitividad	1
			Ayudan a resolver conflictos	2
			Contribuyen a su autoafirmación	1
			Ayudan a generar aprendizajes significativos.	1
			Expresan su imaginación, intuición, creatividad, curiosidad.	1

7. Frecuencia utiliza usted los juegos interactivos en el aprendizaje

Tabla 9

Frecuencia utiliza usted los juegos interactivos en el aprendizaje

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos interactivos en el aprendizaje?	En la semana, 2 veces	Los utilizo con mucha frecuencia porque a mis estudiantes les agrada trabajar con ellos, en la semana, 3 veces.	Una vez a la semana	
			Dos veces a la semana	1
			Tres veces a la semana	1
			Cuatro veces a la semana.	

8. Modo en que los juegos interactivos permiten la interacción entre los

Tabla 10

Modo en que los juegos interactivos permiten la interacción entre los estudiantes

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
¿De qué modo los juegos interactivos permiten la interacción entre los estudiantes?	Aprenden a forjar vínculos con los demás, aprenden a desarrollar líderes que pueden ayudar a los demás.	Los juegos interactivos ayudan a los estudiantes a relacionarse entre sí, a fomentar el juego, a aprender mutuamente y corregir posibles errores.	Relacionarse con sus compañeros.	2
			Fomentar el juego	1
			Aprender entre pares	1
			Formar líderes.	1
			Corregir errores	1

9. Manera en que los juegos interactivos desarrollan la competitividad y colaboración entre los estudiantes

Tabla 11

Manera en que los juegos interactivos desarrollan la competitividad y colaboración entre los estudiantes

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
¿De qué manera los juegos interactivos desarrollan la competitividad y colaboración entre los estudiantes?	Fomentan trabajo en grupo, estimulan la creatividad, la atención, mejoran sus estrategias y el liderazgo.	Los juegos interactivos ayudan a desarrollar en los niños y niñas la creatividad, la competitividad, el trabajo en equipo, hay juegos que se pueden realizar en forma individual y otros en equipo, es ahí donde los niños pondrán de manifiesto su ingenio, su sagacidad y sus dotes de liderazgo para resolverlos.	Fomentan el trabajo en equipo.	2
			Ayudan a desarrollar la creatividad, la competitividad	1
			Mejoran las estrategias y el liderazgo.	2
			Ponen de manifiesto su ingenio	1

10. Herramientas didácticas que utiliza para favorecer el aprendizaje significativo

Tabla 12

Herramientas didácticas que utiliza para favorecer el aprendizaje significativo

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
¿Qué herramientas didácticas utiliza usted para favorecer el aprendizaje significativo?	Las TICS son herramientas de gestión de conocimiento que mejoran el aprendizaje y lo hace significativo para los estudiantes.	Las herramientas didácticas, son todos y cada uno de los materiales de los que hace uso el docente, con el propósito de hacer del proceso educativo más activo y pedagógico. Estos recursos didácticos son de tipo material, intelectual, en especial utilizo herramientas asociadas a las TIC como son videos, presentaciones, juegos interactivos, entre otros.	Utiliza las TIC	2
			Videos, presentaciones, juegos interactivos	1

11. Rol del educador como guía en la aplicación de juegos interactivos en el aula

Tabla 13

Rol del educador como guía en la aplicación de juegos interactivos en el aula

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
¿Cuál es el rol del educador como guía en la aplicación de juegos interactivos en el aula?	El rol del docente es de sumador a este tipo de juegos y también de estimulante ya que se juega conjuntamente con ellos.	El rol del educador es de mediador del aprendizaje, guía a sus estudiantes a realizar los diferentes tipos de juegos, estimula sus aciertos y ayuda	El docente es sumador.	1
			Juega conjuntamente con los estudiantes.	1
			El docente es mediador del aprendizaje.	1

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
		a aprender de sus errores.	Guía a la realización de los juegos estimulando aciertos y errores.	1

12. Conoce usted algunos juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura

Tabla 14

Conoce usted algunos juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura

Preguntas	Respuesta Docente 1	Respuesta Docente 2	Patrones de respuesta con mayor frecuencia de mención	F
¿Conoce usted algunos juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura?	Sí, juegos interactivos como: las sopas de letras, las ortografías, juegos de vocabulario, rompecabezas y muchas más.	Sí, conozco algunos y he usado con más frecuencia los siguientes: Wordwall, hojas interactivas, sopas de letras en Educaplay, rompecabezas en jiwspanet, juegos de palabras en Arbolabc.	Sí conoce juegos interactivos aplicables en Lengua y Literatura. Sopas de letras Ortografías Juegos de vocabulario Rompecabezas Wordwall Hojas interactivas	2 2 1 2 2 1 1

Después de analizar cada una de las interrogantes de la entrevista ejecutada a las maestras de los sextos años, se ha clasificado los temas reduciendo o agrupando categorías o repitiendo patrones de respuesta y colocando identificadores como se describe en la teoría, dando a cada tema un nombre claro. Como consta en la tabla 35.

13. Reducción o agrupamiento de categorías

Tabla 15

Reducción o agrupamiento de categorías

Código	Categoría	Patrones de respuesta con mayor frecuencia
1	Juegos interactivos	
1.1.	Recibir capacitación sobre el uso de los juegos interactivos.	1
1.2.	Aprender a diseñar juegos interactivos.	1
1.3.	Fomentan el juego.	2
1.4.	Formar líderes.	2
1.5.	Fomentan el trabajo en equipo.	3
1.6.	Ayudan a desarrollar la creatividad, la competitividad	4
1.7.	Mejoran las estrategias y el liderazgo.	2
1.8.	Los niños ponen de manifiesto su ingenio.	2
1.9.	El docente es sumador juega conjuntamente con los	1
1.10.	estudiantes.	1
1.11.	El docente es mediador del aprendizaje guía a la realización de los juegos estimulando aciertos y errores.	2
	Sopas de letras.	2
	Ortografía	1
1.12.	Juegos de vocabulario	2
1.13.	Rompecabezas	2
1.14.	Wordwall	1
1.15.	Hojas interactivas	1
2	Aprendizaje Significativo.	
2.1	Estrategias motivadoras	2
2.2	Ayudan a resolver conflictos	2
2.3	Contribuyen a su autoafirmación	2
2.4	Ayudan a generar aprendizajes significativos.	1
2.5	Expresan su imaginación, intuición, creatividad, curiosidad.	2
2.6	Utiliza las TIC	1
2.7	Videos, presentaciones, juegos interactivos.	

Fase 2: Conocimiento de los docentes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán, sobre el uso de los juegos interactivos en el área de Lengua y Literatura.

Encuesta dirigida a docentes:

1. Frecuencia de uso de metodologías activas por parte de los docentes

Tabla 16

Frecuencia de uso de metodologías activas por parte de los docentes

Variable	Frecuencia	%
dos veces por semana	1	50,0%
tres veces por semana	1	50,0%

Análisis: Del 100% de docentes encuestados, el 50% manifiesta el uso de metodologías activas dos veces por semana y el otro 50% lo hace tres veces por semana, es decir el uso de este tipo de metodologías está presente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sexto año.

De acuerdo a Zarí (2015) Una de las principales razones para aplicar métodos activos es el indiscutible deseo de los profesores de proporcionar a los estudiantes una comprensión más profunda. En muchos casos, los estudiantes simplemente memorizan lo que necesitan saber para la evaluación, pero no lo comprenden. (p. 21)

Las metodologías activas ofrecen alternativas atractivas, dejando atrás a la educación tradicional con un mayor enfoque en lo que aprenden los estudiantes en lugar de lo que enseñan los maestros, lo que puede aumentar la comprensión, la participación motivación y de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

2. Frecuencia de aplicación de metodologías activas en clase

Tabla 17

Frecuencia de aplicación de metodologías activas en clase

	Una vez por semana	Dos veces por semana	Tres veces por semana	Nunca
Juegos interactivos		100%		
Clase invertida	50%		50%	
Gamificación	100%			
Aprendizaje basado en problemas	50%	50%		
Aprendizaje basado en proyectos	50%			50%
Aprendizaje basado en retos	100%			

Análisis: Con relación a la interrogante planteada se reconoció que los docentes utilizan las metodologías activas dentro de sus clases, una, dos o tres veces por semana, únicamente el aprendizaje basado en proyectos el 50% por ciento de docentes no lo usa, que de acuerdo a Quinzo (2022) “La enseñanza basada en este tipo de metodologías es un aprendizaje centrado en el estudiante, para entrenar sus competencias de conocimiento del dominio, estas estrategias entienden el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo”.

3. Ventaja que considera más beneficiosa

Tabla 18

Ventaja que considera más beneficiosa

Variable	Frecuencia	%
Fomentan aprendizajes significativos en los niños.	1	50,0%
Mejoran el desarrollo cognitivo	1	50,0%

Análisis: En relación con las ventajas que ofrecen los juegos interactivos planteadas, entre las que los docentes consideran más beneficiosas están: Fomentan aprendizajes significativos en los niños y mejoran el desarrollo cognitivo.

De acuerdo al Portal de educación infantil y primaria Educapeques (2018) manifiesta que “Para los niños, el juego es mucho más que un simple pasatiempo. El juego tiene una función didáctica pero también tiene una función de aprendizaje, de incorporación o asimilación de la realidad” A través del juego, el infante asimila, conoce, conecta e interrelacionarse con otros infantes, lo que le favorece para comprender su entorno, sus propios gustos y dificultades.

Según Digital learning design (2023) “El juego aumenta los niveles de dopamina, que a su vez provoca un incremento de la atención y la motivación de forma natural, lo cual ayuda notablemente a la capacidad de aprender”

Asimismo, la actividad lúdica incita al estudiante a estar en constante actividad porque se enfrentan a circunstancias del mundo real que están en manos de sus elecciones, permitiendo hacer un seguimiento de su progreso en relación con el material que ha aprendido, enmendar sus desaciertos y ser más sensato de su propio aprendizaje, lo que lo alienta a sortear los niveles y simplifica el aprendizaje.

Los juegos poseen un gran potencial para estimular y ayudar en el desarrollo de emociones específicas como la curiosidad, el optimismo, el orgullo o la seguridad a través del manejo constructivo del fracaso en el juego, lo que posibilita el aprendizaje.

4. Desventaja que representa el mayor problema

Tabla 19

Desventaja que representa el mayor problema

Variable	Frecuencia	%
Los estudiantes crean dependencia de la tecnología	1	50,0%
Posibilidad de ser distraídos por el juego	1	50,0%

Análisis: En relación con las desventajas planteadas que ofrecen los juegos interactivos, las que los docentes consideran que representan el mayor problema

están: Los estudiantes crean dependencia de la tecnología y la posibilidad de ser distraídos por el juego.

Según Digital learning design (2023) Podemos encontrar desventajas como: posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad. Los juegos interactivos están muy bien para desarrollar toda una serie de habilidades, pero otras como la expresión oral son muy difíciles de desarrollar.

Como en toda metodología existen sus pros y sus contras, los juegos interactivos al no tener un correcto direccionamiento pueden acarrear situaciones negativas que no favorecen en nada el aprendizaje, la formación en valores también se pondría de manifiesto, provocar una competencia desmedida, y al perder su carácter formativo pasará a ser una actividad infructuosa; por otra parte la dependencia a la tecnología, hace que se sientan inquietos al no poder usarla, consultar el internet o jugar, creando un malestar en los niños y por ende en sus padres.

5. Utiliza herramientas tecnológicas para lograr la participación activa de sus estudiantes

Tabla 20

Utiliza herramientas tecnológicas para lograr la participación activa de sus estudiantes

Variable	Frecuencia	%
Si	2	100%
No	0	0%

Análisis: En relación al uso de herramientas tecnológicas para lograr la participación activa en los educandos, los docentes encuestados manifiestan que sí las utilizan, ya que fortalecen el proceso educativo, aumentando las oportunidades para buscar, seleccionar, comunicar y construir conocimiento, ayudando a desarrollar actividades colaborativas propiciando la consecución de objetivos y necesidades, se debe reconocer el involucramiento de los maestros

en la capacitación sobre el uso de herramientas tecnológicas que en muchos de los casos lo realizan por cuenta propia para poder emplear los recursos digitales de la mejor manera.

Según Cabrera y Ochoa (2021) El uso de las herramientas tecnológicas se han vuelto una carga o se torna imperioso conocer cómo los docentes adaptan el uso eficaz de la tecnología para hacer más activas sus clases, en medio de la escasez de recursos. Además, es vital conocer el rol de docente no sólo como el maestro que enseña, sino como el artífice que motiva a los estudiantes que menos tienen para incursionar en el uso y, de ser posible, la creación de tecnologías accesibles, amigables, transparentes y sobre todo de uso libre. (p. 151)

En muchas instituciones la falta de conectividad o un internet de calidad dificulta la aplicación de herramientas tecnológicas, es ahí donde se debe gestionar junto con autoridades y autogestionar con los representantes para conseguir conectar a los educandos con oportunidades de conocimiento, ya que hablar de tecnología y conectividad es hablar de equidad.

Las docentes responden a la pregunta anterior sí, por lo que no se hace necesario tabular la pregunta 6

7. Conoce juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura

Tabla 21

Conoce juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura

Variable	Frecuencia	%
Si	2	100%
No	0	0%

Análisis: En referencia a la interrogante los docentes aseguran conocer los juegos interactivos aplicables en el área de lengua y literatura.

De acuerdo a Juegos infantiles Bosque de Fantasías (2016) Los juegos

educativos dirigidos al aprendizaje y al desarrollo del lenguaje son muy efectivos para trabajar con niños de cualquier edad, resulta muy positiva la utilización de juegos para aprender a leer y para enseñar y trabajar el lenguaje, ya que, de este modo, los niños no relacionarán esta actividad con algo aburrido y tedioso; del mismo modo los juegos educativos para trabajar y mejorar la ortografía y el vocabulario, así como aspectos del lenguaje más complejos y difíciles de asumir como por ejemplo la gramática o la comprensión lectora.

Mediante estos juegos los niños se relacionan con la ortografía, nuevo vocabulario, la gramática y la comprensión lectora.

Según el Portal Educativo Mundo Primaria (2023) Lengua y Literatura no es sólo una materia que los estudiantes de Primaria deberán aprobar para pasar de curso, sino que es un conjunto de lecciones que resultarán fundamentales durante el resto de la vida. Todo lo que aprendan en la materia servirá para escribir con propiedad y hablar correctamente, y podrán asimilar esta información no sólo en clase sino de la manera más divertida: podrán aprender jugando.

Utilizamos la lengua para comunicarnos, para relacionarnos con las demás personas que conforman la sociedad, para comprender su comportamiento, sus valores, también cabe destacar que depende del entorno lingüístico como el niño aprende a hablar y comunicarse; por otra parte, la literatura por medio del lenguaje como medio de expresión permite entender el dolor, el amor, la verdad, la muerte, invita al disfrute, a jugar con el lenguaje, a conocer la historia, es un medio para combatir la ignorancia formando un espíritu crítico, al internarnos en universos variados desarrollamos la imaginación y la creatividad, a desarrollar la empatía, ayuda a desarrollar el dominio del idioma, abriendo la imaginación a juegos de vocabulario, anagramas, analogías, enriqueciendo la terminología, encaminando a la correcta expresión, de forma adecuada lo cual ayuda en cualquier ámbito de la vida.

8. Lo que el maestro necesita para aplicar los juegos interactivos en sus clases

Tabla 22

Lo que el maestro necesita para aplicar los juegos interactivos en sus clases

Variables	Mucho	Poco	Nada	Bastante
Capacitación en torno al tema		100%		
Definir objetivos claros	50%	50%		
Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego	50%			50%
Proponer un reto específico		50%		50%
Establece unas normas del juego		50%		50%
Establece niveles de dificultad creciente	50%	50%		

Análisis: En la presente interrogante, los encuestados manifiestan que necesitan poca capacitación en torno al tema, en lo que respecta a definir objetivos claros necesitan orientación, así como en transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego necesitan bastante capacitación, para proponer un reto específico también necesitan enseñanza, es necesario orientar en cuanto a establecer normas en los juegos estableciendo niveles de dificultad creciente, para la utilización de este tipo de juegos.

De acuerdo a Eleinternacional (2023) “Crear juegos y actividades lúdicas ahora es una opción que los docentes deben tomar en cuenta si se quiere captar la atención de los alumnos y motivarlos para aprender”. Los juegos interactivos abren un abanico de posibilidades, ayudando a desarrollar cualidades y habilidades cognitivas, físicas y sociales, es necesario articular el currículo con este tipo de actividades.

9. Frecuencia con la que la institución deba trabajar las alternativas para generar aprendizajes significativos

Tabla 23

Frecuencia con la que la institución deba trabajar las alternativas para generar aprendizajes significativos

Variables	Mucho	Poco	Nada	Bastante
Trabajar en mayor medida con actividades presenciales	50%	50%	0%	0%
Fortalecer y priorizar actividades de autoaprendizaje en casa con el uso de las TIC.	100%		0%	
Promover el aprendizaje mediante juegos interactivos en casa para propiciar actividades en la escuela.	50%	0%	0%	50%
	50%		50%	

Análisis: Para la interrogante planteada, los docentes consideran que es necesario trabajar en mayor medida con actividades presenciales en un gran porcentaje, en un menor porcentaje el fortalecer y priorizar actividades de autoaprendizaje en casa con el uso de las TIC, es un tema en el cual la institución debe trabajar, con la misma frecuencia es necesario promover el aprendizaje mediante juegos interactivos en casa para propiciar actividades en la escuela.

De acuerdo a Sandi y Cruz (2016) en la actualidad, las Instituciones de Educación deben esforzarse por integrar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que potencian la creatividad, flexibilidad, interactividad, entre otros factores que posibilitan la configuración de procesos de enseñanza innovadores en la escuela en general y en la docencia en particular. (p. 134)

Las instituciones educativas deben enfocarse en mejorar los aprendizajes, con el uso de las TIC se logran algunas ventajas como la motivación, actividad intelectual continua, mayor iniciativa, mejor comunicación entre docentes y estudiantes al despejar dudas en el momento.

10. Modo en que los juegos interactivos pueden fortalecer el aprendizaje significativo

Tabla 24

Modo en que los juegos interactivos pueden fortalecer el aprendizaje significativo

Variables	Mucho	Poco	Nada	Bastante
Ayudan a desarrollar cualidades y habilidades cognitivas, sociales y físicas.	100%			
Aprenden a fomentar vínculos, a compartir, negociar, resolver conflictos	50%			50%
Contribuyen a su capacidad de autoafirmación.	50%			50%
Permiten explorar nuevas realidades, estados de alerta, sensibilidad ante las percepciones.	50%			50%
Fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción	50%			50%

Análisis: Con respecto a las cuestiones planteadas, podemos afirmar que las actividades lúdicas pueden fortalecer el aprendizaje significativo de la siguiente manera: el 100% de docentes considera que ayudan mucho a desarrollar cualidades y habilidades cognitivas, sociales y físicas, entre mucho y bastante, con un 50% aprenden a fomentar vínculos, a compartir, negociar, resolver conflictos; así como también contribuyen a su capacidad de autoafirmación, permiten explorar nuevas realidades, estados de alerta, sensibilidad ante las percepciones y fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción; siendo habilidades muy importantes para ponerlas de manifiesto en cualquier momento de la vida de los estudiantes, el juego provee un pedestal para el desarrollo de destrezas y sapiencias sociales y emocionales.

De acuerdo Moreano (2016) “Un juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante los lleva a actividades mentales complejas” Estas actividades mentales les admiten indagar nuevas situaciones, mantenerse en estado de alerta, amplificar la sensibilidad y agilidad para resolver problemas, así como también la toma de decisiones y reacción.

11. Grado para ser consideradas fortalezas

Tabla 25

Grado para ser consideradas fortalezas

Variables	Mucho	Poco	Nada	Bastante
Existe suficiente cobertura de transporte	50%			50%
Ambiente de trabajo adecuado	100%			
Acceso a internet de gran velocidad		100%		
Equipamiento tecnológico suficiente	50%	50%		
Capacitación docente permanente			100%	
Estudiantes con comportamiento adecuado	100%			
Bajo ausentismo escolar			100%	
Bajos problemas socioeconómicos		100%		
Acceso a servicios de salud		100%		
Currículo de acuerdo al entorno	100%			
Prestigio y buena imagen institucional				100%
Buena coordinación y comunicación entre autoridades y docentes	50%			50%

Análisis: En torno a las alternativas planteadas podemos destacar que, al ser una Unidad Educativa ubicada en el sector rural, se evidencia entre mucho 50% y bastante 50% que existe suficiente cobertura de transporte para que los estudiantes puedan llegar su institución educativa y retirarse a sus hogares. En cuanto al ambiente de trabajo adecuado la apreciación es excelente con un 100%, siendo una gran fortaleza para realizar un trabajo en equipo. El acceso a internet de gran velocidad con un 100% en la escala de poco, viene a ser una debilidad, siendo el factor distancia una de las razones para no poseerlo en mejor calidad y en cada una de las aulas, constituyéndose en una situación por mejorar. El equipamiento tecnológico suficiente tiene una apreciación entre mucho y poco, la mayoría de las aulas de clase dispone de proyectores, algunos en buen estado y otros no, es necesario realizar las gestiones necesarias para que cada una de las aulas dispongan de esta herramienta y sea funcional complementando con el internet de calidad en forma permanente. En lo que se refiere a capacitación docente permanente tiene una apreciación del 100% en la escala de valoración correspondiente a nada, convirtiéndose en una gran desventaja para los educadores, habiendo que recurrir a capacitaciones externas y en forma personal. Para la alternativa estudiantes con comportamiento adecuado se tiene una apreciación mucho el 100%, siendo una fortaleza la apreciación de mucho, representando a grupos de estudiantes

despiertos, colaboradores y prestos a trabajar. En lo que concierne a bajo ausentismo escolar, tenemos un 100% en la opción nada, contado con la responsabilidad de estudiantes y de representantes al asistir y enviar a sus representados a clases, siendo una fortaleza para la formación académica. En referencia a la alternativa bajos problemas socioeconómicos con una apreciación de 100% en la opción poco, a la institución asisten estudiantes de todo nivel socioeconómico, prevaleciendo entre media y alta, siendo muy pocos los estudiantes de bajos recursos, en especial de nacionalidad venezolana, quienes reciben ayuda por parte del DECE institucional en lo que corresponde a dotación de uniformes y útiles escolares.

En la alternativa acceso a servicios de salud se tiene un resultado de 100% en la opción poco, no se cuenta con un departamento médico institucional para responder a alguna emergencia suscitada y ante cualquier emergencia de salud se solicita la ayuda del Ecu 911 o el Subcentro de Salud N 8, al cual le corresponde la institución por la ubicación geográfica. Para la alternativa currículo de acuerdo al entorno se evidencia un 100% en la opción mucho siendo una fortaleza el laborar de acuerdo al medio en que viven los educandos. En lo que concierne a prestigio y buena imagen institucional se ha obtenido un 100% en la opción bastante, siendo gratificante y alentador el realizar la investigación en una institución de renombre local y provincial.

-Finalmente, en la opción buena coordinación y comunicación entre autoridades y docentes se ha obtenido un 50% en mucho y 50% en bastante, siendo una fortaleza constituyéndose en un mecanismo fundamental para la buena marcha de la comunidad educativa en miras de alcanzar logros importantes a nivel de estudiantes y docentes.

Encuesta dirigida a estudiantes:

Se ha tomado en cuenta los datos más relevantes de los cuales podemos destacar lo siguiente:

1. Elemento que usted considera más divertido para su aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

Tabla 26

Elemento que usted considera más divertido para su aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

Variable	Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
Los libros	0%	10,5 %	35,1%	24,6%	29,8%
El computador	10,5%	14,0%	21,1%	40,4%	14,0%
El celular	35,1%	5,3%	22,8%	29,8%	19,3%
La tablet	28,1	73,7%	12,3%	3,5%	7,0%
	86,0%		14,0%		3,5%

Análisis: Del total de los estudiantes encuestados, tomando en cuenta el valor de positividad entre: a veces, con frecuencia y siempre, el 89,5% afirma que considera divertido su aprendizaje con los libros, el 64,9% afirma que considera divertido el aprendizaje con el computador, el 71,9% considera que el aprendizaje es divertido con el celular, tomando el valor de negatividad que es el 86,0% considera que nunca y pocas veces es divertido el aprendizaje con la tablet, ya que la mayoría de estudiantes no poseen este dispositivo en sus hogares para ser utilizado en el aprendizaje; es por ello que en los juegos planteados el libro será utilizado como herramienta didáctica para el aprendizaje al igual que el celular, mediante los cuales se realizarán diferentes juegos interactivos enfocados a alcanzar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura.

De acuerdo a Colomer (2005) Si se piensa que los educandos deben

progresar en el aspecto de la lectura, se debe destinar tiempo y programar actividades que favorezcan la implicación personal y establezca esa conexión, haciendo que se sientan concernidos por el mundo de los libros. El comentario compartido sobre los libros se dirige a entender los textos, de asegurar la comprensión de los elementos concretos, las palabras, los referentes, la información contextual y el intercambio de significados. (p. 8)

En la actualidad la lectura ha quedado relegada a un segundo plano por diferentes razones, a medida que más pantallas y dispositivos están disponibles para leer, la tecnología está transformando la manera en que leemos, es tarea de los docentes y padres de familia crear ese gusto por la lectura, hacerlo un hábito saludable, de tal manera que los niños y niñas busquen espacios para realizar lecturas de diferentes autores, de una variedad de géneros infantiles de tal forma que el andar entre libros sea una realidad.

De acuerdo a Sánchez (2012) “En la actualidad se mira al celular como una herramienta pedagógica, gracias a los servicios de mensajería instantánea que facilitan el envío de mensajes síncronos o asíncronos, por la rapidez para conectarse a Internet e intercambiar información” (p. 6) Los dispositivos móviles generan aprendizajes, suscitan actividades de adelanto educativo, ayudan a adquirir conocimientos de forma interactiva, mejoran la enseñanza y enriquecen a estudiantes y profesores, convirtiéndose en una herramienta de apoyo que está alcance de todos.

2. En casa, al hacer sus tareas de Lengua y Literatura, usted emplea

Tabla 27

En casa, al hacer sus tareas de Lengua y Literatura, usted emplea

Variable	Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
Los libros	1,8%	17,5%	26,3%	19,3%	35,1%
El computador	19,3%	12,3%	19,3%	24,6%	24,5%
El celular	31,6%	3,6%	17,5%	68,4%	17,5%
	21,1%		78,9%		

La tablet	86%	5,2%	1,8%	7%	0%
	91,2%		8,8%		

Análisis: De los 57 estudiantes encuestados, tomando en cuenta el valor de positividad, el 80,7% al realizar sus tareas en casa emplean los libros, el 64,8% utilizan la computadora, el 78,9% emplean el celular y en un porcentaje mínimo de 8,8% emplean la tablet; siendo los elementos de mayor uso al realizar las tareas los libros y el celular.

De acuerdo a Colomer (2005) “Es necesario que los maestros sepan analizar y valorar los libros que requieran de otra forma de goce para quedar llevar a los niños a descubrir placeres que exigen mayor elaboración” (p. 5) Los buenos resultados en los niños y jóvenes con los libros dependen en gran medida de que los padres y maestros sepan cómo seleccionar y utilizar los materiales en el momento adecuado. Si bien esto es cierto, los estudiantes deben elegir los textos que desean leer de acuerdo con sus preferencias personales, sin embargo, es tarea de los padres y docentes orientar la selección de textos de acuerdo a la edad e intereses del niño para que se conviertan en fuentes de conocimiento y goce.

El celular al ser un dispositivo de uso frecuente está al alcance de los estudiantes, tanto para el aprendizaje, como para su entretenimiento. Por ello, debe ser aprovechado como una herramienta en el proceso educativo

3. Instrumento que le gustaría que sus profesores utilicen en las clases de Lengua y Literatura

Tabla 28

Instrumento que le gustaría que sus profesores utilicen en las clases de Lengua y Literatura

Variable	Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
Los libros	1,8%	17,5%	15,8%	17,5%	47,4%
El computador	19,3%	19,3%	80,7%	10,5%	42,1%
	3,5%		24,6%		

El celular	22,8%	26,3%	28,1%	77,2%	15,8%	17,5%	12,3%
La tablet	54,4	57,9%	14%	45,6%	12,3%	8,8%	7%
Pantalla interactiva	71,9%	5,2%	1,8%	28,1%	5,3%	17,5%	70,2%
	7%			93%			

Análisis: Del total de estudiantes encuestados, tomando en cuenta el valor de positividad entre: a veces, con frecuencia y siempre, el 80,7% los educandos aseguran que les gustaría que sus profesores manejen los libros en sus clases de Lengua y literatura, el 77,2% prefieren que sus docentes utilicen el computador, en un porcentaje significativo los estudiantes prefieren que sus docentes utilicen la pantalla interactiva con un 93%, por el contrario, la tablet tiene un alto porcentaje de negatividad entre nunca y pocas veces con un 71,9% los estudiantes no desean que sus docentes utilicen la tablet en sus clases por no poseer esta herramienta tecnológica.

De acuerdo a Ortiz (2023) La educación Infantil requiere de herramientas tecnológicas hechas a medida, ya que la psicomotricidad y el nivel cognitivo es muy diferente de los ciclos posteriores y donde la tecnología ya es más común. Si las aulas cuentan con pizarras interactivas o con proyectores estos hacen las clases más amenas y participativas.

Actualmente, las pizarras interactivas constituyen un elemento común dentro del sistema educativo, cambiando los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo proyectar contenidos digitales con el propósito de crear interacción entre docentes y estudiantes, escribir sobre ella, subrayar, resaltar, aportando grandes beneficios, siendo los estudiantes partícipes de su aprendizaje, favoreciendo la comunicación, mejorando destrezas y habilidades.

4. Para jugar y divertirse en su tiempo libre usted utiliza

Tabla 29

Para jugar y divertirse en su tiempo libre usted utiliza

Variable	Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
Los libros	15,8%	21,1%	28,1%	21,1%	13,9%
El computador	36,9%	33,7%	63,1%	12,5%	13,9%
	21,1%		15,8%		
El celular	54,8%	17,5%	42,2%	19,3%	29,8%
	5,3%		28,1%		
La tablet	22,8%	8,7%	77,2%	8,8%	7,1%
	70,2%		5,3%		
	78,9%		21,1%		

Análisis: En relación con la interrogante planteada se reconoció que el 77, 2 % de los estudiantes para jugar y divertirse en su tiempo libre utilizan el celular, razón por la cual se dirigirá hacia aquel dispositivo los juegos interactivos con el propósito de ocupar el tiempo libre en el aprendizaje.

De acuerdo a Roca (2015) Es evidente que las tecnologías digitales llegaron para quedarse y han cambiado radicalmente a la sociedad y también al concepto de infancia, los niños han nacido en la era digital, eso no significa que sepan hacer un buen uso de estas, es responsabilidad de padres y educadores facilitar que hagan una incorporación positiva de la tecnología. (p. 29)

La tecnología de la información ha entrado en nuestra sociedad, es tarea de padres y maestros guiar a las nuevas generaciones a darle el uso adecuado, encaminado al aprendizaje, para los docentes es una gran ayuda para modernizar el aula, tanto en tecnología como en capacitación.

5. Conoce los juegos interactivos

Tabla 30

Conoce los juegos interactivos

Variable	Frecuencia	%
Si	34	59,6%
No	23	40,4%

Análisis: De la totalidad de estudiantes encuestados, el 59,6% asegura conocer los juegos interactivos, es la oportunidad de afianzar estas herramientas en los niños que ya las manejan y el 40,4% no conoce, ni maneja juegos interactivos en clase ni en el hogar, a pesar de utilizar recursos tecnológicos como el celular y en menor medida el computador, es necesario implementar paulatinamente en quienes no han trabajado con este tipo de juegos, aprovechando el interés en este material educativo, con el propósito de trabajar a la par con la tecnología educativa, en miras de alcanzar aprendizajes relevantes en el área de Lengua y literatura.

De acuerdo a Communications (2023) Las plataformas educativas mejoran la predisposición del alumno ante el día a día del aprendizaje. Por su diversidad de recursos, herramientas interactivas, o actividades y posibilidades para incorporar contenidos, proporcionan un carácter dinámico y versátil a la enseñanza. De esta manera recrean contextos y ejercicios que permiten poner en práctica los contenidos definidos por el tutor o profesor de forma amena, original e intuitiva. En definitiva, enriquecen la formación y ayudan a generar hábito sin sensación de monotonía.

El hecho de haber incorporado la tecnología en la educación implica también un compromiso por parte de padres y docentes. Es necesario un trabajo colaborativo, aprovechar la disponibilidad de los docentes para integrar el uso de la tecnología en sus clases, volviéndolas más amenas, llamativas, capaces de

poner en práctica los temas tratados, sean los juegos interactivos un instrumento de diagnóstico, parte del proceso o bien para la evaluación de los aprendizajes adquiridos, así como también para reforzar ciertos conocimientos que lo necesitare.

6. Frecuencia con que utiliza los siguientes juegos interactivos

Tabla 31

Frecuencia con que utiliza los siguientes juegos interactivos

Variable	Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
Wordwall	49,1%	15,8%	12,3%	8,8%	14,0%
Arbolabc	64,9%	8,8%	35,1%	17,5%	12,3%
Liveworksheets	43,9%	5,3%	47,3%	10,5%	28,1%
Jiwsaplanet	52,7%	15,8%	8,8%	5,3%	15,8%
	47,3%		47,4%		
	63,1%		36,9%		

Análisis: En relación a la interrogante planteada, se reconoce que tomando el valor de negatividad entre nunca y pocas veces, el 64,9% de niños y niñas no utilizan el juego Wordwall, en relación al juego interactivo Arbolabc el 52,7% de los estudiantes no lo utiliza, en lo que corresponde a las fichas interactivas Liveworksheets, el 52,6% asegura no utilizarlo, finalmente en lo que respecta a los rompecabezas creados en Jiwsaplanet el 63,1% afirma que no los utiliza, cabe destacar que de los 57 estudiantes encuestados 23 de ellos aseguran no conocer los juegos interactivos, es por ello los resultados en la presente interrogante, se hace necesario trabajar en este aspecto de una manera más frecuente para dar a conocer los diferentes juegos y cimentar un poco más en quienes ya los conocen pero los han trabajado en pocas ocasiones.

De acuerdo a Gárate y Malavé (2018) En las aulas de educación infantil las actividades y prácticas guiadas se apoyan en recursos digitales como videos o juegos educativos interactivos, que están diseñados para reforzar conceptos de lectura, escritura, matemáticas, ciencias e historia,

mejorando así el proceso de enseñanza y profundizando conocimientos. contenidos y promover su comprensión y utilización. (p. 83)

Los estudiantes de hoy son niños de la tecnología, por lo que se comunican y se conectan de manera diferente a lo que estábamos acostumbrados. Lo primero que tenemos que hacer es comprender e incorporar las nuevas tecnologías a la práctica académica, para aprovechar ese interés que ellos manifiestan por la tecnología.

7. Grado de uso de los siguientes juegos interactivos destinados para su entretenimiento

Tabla 32

Grado de uso de los siguientes juegos interactivos destinados para su entretenimiento

Variable	Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
Wordwall	49,1%	14,0%	12,3%	10,5%	14,0%
Arbolabc	63,1%		36,8%		
	43,9%	17,5%	17,5%	17,5%	3,6%
Liveworksheets	61,4%		38,6%		
	43,9%	1,7%	5,3%	10,5%	38,6%
Jiwsaplanet	45,6%		54,4%		
	49,1%	12,3%	21%	8,8%	8,8%
	61,4%		38,6%		

Análisis: En cuanto se refiere a la cuestión planteada, se reconoce que el grado de uso del juego interactivo Wordwall tomando el valor de negatividad entre nunca y pocas veces, el 63,1% afirma que no los han usado, para los juegos Arbolabc corresponde un 61,4% y para Jiwsaplanet un 61,4%; por el contrario tomado el valor de positividad entre a veces, con frecuencia y siempre las fichas interactivas Liveworksheets tienen un porcentaje de 54,4%, destacando que son juegos destinados al entretenimiento y al aprendizaje ya que son creados para todos los niveles educativos y materias.

En un menor porcentaje de 38,6%, los estudiantes prefieren los puzzles de Jiwsaplanet. Estos generan la curiosidad entre los educandos ya que tienen una

variedad de formas, con múltiples piezas y formas de rompecabezas. Estos juegos permiten estudiar ciertas imágenes de cuentos, libros, cómics o un sinfín de aplicaciones desde una edad temprana para promover el desarrollo de la lectura, la orientación espacial, las habilidades lógicas y la memoria.

8. Dificultad para jugar este tipo de juegos interactivos

Tabla 33

Dificultad para jugar este tipo de juegos interactivos

Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
42,1%	12,3%	5,3%	0%	40,3%
54,4%		45,6%		

Análisis: De los 57 estudiantes encuestados, tomando en cuenta que en este caso el valor de positividad corresponde a nunca y a veces, el 54,4% asegura que no tiene dificultad en jugar este tipo de juegos, por el contrario, tomando en cuenta el valor de negatividad entre a veces, con frecuencia y siempre se ha obtenido un 45,6% donde los estudiantes afirman tener dificultad para realizar este tipo de juegos, debido a que en un alto porcentaje desconocen los juegos interactivos.

El desarrollar un juego interactivo implica seguir instrucciones o avanzar mediante niveles, es ahí donde algunos niños pueden tener dificultad al no lograr comprender la mecánica del juego o por el contrario se desaniman ante el primer error o al no pasar a los siguientes niveles.

Discusión

Los estudiantes necesitan enriquecer su proceso educativo mediante el uso de juegos interactivos con la finalidad de alcanzar aprendizajes significativos y funcionales, tomando el aprendizaje como una situación divertida, interesante, evitando la monotonía, abriéndose campo en el uso de las herramientas digitales.

En los resultados del trabajo de investigación se evidenció que los estudiantes consideran divertido el aprendizaje con los libros y con el celular, es por esta razón que en los juegos propuestos se utilizarán los libros digitales como herramienta didáctica para el aprendizaje, así mismo, se utilizarán diferentes juegos interactivos a través del teléfono móvil para lograr importantes aprendizajes en la asignatura de la lengua y la literatura, esta información tiene coherencia con la investigación realizada por Gallegos (2021) quien analizó:

El contexto de aprendizaje de la lectoescritura concerniente con el uso de juegos didácticos interactivos, concluyendo que es valioso estimular el proceso lector y escritor desde los niveles de educación básica empleando estrategias lúdicas coherentes con el contexto social y cultural de los educandos.

Los niños afirman que para jugar y divertirse en su tiempo libre utilizan el celular, por tanto, se destinará los juegos interactivos en este dispositivo con el fin de ocupar el tiempo libre para aprender. Esta información tiene relación con la investigación realizada por Pabón (2021) donde llegan a concluir que:

El uso de recursos innovadores con apoyo de las TIC brinda múltiples opciones para el desarrollo de actividades dentro de un plan educativo. Estos pueden converger hacia una renovación en los métodos de enseñanza y aprendizaje, estableciendo prácticas de soporte simultáneo para una mejor educación; también que la fusión de las TIC con el contenido pedagógico, favorece al ambiente educativo y brinda apoyo al educador.

Los estudiantes en referencia a la frecuencia del uso de algunos juegos interactivos planteados en su mayoría afirman no conocerlos o usarlos en baja medida; en todos los juegos planteados se obtuvo un porcentaje menor al 50%, así mismo en el grado de uso de los mismos para su entretenimiento aseguran haber utilizado en un porcentaje de 54,4% las fichas interactivas Liveworksheets, le siguen los rompecabezas de Jigsawplanet, herramienta que permite crear puzzles de varias formas, con muchas piezas, sirven para promover el desarrollo

de la lectura, la orientación espacial, las habilidades lógicas, la resolución de problemas y la memoria, poniendo entonces de manifiesto la gamificación contribuyendo a alcanzar aprendizajes significativos, coincide con lo que asegura Montaña (2019), quien tiene como propósito desarrollar nuevas destrezas cognitivas y motrices que fortalezcan la creatividad y habilidad de los estudiantes incorporando a la gamificación como nuevo instrumento de enseñanza, concluyendo que los educandos se sienten desmotivados por la asignatura de Lengua y literatura.

Por lo tanto, se pretende motivarlos a partir de actividades que incluyan el juego adaptándolo al aula de clases para de esta manera volver el proceso educativo más atractivo para los estudiantes.

En lo que se refiere al instrumento que le gustaría que sus profesores utilicen en las clases de Lengua y literatura se obtuvo un alto porcentaje de 93%, los educandos prefieren que sus docentes utilicen la pantalla interactiva, lo que coincide con Ordóñez y Lucero (2022) quienes en su investigación indican que los recursos educativos digitales influyen positivamente en el proceso de aprendizaje de Lengua y literatura, se pudo evidenciar mayor entusiasmo, curiosidad y participación por parte de los educandos. (p. 31)

De acuerdo con la encuesta a las docentes, las dos afirman conocer los juegos interactivos y aseguran aplicarlos dos veces por semana, siendo las ventajas más beneficiosas el fomentar aprendizajes significativos y mejorar el desarrollo cognitivo, en cambio en la interrogante realizada a los estudiantes si conocen los juegos interactivos, 34 estudiantes responden que si los conocen y 23 estudiantes no conocen sobre ellos, los últimos pertenecen a un solo paralelo, es posible que conozcan los juegos interactivos pero con otro nombre, es por esto que existe la necesidad de una implementación paulatina entre quienes no están expuestos a este tipo de juegos, captando el interés por este material educativo con el fin de trabajar con la tecnología educativa para el aprendizaje significativo, estos resultados guardan relación con lo que sostiene Calderón y Riofrío (2021) quienes señalan que es factible brindar a los estudiantes un entorno virtual ilustrativo en el cual posea contenido de juegos interactivos,

videos educativos, talleres, cuentos, lecciones, entre otros, denominado contenido digital por lo que permite perfeccionar el aprendizaje, de modo que, fortalece el proceso educativo y conocimiento de las estrategias cognitivas de una manera precisa y sencilla, en la cual estimula a que los estudiantes enriquezcan su creatividad, capacidad y alcancen las habilidades y destrezas mediante los materiales didácticos.

Las docentes que respondieron a la entrevista en la pregunta 4 afirmaron que su conocimiento sobre los juegos interactivos es regular y bueno. Así mismo en la pregunta 5 en lo que se refiere a lo que necesitarían para reforzar o efectuar el uso de los juegos interactivos en el quehacer educativo requieren recibir capacitación en torno al tema y aprender a diseñar juegos interactivos, situaciones que demuestran la apertura de las maestras al aprendizaje y a la innovación para brindar una educación acorde a las exigencias actuales, estos resultados no coinciden con la investigación realizada por Barreno (2022), en la cual determinó que gran parte de los educadores, no conocen de destrezas para el impulso del pensamiento crítico, por varias razones como no desean dejar de manejar el método tradicional como lo han practicado por años en su labor educativa, no desean salir de esa comodidad y pretenden continuar con las clases monótonas al que ya son acostumbrados, y de acuerdo a sus pensamientos han dado excelente resultados en la educación.

No cabe duda de que los niños demostraron en gran parte que no conocen los juegos interactivos o los conocen muy poco, durante la pandemia, para dinamizar las clases virtuales se trabajó con estos juegos. Ahora se hace necesario implementarlos capacitando constantemente a los educadores y representantes con las nuevas tecnologías para apoyar al desarrollo intelectual de sus educandos.

Para culminar la discusión, los resultados muestran que tanto los educandos como los docentes conocen los juegos interactivos y existe la apertura para implementar su conocimiento y aplicación dentro y fuera del aula, tanto para el aprendizaje como para el entretenimiento es por esta razón que se propone un sitio web con juegos interactivos enfocados a trabajar las 4 destrezas

fundamentales del área de Lengua y literatura.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3: Diseño de juegos interactivos en el área de Lengua y literatura que permitan el aprendizaje significativo en los niños y niñas del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Sitio web con la metodología ADDIE, como apoyo para la enseñanza de Lengua y Literatura a los niños y niñas de sexto año de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Tema: “Vamos a aprender con los juegos interactivos”

Antecedentes

La labor educativa en el área de Lengua y Literatura se ha venido ejecutando de forma poco trascendental, mediante un trabajo paciente tratando de alcanzar el aprendizaje significativo de un modo inactivo, pasivo o memorístico. Durante el proceso, los docentes están atentos a incentivar, explicar y encontrar varias formas de lograr que los educandos hagan suyo el conocimiento y sean capaces de ejecutar lo aprendido. De manera adicional, los trabajos enviados a casa como apoyo y observadas por sus padres ayudan a desarrollar la responsabilidad y la consecución de nuevas habilidades esenciales en el desarrollo de cada una de las destrezas del área de Lengua y literatura.

Ante esta situación, los juegos interactivos han surgido como una posibilidad que puede superar algunos de las dificultades detalladas. Los niños en clases a través de videos guiados, rompecabezas, juegos de palabras, juegos de memoria, fichas interactivas, lecturas informativas, persuasivas y recreativas

utilizadas por los maestros, despiertan e interés y la motivación hacia el aprendizaje, dichos recursos pueden trabajarlos varias veces si es necesario. Además, si es preciso, el maestro puede compartir material adicional para que el padre pueda comprender las reglas de cada actividad, pueden apoyar mejor a sus hijos en casa, usarlo para guiar mejor la comprensión del niño sobre los temas observados. De esta manera los juegos interactivos pueden ser utilizados en cualquier momento de la clase, como motivación, como evaluación inicial, en el proceso, al final, para realizar la transferencia de la información o como evaluación final, apoyando si es necesario al estudiante y corrigiendo posibles errores.

Justificación

De acuerdo al portal Economista (2018) “Lo que se aprende con el juego se retiene más fácilmente en la memoria, creando nuevas asociaciones, experiencias e interacciones. Así, durante los primeros años el juego permite desarrollar habilidades cognitivas, crear relaciones sociales y despertar las relaciones afectivas”.

Los juegos interactivos apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura comprendido en sus destrezas básicas; al modificar el proceso de la clase el rol de las docentes será la innovación y los estudiantes asumen la responsabilidad de revisar cada una de las actividades asignadas, acrecienta el interés y la curiosidad al tener que examinar y trabajar el material que el docente le hace llegar, necesitando en algunos casos el apoyo de los padres. El docente por el contrario puede realizar la interacción durante las clases de una forma ágil, amena y de intercambio con los educandos, además se encargará en realizar el seguimiento de las actividades que realizan en casa.

Esta forma de trabajo se torna transcendental y puede aportar una nueva manera de realizar el proceso educativo, motivándolos a la adquisición de aprendizajes significativos, efectivos y funcionales mediante los juegos.

Factibilidad de la propuesta

Es factible efectuar la presente propuesta debido a que se han planteado

estrategias didácticas novedosas, las cuales han sido diseñadas utilizando diversos insumos tecnológicos, plataformas educativas, aplicaciones digitales de fácil acceso apoyando con recursos digitales adicionales para que los maestros los utilicen. Así mismo, se tiene la apertura de las docentes en empleo de esta metodología de acuerdo a los resultados obtenidos en los instrumentos de investigación.

Los niños y niñas del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo” pueden utilizar el laboratorio de informática de la institución, para recibir algunas clases de Lengua y literatura, además podrán efectuar las actividades propuestas en el Sitio web.

El modelo ADDIE se remonta a la década de los 70, cuando la Universidad Estatal de Florida desarrolló el método como parte de un programa de entrenamiento militar de los EE. UU, es la metodología básica del diseño instruccional, que te lleva desde el principio hasta el final de todo el proceso, permitiéndote comprender mejor las etapas y cada paso, consta de las siguientes fases:

- **Análisis:** Se recolecta la información sobre la audiencia del curso a quien va dirigido, se determina el propósito o propósitos del curso/programa y recopila información sobre los antecedentes y la demografía de la audiencia objetivo, como edad, sexo, idioma principal, educación formal. Aquí se plantean temas y contenidos, asignando responsabilidades.
- **Diseño:** Se maneja los datos de la etapa de análisis para proyectar estrategias que permitan el progreso, a medida que planifique su estrategia general y el enfoque de enseñanza para sus lecciones, se utilizará datos analíticos para establecer objetivos de aprendizaje específicos y prácticos. El objetivo de esta etapa es crear un plano que sirva como indicador en el proceso que incluya objetivos de aprendizaje, estrategias, métodos de evaluación y la manera de impartir el contenido.
- **Desarrollo:** Después de diseñar o planificar un curso, continúa el desarrollo del curso en base a lo definido en la etapa anterior. El uso de

una u otra estrategia dependerá de si la instrucción es presencial o digital. Si la enseñanza es digital, su estrategia en esta etapa incluirá escribir contenido, seleccionar recursos, ubicar elementos gráficos y multimedia, crear videos y evaluar; la finalidad es crear contenido, recursos interesantes, efectivos que permitan cumplir con los objetivos, utilizando una gama de herramientas tecnológicas que lleven al desarrollo del curso.

- **Implementación:** Es posible que deba enseñarse a los educadores y representantes la mejor manera de usar el material. Implica la realización como tal del curso hacia los estudiantes, los educadores y representantes trabajan en conjunto para asegurarse que la implementación sea efectiva. El propósito es estimular el interés, la intervención y responsabilidad de los educandos. Con este fin, los facilitadores pueden utilizar una variedad de estrategias educativas, como ejercicios dinámicos e interactivos, grupos de discusión y elementos multimedia para brindar una mejor experiencia de usuario a todos los participantes. Al ser flexible y de acuerdo con las necesidades el docente puede adaptar los contenidos o usarlos de manera diferente según su criterio.
- **Evaluación:** Aún no ha terminado todo, después de que los estudiantes completan un curso, es necesario evaluar su eficacia y el impacto del curso. En esta etapa, el uso de un proceso de evaluación es crucial para comprobar si se han alcanzado los propósitos de la capacitación e identificar qué se debe perfeccionar. Esto permitirá completar las fases del método y tomar las decisiones en cuanto a cambios y mejoras.

En general, el modelo ADDIE es un proceso de diseño instruccional integral y efectivo que puede servir a varias instituciones para crear programas exitosos y efectivos.

Figura 2
Etapas del modelo ADDIE



Fuente: CognosOnline (2022)

Se enfocará en cumplir con los siguientes elementos del diseño instruccional:

- Comprender las exigencias del alumno.
- Determinar los objetivos de la formación.
- Crear e incrementar contenidos de acuerdo a los objetivos.
- Elija las experiencias de aprendizaje.
- Evaluar el desempeño de los estudiantes.

La utilización del modelo ADDIE en torno a los juegos interactivos es factible para la consecución del aprendizaje significativo por diversas razones como:

- Flexibilidad: es flexible y permite acoplar distintos programas de capacitación, entornos de aprendizaje adaptándose a las necesidades de estudiantes y docentes.
- Reiterativo: abarca un espacio continuo de respuesta y mejora. Accediendo a realizar transformaciones en el programa en función de las acotaciones de los estudiantes y maestros.
- Centrado en las necesidades: se centra en las necesidades y objetivos específicos de los estudiantes. Esto asegura que el programa de capacitación sea relevante, efectivo y produzca los resultados deseados.
- Colaborativo: el proceso implica la participación de diferentes partes, profesores, estudiantes y padres de familia. Este esfuerzo conjunto mejora las capacidades del método.
- Orientado a las metas: el éxito de un proyecto de formación apoyado en el modelo ADDIE se mide de acuerdo con el nivel de alcance de los objetivos establecidos y si se obtuvieron los resultados esperados.

Elaboración del Diseño Instruccional para el Sitio Web sobre los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura

El diseño del Sitio Web para la signatura de Lengua y Literatura, correspondiente al sexto año de Educación Básica, se realizó tomando en cuenta las pautas expuestas en el Currículo de Lengua y literatura para EGB-media el proceso mediante el cual los estudiantes construyen el sentido y significado de las macro destrezas, requiere de una intensa actividad que despliega en ellos, procesos cognitivos, afectivos y emocionales; concibe a la lectura, la escritura, al hablar, al escuchar y a la literatura como prácticas socio-culturales y por lo tanto, de una diversidad de expresiones y trayectorias, según los contextos, los actores, los procesos de comunicación y las intenciones. Ministerio de Educación (2021b)

El currículo de Lengua y literatura, correspondiente a Educación Básica Media, da las pautas necesarias para elaborar un Sitio Web amigable, fácil de acceder y trabajar, tomando en cuenta las destrezas básicas que encierra esta área, con la finalidad de mejorar la comunicación en todos sus ámbitos.

De acuerdo a Ministerio de Educación (2021) “Lengua y Cultura: Los estudiantes percibirán la escritura como concepto de la cultura, reconocerán el legado escrito de otras culturas, sus lenguas y la conservación escrita de la tradición oral.

Comunicación Oral: Los estudiantes trabajarán las destrezas que les permitirán desenvolverse con eficiencia. Reconocerán las ideas centrales de lo que quieren transmitir y las argumentarán.

Lectura: El análisis de las relaciones entre dos o más textos, identificar diferencias y elaborar inferencias adquiriendo la capacidad de comprender la estructura básica y los objetivos de los textos seleccionados. Es necesario que opten por diversos textos, para satisfacer sus intereses y necesidades lectoras.

Escritura: La producción de distintos textos en diversas plataformas

permite a los estudiantes evidenciar estructuras ordenadas lógicamente, que son empleadas a la hora de producir un texto.

Literatura: A partir de la interacción con textos de la literatura oral y escrita, los estudiantes desarrollarán sus propias interpretaciones, críticas y valoraciones de los contenidos explícitos". (p. 331)

Las estrategias que se presentan toman en consideración las sugerencias que el currículo de Lengua y literatura establece sobre las destrezas básicas, encaminadas a trabajar cada una de las destrezas con diferentes actividades y estrategias; en lo que respecta a lengua y cultura, el valorar lo propio, las raíces del pueblo donde vivimos, las estrategias de lectura constituyen una serie de acciones que realizan los lectores para acercarse y comprender el texto; aprender a mejorar la escritura utilizando estrategias como explorar, descubrir, ordenar, investigar, evitar párrafos demasiado largos, memorizar, enumerar, organizar; en lo que respecta a la literatura al escoger sus autores de preferencia, disfrutar la lectura e interpretar su contenido.

Preparación para la aplicación de los juegos interactivos:

La actividad propuesta comienza con la preparación de maestros y padres para el juego interactivo, y ambos grupos serán capacitados. En el caso de los representantes, esto satisface su necesidad de entender la manera en que trabajarán los maestros para poder instruir a sus representados. Cabe destacar que la capacitación se realizará bajo el mismo enfoque de los juegos interactivos para que puedan experimentarla de primera mano.

Primera sesión: ¿Qué son los juegos interactivos?

Segunda sesión: ¿Cómo jugar interactivamente?

Desarrollo de Juegos Interactivos:

Tercera sesión: Juguemos a escuchar

Cuarta sesión: Juguemos a leer

Quinta sesión: Juguemos a escribir.

Sexta sesión: Juguemos para desarrollar el gusto por la literatura.

La planificación de cada sesión está organizada por objetivos específicos.

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Propuesta: “Vamos a aprender con los juegos interactivos que fortalezcan el aprendizaje significativo en los estudiantes del 6to E. G. B”



Autor (a): Verónica Patricia Rosero

ANÁLISIS

Después de una ardua investigación se logró determinar un uso poco frecuente de los juegos interactivos como medio pedagógico por parte de los educadores con sus educandos, de la misma manera el nivel de conocimiento sobre este tipo de juegos se pudo conocer que es entre regular y bueno; existe la predisposición por parte de los docentes para aprender de los expertos y poner en práctica estas herramientas de una manera adecuada con el propósito de lograr aprendizajes significativos.

La presente propuesta está dirigida a:

Beneficiarios:

Institución: Unidad Educativa “Crnl. Luciano Coral Morillo”

Código AMIE: 04H00496

Centro educativo de Educación Regular

Tipo de sostenimiento: Fiscal

Nivel Educativo: Educación General Media

Estudiantes de sexto de básica: 57 estudiantes

Docentes: 2

Padres de familia: 56

Cobertura geográfica:

Provincia: Carchi

Cantón Tulcán

Parroquia: Urbina

Sector: La Rinconada

Objetivo general:

Guiar a los educadores y representantes en el empleo de los juegos interactivos para trabajar con los educandos de sexto año de Educación General Básica en la adquisición del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.

Objetivos específicos:

Establecer un modelo de utilización de los juegos interactivos en la adquisición del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.

Desplegar estrategias motivadoras que puedan aplicarse mediante los juegos interactivos en la adquisición del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura.

DISEÑO

La propuesta se guía en los objetivos y criterios de evaluación de los bloques del currículo nacional de Lengua y Literatura:

Tabla 34

Bloques, objetivos, destrezas y criterios de evaluación para Lengua y Literatura, EGB-media.

Bloque	Objetivos de Lengua y Literatura EGB Media	Destreza con criterio de desempeño	Criterios de evaluación
Lengua y cultura (Escuchar)	OG.LL.2. Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad.	LL.3.1.2. Indagar sobre las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador.	CE.LL.3.1. Distingue la función de transmisión cultural de la lengua, reconoce las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador e indaga sobre las características de los pueblos y nacionalidades del país que tienen otras lenguas.
Lectura	O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo con el tipo de texto.	LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.)
Escritura	O.LL.3.8. Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.	LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra usando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.
Literatura	OG.LL.10. Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia.	LL.2.5.2. 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.	CE.LL.2.10. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.

Nota: La información contenida en la tabla fue tomada del currículo oficial del Ministerio de Educación (2021)

DESARROLLO

El presente curso se realizará en forma presencial y virtual simultáneamente, apoyado por un sitio web donde el docente preparará y pondrá a disposición de estudiantes y padres de familia los materiales de apoyo necesarios

Tabla 35

Índice de temas

Año de EGB	Temas del currículum	Sitio Web	Estrategias metodológicas	Herramientas web
Sexto año	El mundo y sus diferentes lenguas	Actividades: Analizar la presentación, Lectura, Cuestionario, Juego interactivo Recursos: Presentación de Prezi, libro, URL, link del juego interactivo.	Aprender observando, imaginando, leyendo y jugando Metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación)	Power point, Prezi, Educaplay, Genially, Liveworksheets, Canva, Jiwspanet, Wordwall.
	Leo para aprender del pasado (Relato histórico)	Actividades: Analizar la presentación, Lectura, Cuestionario, Juego interactivo Recursos: Presentación de Prezi, libro, URL, link del juego interactivo.	Aprender observando, imaginando, leyendo y jugando Metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación)	Prezi, Educaplay, Genially, Liveworksheets, Canva, Jiwspanet, Wordwall.
	Campaña en contra de la violencia (El Afiche)	Actividades: Analizar la presentación, Lectura, Cuestionario, Juego interactivo Recursos: Presentación de Prezi, libro, URL, link del juego interactivo.	Aprender observando, imaginando, leyendo y jugando Metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación)	Prezi, Educaplay, Genially, Liveworksheets, Canva, Jiwspanet, Wordwall.
	Disfruto de la literatura ecuatoriana (Leyenda “Las guacamayas”)	Actividades: Analizar la presentación, Lectura, Cuestionario, Juego interactivo Recursos: Presentación de Prezi, libro, URL, link del juego interactivo.	Aprender observando, imaginando, leyendo y jugando Metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación)	Prezi, Educaplay, Genially, Liveworksheets, Canva, Jiwspanet, Wordwall.

Nota: La información contenida en la tabla fue tomada del currículo oficial del Ministerio de Educación (2021)

IMPLEMENTACIÓN

Para padres y maestros:

La propuesta será puesta en marcha por los docentes de cada grado y padres de familia y, como tales habrán de aplicar las estrategias y evaluar si se logran los objetivos propuestos. El papel del docente es crear y publicar el material de clase a los educandos mediante el uso de un Sitio web con el apoyo de plataformas de video, imágenes, variedad de juegos mediante las redes sociales de los padres o representantes de los estudiantes.

En este sentido, la difusión de materiales de aula será gestionada por los docentes de cada grado.

La propuesta se ha plasmado en el siguiente Sitio Web:
<https://sites.google.com/view/los-juegos-interactivos/inicio>

Figura 3

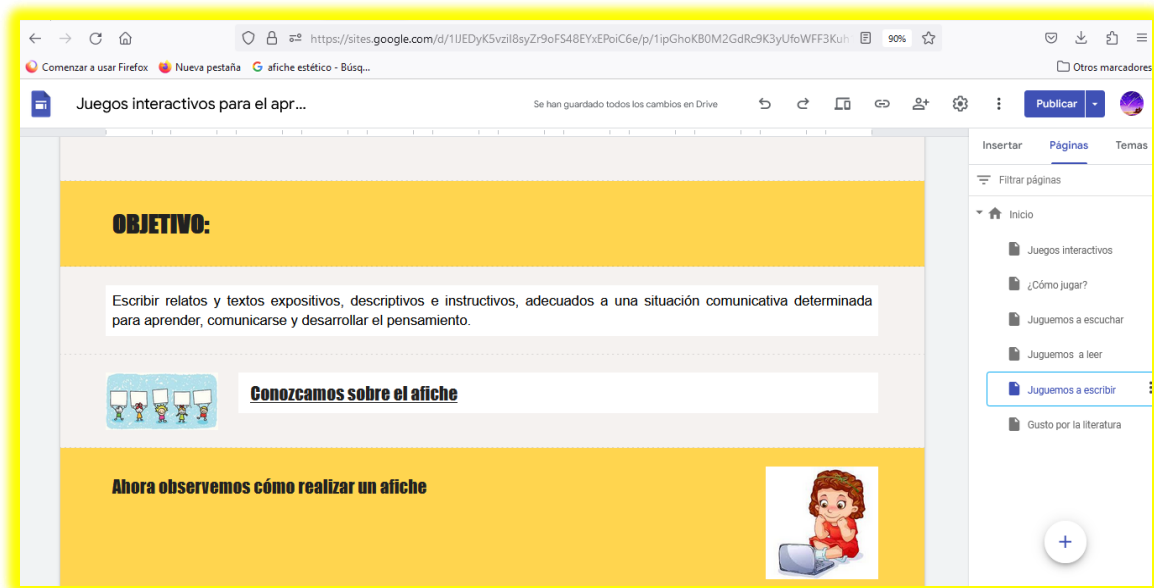
Portada del Sitio Web



Fuente: Rosero (2023)

Como podemos apreciar en la Figura 3, la presentación del Sitio web se elabora tomando en cuenta la situación visual y la imagen institucional de la Unidad Educativa "Crnl. Luciano Coral Morillo", se consideraron sus colores y logotipo para distinguirse y marcar presencia en la red, en un fondo claro al interior se observa una imagen en Canva anunciando el tema del Sitio web, procurando dar a conocer un sitio agradable para ingresar y adentrarse en el conocimiento.

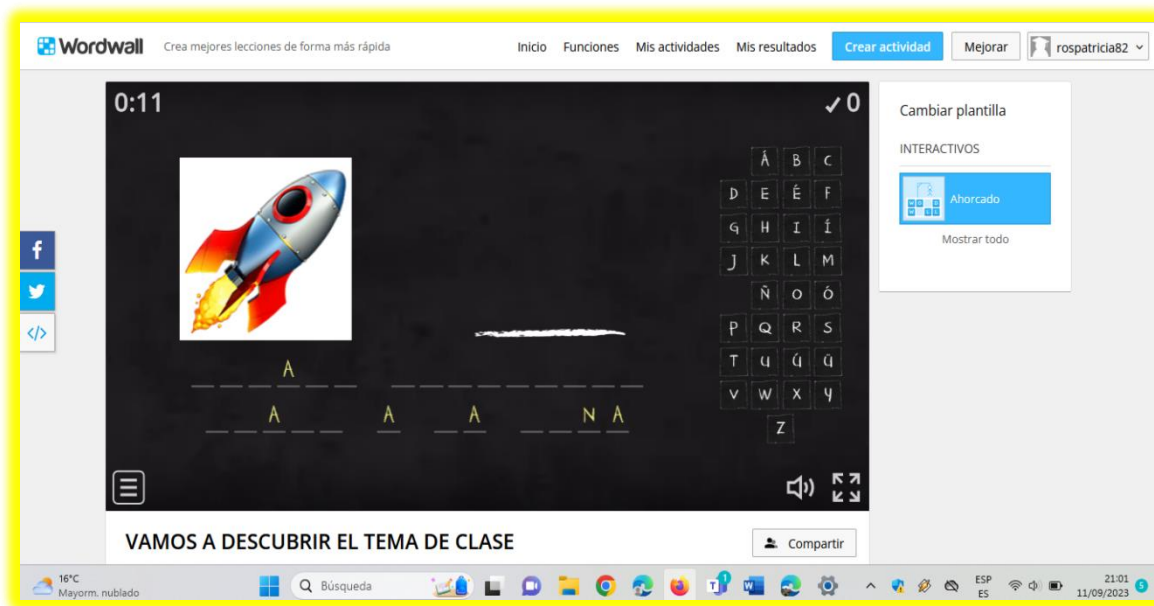
Figura 4
Sitio Web en la red



Fuente: Rosero (2023)

Si observamos en la Figura 4, al Sitio web es posible acceder con el link desde un dispositivo que cuente con Internet, el sitio está habilitado para que sea posible acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Figura 5
Juego de iniciación



Fuente: Rosero (2023)

Como podemos ver en la Figura 5, en algunas sesiones se da inicio con un juego interactivo para empezar la actividad de una forma amena y llamativa.

Figura 6

Presentación de los temas a tratar en diferentes plataformas



Fuente: Rosero (2023)

Como se puede ver en la Figura 6, se da a conocer el tema a tratar mediante una presentación de Genially, también se encuentran presentaciones en Prezi.

Figura 7

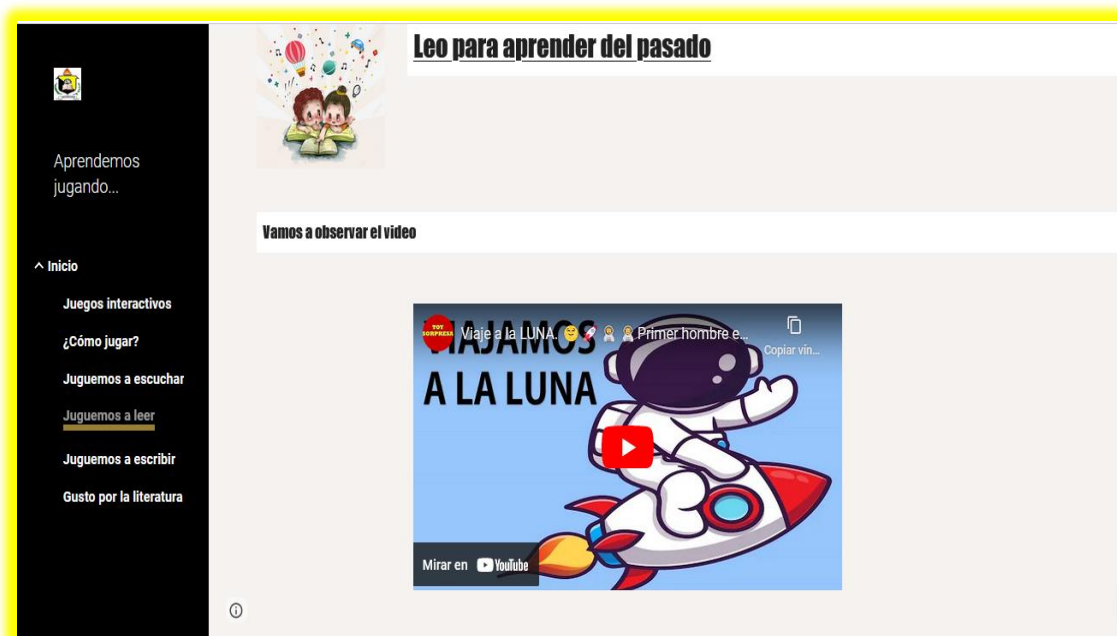
Presentación para el apoyo a padres y maestros



Fuente: Rosero (2023)

Como se puede apreciar en la Figura 7, la información técnica se expresa como presentaciones, videos interactivos, libro digital para envolver a los maestros, representantes y más aún a los estudiantes en su proceso de cimentación de los conocimientos

Figura 8
Recursos y actividad intermedia



Fuente: (Rosero, 2023)

Como se puede ver en la Figura 8, el acompañamiento al estudiante es continuo, se incorpora una variedad de recursos que el docente ha implementado y elaborado como: libro digital, videos didácticos con acceso al canal de You Tube, infografías realizadas en Canva, con el propósito de reforzar los conocimientos en forma amena y atractiva fuera del aula de clases.

Figura 9
Actividades evaluativas con ruleta



Fuente: Rosero (2023)

Como se puede ver en la Figura 9, finaliza con actividades de gamificación como crucigramas, videos interactivos, juegos del ahorcado, emparejamiento, ruleta, rompecabezas entre otras

Figura 10
Actividad evaluativa con rompecabezas



Fuente: Rosero (2023)

Como se aprecia en la Figura 10, se termina la sesión con actividad evaluativa de rompecabezas, en el cual podrán evidenciar el tiempo de realización.

Primera sesión: ¿Qué son los juegos interactivos?

Recurso didáctico N°1: Los juegos interactivos

¿Qué son los juegos interactivos?



Objetivo:

* Facilitar conocimientos en relación con los juegos interactivos, tipos de juegos y beneficios.

Contenido:

- * ¿Qué son los juegos interactivos?
- * Tipos de juegos interactivos.
- * Ventajas
- * Características.

Los juegos interactivos son beneficiosos para todos los educandos, ya que por medio de ellos se logra desarrollar el razonamiento lógico; estos admiten resolver situaciones complejas manejando los medios tecnológicos. También se puede señalar que los estudiantes se vuelven investigadores, ya que de la información que tienen van analizando y obteniendo las respuestas hasta alcanzar la verdadera, o también pueden ser más intuitivos.

Metodología:

-Motivar a los estudiantes a participar en una dinámica rompehielos mediante técnica del pasa - pasa.

-Desarrollo del tema que se llevará a cabo en esta sesión, mediante la técnica pregunta guía para examinar las experiencias previas que tienen los educandos sobre el mismo. ¿Qué son los juegos interactivos?

-Presentación sobre el tema: Los Juegos interactivos

<https://prezi.com/view/NZflpXDMPCNSux9TJnxr/>



-Aclaración de dudas o preguntas e inquietudes acerca del tema desarrollado.

-Opiniones, aportes o comentarios de los estudiantes de lo que se llevan en esta sesión.

-Realización de actividad evaluativa mediante la aplicación del juego interactivo, pinchando en el siguiente link:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=35a0481c980f>

-Cierre reflexivo

Técnicas:

Técnica de Inicio Rompehielos: "El pasa pasa"

Técnica de Desarrollo: Pregunta Guía.

Exposición Didáctica por parte del docente. Presentación

Técnica de Cierre: Lectura Reflexiva sobre las ventajas de los juegos interactivos.

Indicaciones para el docente:

En primer lugar, realizará la presentación en Prezi con una breve explicación.

El docente dará a conocer el enlace del juego realizado en Jiwsaplanet.
Se indicará que se trata de un rompecabezas que debe armar en el menor tiempo posible.

Se asignará un tiempo prudente para realizar la actividad.

Al finalizar la actividad se obtendrá el tiempo en el cual realizó la actividad.



Recursos:

Humanos: Docentes y estudiantes

Materiales: Dispositivos electrónicos (celular, Tablet o computador), proyector y lápiz y papel.



Tiempo:

3 horas



Evaluación:

Asistencia y participación activa del grupo.

Participación activa en la discusión del tema desarrollado.

Participación activa el juego interactivo aplicado.

Participación activa del grupo en relación a la presentación.

Realización de asignación evaluativa



Retroalimentación para futura planificación:

Elementos que a partir del texto elaborado por los niños y del texto elaborado por la docente deben ser replanteados, mejorados o intervenidos de cara a un próximo desarrollo de la actividad.



Segunda sesión: ¿Cómo jugar interactivamente?

Recurso didáctico N°2: Reglas, estrategias y logros obtenidos.

¿Cómo jugar interactivamente?



Objetivo:

Instruir a docentes y representantes sobre los juegos y sus beneficios

Motivar a los estudiantes a aprender a jugar de forma interactiva y a mejorar sus estrategias a quienes ya los saben jugar.

Contenido:

¿Cómo jugar interactivamente?

Reglas

Estrategias

Logros obtenidos

Metodología:

Saludos y bienvenida.

Invitación a los estudiantes a participar en una dinámica mediante técnica de inicio.

Dialogar sobre los juegos interactivos: Reglas, estrategias y logros obtenidos

Nombrar algunos juegos interactivos conocidos

Observar la presentación en Prezi en el siguiente link:

<https://prezi.com/view/ROOJH5vqMNV05uB8XriM/>

Realizar el juego interactivo en Genially:

<https://view.genial.ly/64a386e98030480012c7b373/interactive-content-quiz-marcianitos>

Aclaración de dudas o preguntas e inquietudes acerca de lo desarrollado en esta sesión de trabajo.

Opiniones, aportes o comentarios de los estudiantes de lo que se llevan en esta sesión.

Realización de actividad evaluativa.

Técnicas:

Técnica de Inicio: “El gato y el ratón en círculos concéntricos”

Técnica de Desarrollo: “Juego interactivo en Genially”

Técnicas de Cierre: “Evaluación del juego” y “Palabras de aprecio”

Indicaciones para el docente:

Breve explicación con la presentación de Prezi

El docente compartirá el enlace del juego realizado en Genially.
Se indicará que durante el juego se darán a conocer: reglas, estrategias y logros obtenidos.

Se asignará un tiempo prudente para realizar la actividad.

Al finalizar la actividad se obtendrá la evaluación de la actividad.



Recursos

Humanos: Docentes y estudiantes

Materiales: Dispositivos electrónicos (celular, tablet o computador), proyector y laptop, lápiz y papel.



Tiempo:

Horas



Evaluación:

Asistencia y participación activa del grupo.

Participación activa en el desarrollo del juego asignado.

Participación activa en los ejercicios aplicados.

Participación activa del grupo en relación a sus disertaciones.



Retroalimentación para futura planificación:

Elementos que a partir del texto elaborado por los niños y del texto elaborado por la docente deben ser replanteados, mejorados o intervenidos de cara a un próximo desarrollo de la actividad.



Para los estudiantes:

Tercera sesión: Juguemos a escuchar.

Recurso didáctico N°3: El mundo y sus diferentes lenguas

El mundo y sus diferentes lenguas



Objetivo:

“Valorar la diversidad cultural a través del conocimiento de las lenguas originarias, para fomentar la interculturalidad en el país” Ministerio de Educación (2020b)

Contenido:

Una lengua, al mismo tiempo que permite la comunicación, también representa la cultura del pueblo que la habla. Es el elemento que constituye el primer referente de la identidad de sus hablantes, ya que las personas interpretan la realidad de su entorno a través del lenguaje.

Según una investigación, en 1970 en el Ecuador existían dieciséis lenguas ancestrales; en el 2015 solo existían trece. Para las personas kichwas la naturaleza no está separada de las personas, es parte de la familia; por eso, la llaman la Pacha Mama, porque es como la madre que les proporciona la comida, la vivienda, el vestido y las medicinas, todo lo que les permite la vida. Ministerio de Educación (2020b)

Metodología:

Iniciar con la pregunta guía: ¿Qué es una lengua?

Observar la presentación sobre el mundo y sus diferentes lenguas en Genially en el siguiente enlace.

<https://view.genial.ly/64dc211243f8dc00126b8c7b/presentation-el-mundo-y-sus-diferentes-lenguas>

Nombrar algunas lenguas que existen en el mundo

Dialogar sobre algunas palabras del Kichwa que utilizamos a diario, posteriormente prestar atención al video en el enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=myNwArRfg94>

Destacar la importancia de preservar las lenguas originarias en el Ecuador.

Realizar la evaluación en el siguiente juego realizado en Educaplay:

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15782249-lenguas-del-mundo.html>

Conversar sobre las lenguas del Ecuador y su conservación

Técnicas:

Técnica de Desarrollo: Pregunta Guía. ¿Qué es una lengua?

Exposición Didáctica por parte del docente.

Técnica de la observación (Presentación y videos)

Técnica de Cierre: Destacar la importancia de las lenguas del Ecuador y del mundo y su conservación.

Indicaciones para el docente:

El docente inicia con la pregunta guía para adentrarse al tema

Posteriormente dará a conocer el link de la presentación realizada en Genially

Dialogar sobre las palabras en kichwa que utilizamos a diario

Se indicará el juego realizado en Educaplay, para que lo realicen como evaluación del tema tratado.

Se asignará un tiempo prudente para realizar la actividad.

Al finalizar la actividad se obtendrá la evaluación de la actividad.



Recursos:

Humanos: Docentes y estudiantes.

Materiales: Dispositivos electrónicos (celular, tablet o computador), proyector y laptop, lápiz y papel.



Tiempo

3 horas



Evaluación:

Evaluación de contenidos: evaluación cuantitativa que refleja el juego.

Evaluación de actividad: realizar un comentario en su cuaderno sobre lo que les gustó y lo que no les gustó de la clase

Autoevaluación del docente: bitácora de aspectos a mejorar y de aspectos que funcionaron bien.



Retroalimentación para futura planificación:

Elementos que a partir del texto elaborado por los niños y del texto elaborado por la docente deben ser replanteados, mejorados o intervenidos de cara a una próxima actividad.



Cuarta sesión: Juguemos a leer.

Recurso didáctico N°4: Leo para aprender del pasado (Relato histórico)



Objetivo:

“Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo con el tipo de texto” Ministerio de Educación (2020a)

Contenido:

El relato histórico constituye un tipo de texto que se caracteriza por narrar hechos que sucedieron en el pasado, describen pasajes significativos de la historia de manera analítica, explicando hechos, causas y consecuencias.

Mencionan nombres y tiempos, contienen pensamientos o palabras del protagonista y pláticas entre los personajes.

Explican con detalle eventos importantes del pasado.

Está formado por: introducción, desarrollo y conclusión.

Incluyen diferentes elementos: personajes, fechas, lugares, causas, consecuencias, entre otros.

Se transmiten en forma escrita u oral.

Metodología:

Vamos a descubrir el tema de clase en el siguiente juego:

<https://wordwall.net/es/resource/59456066>

Rueda de preguntas previas: ¿Recuerdan qué es un cuento?, ¿Qué cuentos conocen?

¿Conocen ustedes qué son los relatos históricos?

Observar el video “Viaje a la luna” en el siguiente enlace:

<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=viaje+a+la+luna+para+ni%C3%B1os#fpstate=ive&vld=cid:e771cd64,vid:5PbIP4GRAPc>

Respondamos: ¿Qué ocurrió? Hechos, ¿Dónde ocurrió? Lugar, ¿cómo ocurrió? Narración de los acontecimientos – cronología de hechos, ¿Quiénes intervinieron en el hecho? Personajes

Leer el relato histórico completo en el siguiente libro digital:

https://issuu.com/veritorosero2023/docs/viaje_a_la_luna_relato_hist_rico

Actividad Evaluativa: Realizar el siguiente juego elaborado en Genially

<https://view.genial.ly/64f14594dc047b0018ca02b2/interactive-content-quiz-ruleta-genial>

Técnicas:

Técnica del descubrimiento: Juego interactivo de iniciación.

Técnica de Desarrollo: Preguntas previas.

Técnica de la observación: Video corto sobre el tema.

Técnica de la lectura guiada: Libro digital.

Técnica de Cierre: Destacar la importancia del Viaje a Luna para la humanidad.

Indicaciones para el docente:

El docente inicia con un juego interactivo para adentrarse al tema.

Posteriormente realizará una rueda de preguntas previas como prerequisites para el tema nuevo.

Indicará que se necesita observar con atención el video sobre el tema.

Realizará una nueva ronda de preguntas sobre el video observado.

Se indicará el libro digital realizado para mayor comprensión.

Finalmente se realizará la actividad evaluativa realizada en Genially.

Se asignará un tiempo prudente para realizar la actividad.

Al finalizar la actividad se obtendrá la evaluación de la actividad.



Recursos:

Humanos: Docentes y estudiantes.

Materiales: Dispositivos electrónicos (celular, tablet o computador), proyector y laptop, lápiz y papel.



Tiempo:

5 horas



Evaluación:

Evaluación de contenidos: evaluación cuantitativa que refleja el juego.

Evaluación de actividad: realizar un comentario en su cuaderno sobre lo que les gustó y lo que no les gustó de la clase.

Autoevaluación del docente: bitácora de aspectos a mejorar y de aspectos que funcionaron bien.



Retroalimentación para futura planificación:

Elementos que a partir del texto elaborado por los niños y del texto elaborado por la docente deben ser replanteados, mejorados o intervenidos de cara a un próximo desarrollo de la actividad.



Quinta sesión: Juguemos a escribir

Recurso didáctico N°5: Campaña en contra de la violencia (El Afiche)

El Afiche



Objetivo:

“Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento” Ministerio de Educación (2020a)

Contenido:

¿Qué voy a escribir? Textos breves en contra de la violencia contra las mujeres.

¿Para qué? Para generar conciencia acerca de este problema y ayudar a reducir la violencia contra las mujeres.

¿Para quién? Para toda la escuela.

¿En qué tipo de texto? Un afiche. - Ilustración de un afiche.

¿Qué es un afiche?

Es un texto por medio del cual se difunde un mensaje con intención de enunciar algo o difundirlo. El objetivo es convencer al lector.

Se caracteriza porque puede ser leído rápidamente capturando la atención del lector.

Cualidades de un afiche:

Ser llamativo

Entenderse a primera vista

Comunicar un mensaje de interés

Grabarse en la memoria

Ministerio de Educación (2020a)

Metodología:

Activando conocimientos mediante la Técnica de Lluvia de ideas.

¿Han escuchado hablar sobre los afiches?

¿De qué tratan los afiches?

¿Han mirado algún afiche?

¿Para qué sirven?

Observar la presentación de explicación sobre el tema, en Prezi en el link:

<https://prezi.com/view/910LZEGHtJfdfbEFmQu7/>

Aclaración de dudas o preguntas acerca del tema. Técnica pregunta/respuesta

Observación del video sobre la elaboración de un afiche en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=9v3SD3416og&list=TLPQMjgwODIwMjNmM64aNmV-Og&index=2>

Realización de actividad evaluativa en el siguiente juego:

<https://wordwall.net/es/resource/59739964>

Opiniones, aportes o comentarios de los estudiantes de lo que se llevan en esta sesión.

Técnicas:

Técnica de inicio: Lluvia de ideas.

Técnica de la exposición: Exposición Didáctica por parte del docente mediante la presentación en Prezzi.

Técnica de Desarrollo: Pregunta/Respuesta.

Técnica de la observación: Observación del video explicativo.

Técnica de Cierre: Diálogo Reflexivo.

Indicaciones para el docente:

El docente inicia con una lluvia de ideas, preguntas previas para adentrarse al tema nuevo como prerrequisitos.

Dará las indicaciones respectivas para observar con atención la presentación en Prezzi sobre el tema.

Realizará una nueva ronda de preguntas sobre lo observado, aclarando dudas o respondiendo preguntas.

Indicará la atención necesaria al observar el video para mayor comprensión.

Finalmente se realizará el juego interactivo evaluativo realizado en Wordwall.

Se asignará un tiempo prudente para realizar la actividad.

Al final de la actividad se efectuará un diálogo acerca de lo aprendido en la presente sesión.



Recursos:

-
- Humanos: Docentes y estudiantes
 - Materiales: Dispositivos electrónicos (celular, tablet o computador), proyector y laptop, lápiz y papel.



Tiempo:

4 horas



Evaluación:

Evaluación de contenidos: evaluación cualitativa que refleja el juego

Evaluación de actividad: realizar un comentario en su cuaderno sobre lo que les gustó y lo que no les gustó de la clase

Autoevaluación del docente: bitácora de aspectos a mejorar y de aspectos que funcionaron bien.



Retroalimentación para futura planificación:

Elementos que a partir del texto elaborado por los niños y del texto elaborado por la docente deben ser replanteados, mejorados o intervenidos de cara a un próximo desarrollo de la actividad.



Sexta sesión: Juguemos a desarrollar el gusto por la literatura
Recurso didáctico N°6: Leyenda de las Guacamayas

¡Vamos a conocer nuestra historia!



Objetivo:

“Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia”
Ministerio de Educación (2021a)

Contenido:

Partes de la leyenda: Inicio, Nudo o desarrollo y Desenlace
Elementos de una leyenda: Personajes, contexto, argumento, trama y narrador.

Metodología:

Dialogar sobre las leyendas conocidas

Nombrar algunas leyendas locales.

Escuchar y observar la leyenda en Educaplay en el siguiente enlace:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7336104-cuento_las_quacamayas.html

Responder las interrogantes a medida que la leyenda transcurre con el objetivo de mantener la atención del educando de principio a fin.

Recrear la leyenda utilizando dibujos para presentarlos en el grado, usando las TIC.

Técnicas:

Técnica de Inicio: “Lluvia de ideas” Leyendas más conocidas.

Técnica de Desarrollo: Pregunta Guía. ¿Qué es una leyenda?

Exposición Didáctica por parte del docente.

Técnica de Cierre: Gráficos reflexivos.

Indicaciones para el docente:

El docente dará a conocer el enlace del juego realizado en Educaplay.

Se indicará que durante la leyenda irán apareciendo las preguntas las cuales deberán ser contestadas en la marcha, desde principio a fin.

Se asignará un tiempo prudente para realizar la actividad.

Siendo una alternativa para desarrollar la identidad en los niños el presente juego es muy sencillo.

Al finalizar la actividad se obtendrá la evaluación de la actividad.



Recursos:

Humanos: Docentes y estudiantes

Materiales: Dispositivos electrónicos (celular, tablet o computador), proyector y laptop, lápiz y papel.



Tiempo

2 horas



Evaluación:

Evaluación de contenidos: evaluación cuantitativa que refleja el juego

Evaluación de actividad: realizar un comentario en su cuaderno sobre lo que les gustó y lo que no les gustó de la clase

Autoevaluación del docente: bitácora de aspectos a mejorar y de aspectos que funcionaron bien.



Retroalimentación para futura planificación:

Elementos que a partir del texto elaborado por los niños y del texto elaborado por la docente deben ser replanteados, mejorados o intervenidos de cara a un próximo desarrollo de la actividad.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Sobre el primer objetivo específico del estudio, se determinó un uso poco frecuente de los juegos interactivos como recurso didáctico para alcanzar aprendizajes significativos en el área de Lengua y literatura. Para conocer esto se realizó una investigación de campo aplicando encuestas a maestras y educandos donde se logró apreciar una escasa aplicación de juegos interactivos en el aula. En torno a esto, los juegos interactivos constituyen una herramienta desperdiciada ya que puede provocar aprendizajes significativos tanto en el aula como en el hogar es por ello necesario conocerlos y darles un uso adecuado.
- Se delineó el nivel de instrucción de las maestras sobre los juegos interactivos. En relación con ellos se puede apreciar un nivel de conocimiento regular y bueno, de ello se desprende que los docentes manifiestan usarlos solo una o dos veces en semana. Por lo tanto, se concluye que el nivel de uso de los juegos interactivos es bajo. Además, existe la predisposición para aprender de los expertos y así ponerlos en práctica de una manera adecuada en miras a obtener aprendizajes significativos.
- Se diseñó una propuesta con el propósito de aplicar juegos interactivos en el área de Lengua y literatura, la cual comprendió dos etapas, en primer lugar, instruir a docentes y representantes para su manejo y en segunda instancia la aplicación de cada uno de los juegos en base a los objetivos, destrezas con criterio de desempeño y temas contenidos en el currículo de Educación Media, se sugirieron actividades que puedan ser estudiadas en el hogar y retroalimentadas por las maestras en el aula.

Recomendaciones

- Se recomienda a los maestros integrar la tecnología en la educación implementando las estrategias innovadoras necesarias, para alcanzar un proceso de enseñanza aprendizaje divertido, cautivando la curiosidad de los estudiantes, despertando el interés y llegando a la obtención de aprendizajes significativos.
- El presente estudio tuvo algunas limitaciones, las cuales deben ser tomadas en consideración al momento de comprender los resultados. En este caso, la muestra en relación con los docentes es pequeña, únicamente dos personas y no representativa de todos los docentes del nivel educativo (Básica Media). Además, la encuesta demuestra la apertura pronunciada de las docentes a capacitarse y usar los juegos interactivos, más no su aplicación y seguimiento. Es por esta razón, que se recomienda ampliar el estudio con muestras más grandes y diversas, así como también la observación o el análisis de productos.
- Se recomienda que antes de aplicar la propuesta se realice una capacitación a los docentes y representantes que estarán inmersos en esta actividad, además contar con los equipos tecnológicos necesarios en la institución como son un mejor internet y computadores que permitan implementar la propuesta asignando horarios adecuados.

REFERENCIAS

- Asamblea Nacional. (2008). Constitución del Ecuador (análisis) | Análisis de la Constitución de la República del Ecuador. *Iusrectusecart*, 449, 1–219.
www.lexis.com.ec
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa.. Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Ed. Trillas.
- Barreno, M. y Núñez J. (2022). *Estrategias Lúdicas de Lengua y literatura en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en los estudiantes de octavo año, de la Unidad Educativa Mariano Benítez*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35824>
- Cabrera, D. y Ochoa, S. (2021). Herramientas tecnológicas y educación activa: Aprendizajes y experiencias desde una perspectiva docente. *Episteme koinonia*, 4(8), 265. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1356>
- Calderón, A y Riofrío L. (2021). *Material Didáctico Interactivo para el aprendizaje basado en casos para Lengua y literatura*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala].
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17131>.
- Carranza, M. (2018). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes / Significant teaching and learning in a blended learning: perceptions of teachers and students. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 898–922.
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- CognosOnline. (2022, 1 marzo). Modelo ADDIE: todo lo que tienes que saber sobre la virtualización de cursos.
<https://cognosonline.com/co/blog/modelo-addie/>
- Colomer, T. (2006) *Andar entre libros. La lectura literaria en la escuela*. Fondo de Cultura Económica. Espacios para la lectura.
- Communications, B.C. (2023). *Cómo puede una plataforma educativa mejorar hábitos de aprendizaje*.
<https://www.cae.net/es/habitos-escolares-plataforma-educativa/>
- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*.

- Digital learning design. (n.d.). Smartmind.
https://www.academia.edu/11162820/variables_de_Daniel_Cauas
<https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>
- Dueñas, M. (2002). *El uso de juegos interactivos como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico*. [Tesis de maestría, Tecnológico de Monterrey] 39, 103–107.
<https://repositorio.tec.mx/handle/11285/622497>
- Economista, P. El. (2018, 5 marzo). Beneficios del aprendizaje a través del juego. La comunicación, el desarrollo cognitivo o las habilidades sociales.
<https://www.economista.es/ecoaula/noticias/8981365/03/18/Beneficios-del-aprendizaje-a-traves-del-juego.htm>
- Educapeques. (2023, 19 septiembre). Juegos interactivos y sus beneficios en el ámbito educativo. Portal de educación infantil y primaria.
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-interactivos.html>
- Eleinternacional. (2022). 10 herramientas online para dinamizar, gamificar y personalizar tus clases de español.
<https://eleinternacional.com/blog/10-herramientas-online-para-dinamizar-gamificar-y-personalizar-tus-clases-de-espanol-ii/>
- Gallegos, M. (2021). *Juegos didácticos interactivos como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 6º año paralelo “D” de egb de la UE “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8274>
- Gárate, E. y Malavé, G. (2018). *Influencia del uso de los juegos interactivos educativos en el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Abdón Calderón Garaicoa de la ciudad de Guayaquil período lectivo 2018-2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]
<https://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/2591>
- Garcés, L; Montaluisa, A y Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista Anales*. 1, 241.
https://www.researchgate.net/publication/336427571_El_aprendizaje_significativo_y_su_relacion_con_los_estilos_de_aprendizaje

- Grajales, T. (2000). Tipos de Investigación. *Revista de Educación On*. 4.
https://www.academia.edu/9373954/TIPOS_DE_INVESTIGACION_Por_Te_vni_Grajales_G
- Gutiérrez, J; Hernández, C y Orejuela, J (2016). *Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizajes de los niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Venecia*. [Trabajo presentado para obtener el título de especialistas en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitarias Los Libertadores]
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/665>
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, M (2014). Metodología de la investigación. 6º Ed. El oso panda.
<https://acortar.link/crggKj>
- Hernández, R. (2018). Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. In Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Respecto a la primera edición. Ed. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
shorturl.at/mwS39
- Juegos infantiles Bosque de Fantasías. (2016). *Juegos de lengua, lenguaje y literatura*. Juegos infantiles.
<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura>
- Marquéz, J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *Revista Iberoamericana para la investigación y desarrollo educativo*. 9, 4.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000200448
- Ministerio de Educación. (2015). Ley Orgánica De Educación. LOEI, 53(9), 1689–1699.
<https://n9.cl/ectet>
- Ministerio de Educación. (2020a). Lengua Y Literatura. 6º Grado Texto Para El Estudiante.
<https://textosdelministerio.com/lengua-y-literatura-6/>
- Ministerio de Educación. (2020b). Texto integrado
<https://librodelministerio.online/texto-integrado6/>
- Ministerio de Educación. (2021a). Currículo de Lengua y Literatura.

- <https://educacion.gob.ec/curriculo-media/>
- Ministerio de Educación. (2021b). Educación General Básica Media Lengua y Literatura. Currículo de EGB y BGU, 107–128.
<https://acortar.link/1kvJsZ>
- Montaño, Ch. (2019). *La Gamificación en el aprendizaje significativo en Lengua y literatura. Aplicación Móvil*. [Tesis de licenciatura en Ciencias de la Educación Carrera Sistema Multimedia, Universidad de Guayaquil].
<https://repositorio.ug.edu.ec/items/fd88d4a1-f492-416e-a0f7-a896312f585d>
- Morales, P. (2012). Tipos de variables y sus implicaciones en el diseño de una investigación. *Estadística aplicada a las Ciencias Sociales*.
<https://www.academia.edu/download/53042722/VARIABLES.pdf>
<http://web.upcomillas.es/personal/peter/investigacion/VARIABLES.pdf>
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista Para El Aula - IDEA*, 19, 11–12.
https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf
[https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf](https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf)
- Mundo Primaria. (2023). *Juegos de lenguaje y lengua Castellana para niños de primaria*.
<https://www.mundoprimary.com/juegos-educativos/juegos-lenguaje>
- Muñoz, Y. (2014). Estrategias didácticas. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de La Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 1(1), 19–44.
<https://doi.org/10.29057/ess.v1i1.1343>
- Ordóñez, A y Lucero, D. (2022). *El uso de recursos digitales mediante el modelo ASSURE para la enseñanza aprendizaje en los diferentes momentos de clase en el área de Lengua y Literatura*. [Tesis de licenciatura, Universidad nacional de Educación]
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2355>
- Ortiz, F. (2023). El uso de proyectores en el aula mejora la atención de los alumnos. <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/francisco-ortiz-uso-proyectores-mejora-la-atencion-los-alumnos/>
- Pabón, A; Largo, S y Corredor, E. (2021). *Estrategias Didácticas mediadas por Juegos Interactivos para fortalecer la comprensión y metacompreensión Lectora en estudiantes de quinto grado en una Institución Educativa en*

- Puerto Berrio - Antioquía*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena].
<https://acortar.link/27e7K3>
- Poaquiza, X. (2022). *La herramienta educativa Wordwall y el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de educación general básica superior de la unidad educativa "Bautista" de la ciudad de Ambato*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Cartagena]
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>
- Quinzo, M. (2022). Metodologías activas de aprendizaje.
<https://vidanueva.edu.ec/metodologias-activas-de-aprendizaje/>
- Quispe María. (2021). *Estrategia Activa de lectoescritura para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura*. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica].
<https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2411>
- Roca G. (2015). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. *Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Hospital Sant Joan de Déu (ed). (p. 43).
<https://faros.hsjdbcn.org/es/cuaderno-faro/nuevas-tecnologias-ninos-adolescentes-guia-educar-saludablemente-sociedad-digital>
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje. *Revista Electrónica Investigación Innovación Educativa y Socioeducativa*, 3(1), 29–50.
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Romero, M. (2019). *Guía Didáctica de juegos interactivos para desarrollar el cálculo mental en Educación Básica Media*.
<https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1990>
- Rosero, V. (2023). *Aprendemos jugando*.
<https://sites.google.com/view/los-juegos-interactivos/inicio>
- Sanchez, M. (2012). Uso del dispositivo móvil como recurso digital. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 1–10.
<http://www.raco.cat/index.php/dim/article/viewFile/252453/338853>
- Sandi, J y Cruz, A. (2016). *Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación*.
<https://www.redalyc.org/journal/666/66648525006/html/>
- UNICEF. (2019). Aprendizaje a través del juego. *The Lego Foundation*, 84.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>



Zari, N. (2015). *Las metodologías activas para la enseñanza de la redacción*.

[Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica Equinoccial].

<https://1library.co/document/zkekmkpz-metodologias-activas-ensenanza-redaccion.html>

ANEXOS

Anexo A. Autorización para el desarrollo del proyecto



Tulcán, 18 de octubre de 2022


Lic.
Rosario Maya Del Castillo
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CRNL. LUCIANO CORAL MORILLO"
Presente.-

De mis consideraciones:


Reciba un cordial y atento saludo de parte de la Lic. Verónica Patricia Rosero Rosero, docente de tutora nuestra prestigiosa institución y a la vez augurando éxitos en tan delicadas funciones a usted encomendadas.

La presente tiene como finalidad solicitar a usted de la manera más comedida se me autorice el desarrollo del proyecto de tesis para la titulación de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación que me encuentro realizando, con el tema "Incidencia de los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura", para lo cual es necesario aplicar encuestas y entrevistas a los estudiantes de los sextos años de Educación General Básica, paralelos A y B al igual que a sus respectivos docentes de grado y áreas especiales.

Por la favorable aceptación que usted de a este mi pedido, desde ya anticipo mis sentimientos de gratitud y estima.



Leda. Verónica Patricia Rosero
0401341425



*Recibido
19-10-2022
12:02
PHE*

*Autorizado
19-10-2022
12:03
PHE*

Anexo B. Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tulcán, _____

Señor (a):

Representante legal del estudiante: _____ de la
Unidad Educativa “Cml. Luciano Coral Morillo”.

Presente. –

De mis consideraciones:

|

Reciba un cordial y respetuoso saludo a nombre de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC).

El motivo del presente es con la finalidad de informarle que me encuentro investigando la incidencia de los juegos interactivos en los estudiantes de los sextos años básicos de la Unidad Educativa “Cml. Luciano Coral Morillo” con el propósito de lograr aprendizajes significativos.

A la vez solicitarle de la manera más comedida su autorización para realizar una encuesta a su representado sobre la voluntad de trabajar con estas herramientas tecnológicas a implementarse y verificar que grado de aceptación y gusto tendrían los estudiantes para trabajar con estos recursos educativos.

La información recolectada será manejada con absoluta confidencialidad y los resultados obtenidos serán aplicados única y exclusivamente en la investigación, sin ser divulgados a ninguna persona ni medio de ninguna clase.

Segura de contar con su aceptación, desde ya hago llegar mis sentimientos de gratitud y estima.
Atentamente,

Lic. Verónica Rosero
Maestrante de Educación, Tecnología e Innovación
Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC).

Si autorizo ()

No autorizo ()

Firma: _____

Cédula de identidad: _____

Anexo C. Autorización para la aplicación de instrumentos de investigación



Tulcán, 3 de mayo de 2023

MSc.

Edison Orlando Chamorro Villarreal.

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CRNL. LUCIANO CORAL MORILLO"

Presente. -

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y atento saludo de parte de la Lic. Verónica Patricia Rosero Rosero, docente de tutora nuestra prestigiosa institución y a la vez augurando éxitos en tan delicadas funciones a usted encomendadas en bien de la educación de nuestro cantón.

La presente tiene como finalidad solicitar a usted de la manera más comedida se me autorice la aplicación de instrumentos de investigación del proyecto de tesis para la titulación de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación que me encuentro realizando, con el tema "Incidencia de los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura", para lo cual es necesario aplicar una encuesta a los estudiantes de los sextos años de Educación General Básica, paralelos A y B al igual que una encuesta y una entrevista a sus respectivos docentes de grado.

Por la favorable aceptación que usted de a este mi pedido, desde ya anticipo mis sentimientos de gratitud y estima.


Lcda. Verónica Patricia Rosero
0401341425



*Recibido y Autorizado
3/ mayo / 2023
11:15 am.*

Anexo D. Oficios a los docentes validadores



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Tulcán, 19 de abril de 2023.

MSc.
Jairo Ricardo Chávez Rosero
DIRECTOR DE LA CARRERA DE EDUCACION BASICA

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Verónica Patricia Rosero Rosero, con cédula de identidad 0401341425, Licenciada en Ciencias de la Educación, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, del programa de Maestría Educación, Tecnología e Innovación – Segunda Cohorte, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación “Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura”.

El objetivo general del proyecto es: Proponer juegos interactivos que permitan el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Los objetivos específicos son los siguientes:

Identificar los juegos interactivos que utilizan los docentes para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Determinar el conocimiento de los docentes del sexto año de la Unidad Educativa “Coral Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán, sobre el uso de los juegos interactivos en el área de Lengua y literatura con los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Diseñar juegos interactivos en el área de Lengua y literatura que permitan el aprendizaje significativo en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Conocedora de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,

Verónica Patricia Rosero Rosero
CI. 0401341425
Celular: 0985540400
Correo: veronicap.rosero@upec.edu.ec



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Tulcán, 19 de abril de 2023.

Dr.
Alexis Uzcátegui
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Verónica Patricia Rosero Rosero, con cédula de identidad 0401341425, Licenciada en Ciencias de la Educación, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, del programa de Maestría Educación, Tecnología e Innovación – Segunda Cohorte, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación “Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura”.

El objetivo general del proyecto es: Proponer juegos interactivos que permitan el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Los específicos son los siguientes:

Identificar los juegos interactivos que utilizan los docentes para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Determinar el conocimiento de los docentes del sexto año de la Unidad Educativa “Cnl. Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán, sobre el uso de los juegos interactivos en el área de Lengua y literatura con los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Diseñar juegos interactivos en el área de Lengua y literatura que permitan el aprendizaje significativo en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luciano Coral Morillo” de la ciudad de Tulcán.

Conocedora de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,

Verónica Patricia Rosero Rosero
CI. 0401341425
Celular: 0985540400
Correo: veronicap.rosero@upec.edu.ec



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Tulcán, 19 de abril de 2023.

MSc.
Jennifer Ponce
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CRNL. LUCIANO CORAL M"

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Verónica Patricia Rosero Rosero, con cédula de identidad 0401341425, Licenciada en Ciencias de la Educación, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, del programa de Maestría Educación, Tecnología e Innovación – Segunda Cohorte, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación "Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura".

El objetivo general del proyecto es: Proponer juegos interactivos que permitan el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luciano Coral Morillo" de la ciudad de Tulcán.

Los específicos son los siguientes:

Identificar los juegos interactivos que utilizan los docentes para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luciano Coral Morillo" de la ciudad de Tulcán.

Determinar el conocimiento de los docentes del sexto año de la Unidad Educativa "Crnl. Luciano Coral Morillo" de la ciudad de Tulcán, sobre el uso de los juegos interactivos en el área de Lengua y literatura con los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luciano Coral Morillo" de la ciudad de Tulcán.

Diseñar juegos interactivos en el área de Lengua y literatura que permitan el aprendizaje significativo en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luciano Coral Morillo" de la ciudad de Tulcán.

Conocedora de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,

Verónica Patricia Rosero Rosero
CI: 0401341425
Celular: 0985540400
Correo: veronicap.rosero@upec.edu.ec

Anexo E. Validación de los expertos



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (ENTREVISTA) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				X		
	Uso de signos de puntuación				X		
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables			X			
	Las preguntas están en relación al tema.			X			
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación				X		
1.3. Contenido de las preguntas	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				X		
	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.				X		
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.				X		
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.				X		
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.				X		
TOTAL		0	0	6	36	10	52
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							80,00

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

La estructura y formulación de las preguntas deben tener relación con el área de Lengua y Literatura.

Considero que de acuerdo a la estructura presentada es mejor adecuarla a la forma de una encuesta, en la cual se puedan incluir escalas de valoración, así como preguntas abiertas e inclusive dicotómicas.

Recuerde manejar en forma más adecuada la relación con las variables.

Si decide dejarla como entrevista, debe ser más puntual y reducirla a preguntas focales (5) y dejarla como entrevista estructurada, o en base a ellas proceder a realizarla como no estructurada para que pueda

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	JAIRO RICARDO CHÁVEZ ROSERO
Cédula de ciudadanía	400916482
Título profesional	MAGISTER EN LENGUA Y LITERATURA / MAGISTER EN PLANEACIÓN EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR
Años de experiencia profesional	30
Años de experiencia específica en el área	15
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0001-6202-2916
FECHA DE VALIDACIÓN	20 DE ABRIL DEL 2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular



0400916482 JAIRO RICARDO
CHAVEZ ROSERO
No revisado este documento
Carrera de Educación Básica
2023-04-20 01:19:05:00

FIRMA DEL VALIDADOR



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				x		
	Uso de signos de puntuación					x	
	Presenta una correcta ortografía					x	
	Presenta escalas valorativas					x	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					x	
	Las preguntas están en relación al tema.					x	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					x	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					x	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					x	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					x	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					x	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					x	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					x	
TOTAL		0	0	0	4	60	64
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							98,46

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Los instrumentos relativos a la Encuesta a estudiantes, Encuesta docentes y Entrevista a docentes están bien diseñadas. Asimismo, las preguntas permitirán levantar información clave para el desarrollo de la investigación.

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Alexis Francisco Uscátegui Narváez
Cédula de ciudadanía	1085274674
Título profesional	Doctor en Literatura Latinoamericana
Años de experiencia profesional	10 años de docencia universitaria, tanto en pregrado como maestría y doctorado.
Años de experiencia específica en el área	10 años de docencia universitaria, tanto en pregrado como maestría y doctorado.
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0002-4204-1957
FECHA DE VALIDACIÓN	29 de abril de 2023

90 a 100% = Válido para aplicar
 79 a 89% = Válido después de corregir observaciones
 68 a 78% = No válida, necesita mejorar
 Menos de 67% = Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Anexo F. Encuesta a estudiantes



Encuesta a los estudiantes sobre los juegos interactivos en el aprendizaje significativo

Nombre del encuestador: _____

Lugar donde se aplica: _____

Ciudad: _____ Provincia: _____

Fecha: _____ N.º de cuestionario: _____

Estimado Estudiante:

El motivo de la siguiente encuesta es conocer su opinión respecto a los juegos interactivos que utilizan los docentes para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luciano Coral Morillo" de la ciudad de Tulcán.

Aceptación: La información obtenida está sujeta a los procesos legales vigentes y es de uso exclusivo para la investigación, se conservará el anonimato y la información obtenida permanecerá discreta.

Para continuar con la presente encuesta, se debe aceptar en la opción **Sí acepto**.

- Sí acepto
- No acepto

1. Datos generales:

	10 años	11 años	12 años
Edad			

2. Género:

	Masculino	Femenino	Otro
Género			

3. ¿De los siguientes elementos cuál de ellos considera usted más divertido para su aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?

	Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
Los libros					
El computador					
El celular					
La tablet					



4. En su casa, al hacer sus tareas, emplea:

	Mucho	Poco	Nada	Bastante	Casi no
Los libros					
El computador					
El celular					
La tablet					

5. ¿Qué le gustaría que sus profesores utilicen en las clases?

	Mucho	Poco	Nada	Bastante	Casi no
Los libros					
El computador					
El celular					
La tablet					
Pantalla interactiva					

6. En casa para jugar y divertirse, usted utiliza:

	Mucho	Poco	Nada	Bastante	Casi no
Los libros					
El computador					
El celular					
La tablet					

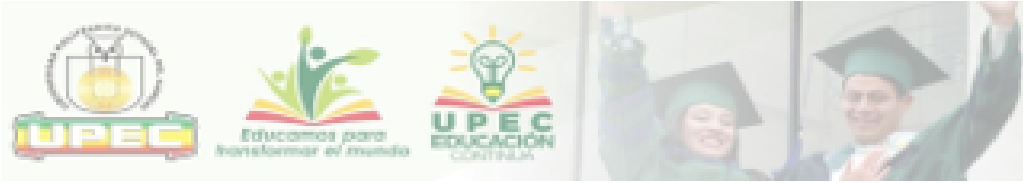
o Otro: _____

7. ¿Conoce los juegos interactivos?

- o Sí, continúe con la encuesta.
- o No, gracias por su tiempo.

8. ¿Frecuencia con que utiliza los siguientes juegos interactivos?

	Nunca	Pocas veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
Wordwall					
Arbolabc					
Liveworksheets					
Jiwsaplanet					



9. ¿Con cuáles juegos interactivos se entretiene más?

	Mucho	Poco	Nada	Bastante	Casi no
Wordwall					
Arbolabc					
Liveworksheets					
Jiwsaplanet					

10. ¿Tiene dificultades al jugar este tipo de juegos?

Rara vez o nunca	Pocas veces	A veces	Muchas veces	Con mucha frecuencia o siempre

Gracias por su ayuda!

Anexo G. Encuesta a docentes



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

Nombre del encuestador: _____

Lugar donde se aplica: _____

Ciudad: _____ Provincia: _____

Fecha: _____ N.º de cuestionario: _____

Encuesta sobre los juegos interactivos en el aprendizaje significativo

JUEGOS INTERACTIVOS: Son beneficiosos para todos los estudiantes, ya que por medio de los juegos interactivos se logra desarrollar el razonamiento lógico; porque estos nos permiten resolver cosas complejas utilizando los medios tecnológicos. También se puede señalar que los estudiantes se convierten en investigadores, ya que de la información que tienen van analizando y sacando las supuestas respuestas hasta conseguir la verdadera, o también pueden ser más intuitivos

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. Cuando se logra en el estudiante aprendizajes significativos, almacena ideas e información que con el pasar del tiempo las pueda aplicar en su vida diaria

Estimado docente:

El motivo de la siguiente encuesta es conocer su opinión respecto a los juegos interactivos que utilizan los docentes para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luciano Corral Morillo" de la ciudad de Tulcán.

Aceptación: La información obtenida está sujeta a los procesos legales vigentes y es de uso exclusivo para la investigación, se conservará el anonimato y la información obtenida permanecerá discreta.

Para continuar con la presente encuesta, se debe aceptar en la opción Si acepto.

- Si acepto
- No acepto

1. En el presente año lectivo 2022 – 2023:
¿Cuántos estudiantes tiene a su cargo?

2. ¿De ellos cuántos NO tienen acceso a internet o dispositivos tecnológicos?



3. Con qué frecuencia usted utiliza metodologías activas en sus clases en el área de Lengua y Literatura:

	Una vez por semana	2 veces por semana	3 veces o más	Nunca
En la semana				

4. Seleccione las metodologías activas que usted aplica durante sus clases de Lengua y Literatura:

	Una vez por semana	2 veces por semana	3 veces o más	Nunca
Juegos interactivos				
Clase invertida				
Gamificación				
Aprendizaje basado en problemas				
Aprendizaje basado en retos				
Aprendizaje basado en proyectos				

5. Los juegos interactivos ofrecen varias ventajas. Elija una alternativa que usted considera más beneficiosa

- Fomentan aprendizajes significativos en los niños.
- Inclinan la motivación e interés
- Aumentan su creatividad y compromiso
- Mejoran las habilidades sociales.
- Estimulan las capacidades y competencias para el uso de la tecnología.
- Motivan la autonomía y el aprendizaje activo
- Mejoran la comunicación
- Mejoran el desarrollo cognitivo
- Favorecen la comprensión
- Mejoran la exposición de ideas
- Ninguna
- Otra que no hayamos tomado en cuenta:

6. Los juegos interactivos presentan algunas desventajas. ¿Cuál de ellas representa el mayor problema según su consideración? Elija una alternativa.

- Los estudiantes crean dependencia de la tecnología
- Resistencia al cambio por parte de los docentes.
- No hay apoyo familiar
- Requiere niveles altos de disciplina.
- Posibilidad de ser distraídos por el juego
- Pérdida de tiempo y productividad.
- Escaso desarrollo de la expresión oral.
- Otra que no hayamos tomado en cuenta: _____



7. ¿Usted utiliza herramientas tecnológicas para lograr la participación activa de sus estudiantes durante sus clases de Lengua y Literatura?

- Sí
- No

8. Si su respuesta a la anterior pregunta es no, ¿cuál es la razón por la cual no utiliza herramientas tecnológicas?

- No existe la implementación tecnológica necesaria
- No le gusta
- No lo considera necesario
- Otra razón que no hayamos tomado en cuenta: _____

9. ¿Conoce usted algunos juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura?

- Sí
- No

10. ¿Qué necesita usted para poder aplicar o utilizar los juegos interactivos dentro de sus clases de Lengua y Literatura??

	Mucho	Poco	Nada	Bastante
Capacitación en torno al tema				
Definir objetivos claros				
Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego				
Proponer un reto específico				
Establece unas normas del juego.				
Establece niveles de dificultad creciente				

11. En su calidad de docente elija la frecuencia con la cuál considere que su institución deba trabajar las siguientes alternativas para generar un aprendizaje significativo en su estudiantado.

	Mucho	Poco	Nada	Bastante
Trabajar en mayor medida con actividades presenciales				
Fortalecer y priorizar actividades de autoaprendizaje en casa con el uso de las TIC.				
Promover el aprendizaje mediante juegos interactivos en casa para propiciar actividades en la escuela.				



12. ¿De qué modo estos juegos pueden fortalecer el aprendizaje significativo?

	Mucho	Poco	Nada	Bastante
Ayudan a desarrollar cualidades y habilidades cognitivas, sociales y físicas.				
Aprenden a fomentar vínculos, a compartir, negociar, resolver conflictos				
Contribuyen a su capacidad de autoafirmación.				
Permiten explorar nuevas realidades, estados de alerta, sensibilidad ante las percepciones.				
Fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción				

13. La Unidad Educativa donde usted labora brinda educación a estudiantes de zona urbana y rural. Establezca el grado por el cual pueden ser consideradas como fortalezas cada una:

	Mucho	Poco	Nada	Bastante
Existe suficiente cobertura de transporte				
Ambiente de trabajo adecuado				
Acceso a internet de gran velocidad				
Equipamiento tecnológico suficiente				
Capacitación docente permanente				
Estudiantes con comportamiento adecuado				
Bajo ausentismo escolar				
Bajos problemas socioeconómicos				
Acceso a servicios de salud				
Currículo de acuerdo al entorno				
Prestigio y buena imagen institucional				
Buena coordinación y comunicación entre autoridades y docentes				

¡Muchas gracias por su ayuda y su tiempo!

Anexo H. Entrevista a docentes

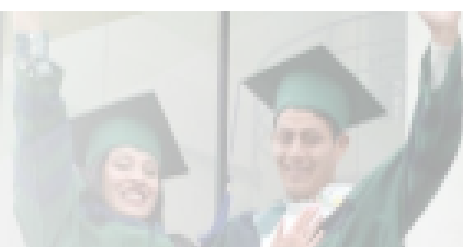


UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

Entrevista al docente sobre los juegos interactivos en el aprendizaje significativo

Nombre del entrevistado: _____

Fecha:	Hora:
Ciudad:	Provincia:
Objetivo específico del tema:	Conocer su opinión sobre el uso de los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura
Pregunta 1	Edad: Entre 20 y 30 años Entre 31 y 40 años Entre 41 y 50 años Más de 50 años
Apuntes:	
Pregunta 2	Sexo: Hombre - Mujer
Apuntes:	
Pregunta 3	Nivel de Educación: Secundaria Tercer nivel Maestría Doctorado Posdoctorado Otro: _____
Apuntes:	
Pregunta 4	¿Su nivel de conocimiento de los juegos interactivos es: pésimo, malo, regular, bueno, excelente?
Apuntes:	
Pregunta 5	Si no conoce, ¿qué información necesitaría para afianzar o implementar el uso de juegos interactivos en el aula?
Apuntes:	
Pregunta 6	¿De qué modo el uso de juegos interactivos puede generar aprendizajes significativos en los niños?
Apuntes:	



Pregunta 7	¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos interactivos en el aprendizaje?
Apuntes:	
Pregunta 8	¿De qué modo los juegos interactivos permiten la interacción entre los estudiantes?
Apuntes:	
Pregunta 9	¿De qué manera los juegos interactivos desarrollan la competitividad y colaboración entre los estudiantes?
Apuntes:	
Pregunta 10	¿Qué herramientas didácticas utiliza usted para favorecer el aprendizaje significativo?
Apuntes:	
Pregunta 11	¿Cuál es el rol del educador como guía en la aplicación de juegos interactivos en el aula?
Apuntes:	
Pregunta 12	¿Conoce usted algunos juegos interactivos aplicables al área de Lengua y literatura?
Apuntes:	

Gracias por su tiempo

Anexo I. Certificado de idioma extranjero

Tulcán, 09 de febrero de 2024

CERTIFICADO

Yo, María Teresa Rodríguez de Verenzuela, con cédula de ciudadanía N.º 1759039371, docente del Centro de Idiomas Extranjeros y Lenguas Nativas CIDEN – UPEC, certifico que revisé y corregí la traducción del Abstract del Trabajo: “Los juegos interactivos para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura”, mismo que pertenece a la señorita Verónica Patricia Rosero Rosero, con cédula de ciudadanía N.º 0401341425; estudiante de la Maestría en Educación Tecnología e Innovación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
MARIA
TERES
A
RODRIG
UEZ DE
VEREN
ZUELA

Dra. María Teresa Rodríguez de
Verenzuela C.I: 1759039371
DOCENTE CIDEN – UPEC