

# Descubriendo Voces: Explorando Escritores Ecuatorianos a Través de la Gamificación

*Ciencias Sociales y Humanas | Literatura | Gamificación*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de la asignatura de Literatura, enfocándose en el estudio profundo de escritores ecuatorianos emblemáticos. A través de una metodología innovadora basada en la gamificación, los estudiantes no solo conocerán las obras y contextos de estos autores, sino que también desarrollarán competencias críticas y creativas al interactuar activamente con el contenido. La relevancia de esta temática radica en fortalecer la identidad cultural, promover el pensamiento crítico y conectar la literatura nacional con la experiencia personal y social de los jóvenes universitarios. Mediante retos, dinámicas de puntos, niveles y recompensas, se busca potenciar la motivación y el compromiso, facilitando un aprendizaje significativo y duradero. Además, este enfoque gamificado facilita el desarrollo de habilidades como análisis literario, argumentación y síntesis, esenciales para la formación integral de los estudiantes en ciencias sociales y humanas.

## Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las principales obras y contextos históricos de escritores ecuatorianos seleccionados.
- Comparar estilos y temáticas literarias de diferentes autores ecuatorianos.
- Crear un proyecto colaborativo que integre conocimientos sobre la literatura ecuatoriana mediante elementos lúdicos.
- Argumentar críticamente la influencia de la literatura ecuatoriana en la cultura y sociedad contemporánea.
- Reflexionar sobre la identidad nacional a través del estudio de la obra literaria ecuatoriana.

## Recursos Necesarios

- Proyector multimedia y computadora con acceso a internet.
- Presentación digital (PowerPoint o Google Slides) con contenidos y cronograma.
- Copias impresas de fragmentos seleccionados de obras de escritores ecuatorianos (Ej. Jorge Icaza, Gabriela Alemán, Adalberto Ortiz).
- Plataforma digital de gamificación (como Kahoot, Classcraft o similar) para retos y cuestionarios.
- Material para elaboración de mapas mentales (papelógrafos, marcadores, post-its).
- Fichas de puntuación y tarjetas de insignias para reconocimiento de logros.
- Acceso a biblioteca digital o física con textos complementarios.
- Cuadernos o dispositivos para toma de notas y elaboración de proyectos.

## Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de literatura universal y nacional previos de semestres anteriores.
- Habilidad para análisis crítico de textos escritos y orales.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y uso de herramientas digitales básicas.
- Competencia en lectura comprensiva y redacción académica.

## Actividades

# Plan de actividades para 4 sesiones de 3 horas cada una (720 minutos totales)

### Sesión 1: Introducción y Exploración Inicial de Escritores Ecuatorianos

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 30 minutos

**Propósito de la sesión:** Conectar a los estudiantes con el tema de escritores ecuatorianos y motivarlos para el aprendizaje activo mediante la gamificación.

#### Activación de conocimientos previos

- **Docente dice:** "Para comenzar, ¿Quiénes conocen o han leído alguna obra de un escritor ecuatoriano? Mencionen títulos o autores que recuerden."
- **Estudiantes responden:** Participan nombrando autores o títulos, breves comentarios.
- **Docente entrega un mini cuestionario digital de 5 preguntas rápidas en Kahoot sobre datos básicos de literatura ecuatoriana para activar conocimientos previos.**

#### Motivación y enganche

- **Docente presenta:** Un dato curioso: "¿Sabían que Jorge Icaza, autor de 'Huasipungo', revolucionó la literatura social en Ecuador y América Latina?"
- **Estudiantes reflexionan y comentan brevemente sobre la importancia de la literatura como reflejo social.**

#### Contextualización

- **Docente explica:** "Estudiaremos escritores ecuatorianos para comprender su aporte cultural y cómo sus obras dialogan con nuestra realidad social, política y cultural."
- **Estudiantes escuchan y relacionan con experiencias personales o contexto nacional actual.**

## Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 120 minutos

**Presentación del contenido:** Introducción gamificada a tres escritores ecuatorianos representativos mediante un "Mapa de Niveles" donde los estudiantes avanzan al desbloquear información y completar retos.

### Actividad 1: "Desbloqueando la historia" (Objetivo: Analizar obras y contextos históricos)

- **Instrucciones:** Dividir la clase en 4 grupos. Cada grupo recibe una ficha con información básica y un fragmento de obra (Jorge Icaza, Gabriela Alemán, Adalberto Ortiz y otro autor contemporáneo).
- **Los grupos leen y discuten brevemente en 20 minutos, luego preparan una presentación de 5 minutos sobre el contexto histórico y temático del autor asignado.**
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Presentación oral breve y puntos clave anotados en papelógrafo o presentación digital.
- **Rol del docente:** Facilita el acceso a materiales, supervisa la discusión, formula preguntas guía como: "¿Qué elementos sociales influyen en la obra?" o "¿Cómo refleja esta obra la realidad ecuatoriana?"
- **Tiempo:** 40 minutos (20 lectura y discusión + 20 presentaciones y preguntas).

### Actividad 2: "Reto de preguntas" (Objetivo: Comparar estilos literarios)

- **Instrucciones:** Usando la plataforma Kahoot, el docente lanza un juego de preguntas comparativas sobre los estilos y temáticas de los autores estudiados.
- **Estudiantes participan individualmente, ganando puntos y desbloqueando insignias digitales.**
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Puntajes y logros visibles en la plataforma.
- **Rol del docente:** Modera el juego, da retroalimentación inmediata comentando respuestas correctas e incorrectas.
- **Tiempo:** 30 minutos

## Diferenciación

- **Para estudiantes adelantados:** Se les asigna un texto adicional para leer y preparar una pregunta para el grupo.
- **Para estudiantes con dificultades:** Se ofrece apoyo adicional con resúmenes simplificados y guía directa durante las discusiones.

## Transición

El docente conecta la importancia de entender el contexto y estilos para la siguiente sesión que profundizará en análisis crítico y proyectos grupales.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 30 minutos

- **Síntesis:** Cada grupo elabora un mapa mental colectivo en papelógrafo con lo aprendido sobre su autor y lo comparte brevemente.
- **Reflexión metacognitiva:** Los estudiantes responden por escrito:
  - ¿Qué nuevo conocimiento adquirí sobre la literatura ecuatoriana?
  - ¿Cómo puedo relacionar estos autores con mi entorno?
  - ¿Qué me motivó más del método gamificado?
- **Retroalimentación:** El docente comenta oralmente los mapas y reflexiones, destacando logros y áreas a mejorar.
- **Transferencia:** Se anuncia que la próxima sesión se centrará en el análisis literario detallado y creación de proyectos gamificados.
- **Tarea:** Leer un artículo breve sobre un autor ecuatoriano contemporáneo y preparar una pregunta para discusión.

## Sesión 2: Análisis crítico y construcción de conocimiento a través de retos literarios

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 20 minutos

**Propósito:** Retomar aprendizajes previos y preparar a los estudiantes para el análisis profundo.

#### Activación de conocimientos previos

- **Docente pregunta:** "¿Qué aspectos sociales y culturales identificaron en las obras de la sesión pasada?"
- **Estudiantes responden en ronda rápida.**
- **Se revisan brevemente las preguntas preparadas como tarea.**

#### Motivación y enganche

- **Docente presenta un caso provocador:** "Imaginen que son críticos literarios y deben defender la relevancia de un escritor ecuatoriano frente al mundo."
- **Estudiantes reflexionan y se preparan para un debate posterior.**

#### Contextualización

- **Docente conecta:** "Este análisis crítico es clave para comprender la influencia de la literatura en la sociedad y para desarrollar argumentos sólidos en ámbitos profesionales."

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 140 minutos

**Presentación del contenido:** Se introduce el análisis literario mediante un "Juego de Retos" donde los estudiantes deben superar niveles con actividades que implican lectura crítica, argumentación y síntesis.

#### Actividad 1: "Desafío del análisis textual" (Objetivo: Analizar obras y argumentar)

- **Instrucciones:** En grupos, los estudiantes reciben un texto seleccionado para identificar recursos literarios, tema central y contexto.
- **Luego, deben responder preguntas específicas (preparadas por el docente) y debatir sus conclusiones.**
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Informe escrito breve y presentación oral de conclusiones.
- **Rol del docente:** Facilita la comprensión, guía con preguntas como "¿Qué simboliza este elemento en el texto?" o "¿Cómo se refleja la identidad nacional?"
- **Tiempo:** 70 minutos (lectura, análisis y presentación).

## Actividad 2: "Debate gamificado: Defendiendo al autor" (Objetivo: Argumentar críticamente)

- **Instrucciones:** Cada grupo elige un escritor y prepara argumentos para defender su relevancia.
- **Se organiza un debate formal con puntos, contraargumentos y votación de jueces (compañeros y docente).**
- **Organización:** Grupos y plenaria.
- **Producto:** Argumentos escritos y desempeño oral en debate.
- **Rol del docente:** Modera, evalúa argumentación y fomenta respeto y escucha activa.
- **Tiempo:** 70 minutos

## Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Preparan un análisis adicional sobre influencia internacional del autor.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo en la estructuración de argumentos y resumen de textos.

## Transición

El docente vincula el debate con la creación colaborativa de proyectos que se desarrollarán en la próxima sesión.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 20 minutos

- **Síntesis:** Elaboración colectiva de un cuadro comparativo digital (en Google Docs o similar) con fortalezas y aportes de cada autor.
- **Reflexión metacognitiva:** Responder en el chat o papel:
  - ¿Cómo defendí o cuestioné la relevancia del autor?
  - ¿Qué aprendí sobre argumentación literaria?
  - ¿Qué técnicas usaré para futuras presentaciones?
- **Retroalimentación:** Comentarios del docente sobre el debate y cuadro comparativo.
- **Transferencia:** Se invita a preparar ideas para un proyecto creativo gamificado sobre un escritor ecuatoriano.
- **Tarea:** Investigar una anécdota o dato curioso sobre un escritor ecuatoriano para compartir.

## Sesión 3: Creación de proyectos gamificados sobre escritores ecuatorianos

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 20 minutos

**Propósito:** Preparar a los estudiantes para la fase creativa de diseño de proyectos gamificados.

#### Activación de conocimientos previos

- **Docente pregunta:** "¿Qué elementos de gamificación recuerdan de sesiones anteriores?"
- **Estudiantes enumeran puntos, insignias, niveles, retos.**
- **Se revisan las anécdotas o datos curiosos encontrados como inicio motivacional.**

#### Motivación y enganche

- **Docente plantea:** "Ahora serán diseñadores creativos que integrarán literatura y gamificación para enseñar sobre escritores ecuatorianos."
- **Se muestran ejemplos breves de juegos o proyectos educativos gamificados.**

#### Contextualización

- **Docente enfatiza:** "Este proyecto les ayudará a consolidar conocimiento y desarrollar competencias de diseño, trabajo en equipo y comunicación."

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 140 minutos

**Presentación del contenido:** Introducción al diseño instruccional básico para gamificación y trabajo en equipo para creación de proyectos.

#### Actividad 1: "Planificación de Juego Literario" (Objetivo: Crear proyecto colaborativo)

- **Instrucciones:** Grupos diseñan un juego o actividad gamificada que enseñe sobre un escritor ecuatoriano, incluyendo objetivos, reglas, niveles, recompensas y contenido.
- **Se provee una plantilla guía para estructurar la idea.**
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes (mismos que en sesiones previas para continuidad).
- **Producto:** Documento de planificación del juego y esquema visual simple.
- **Rol del docente:** Asesora, sugiere mejoras, fomenta creatividad y viabilidad.
- **Tiempo:** 90 minutos

#### Actividad 2: "Presentación y Feedback entre Pares" (Objetivo: Evaluar y mejorar la creación)

- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su plan a otro grupo que ofrece retroalimentación constructiva usando una lista de cotejo.

- **Organización:** Pares de grupos.
- **Producto:** Listas de feedback y ajustes posteriores.
- **Rol del docente:** Modera, interviene para clarificar conceptos y promover crítica respetuosa.
- **Tiempo:** 50 minutos

## Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Proponen implementación digital o multimedia del juego.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo en organización de ideas y elaboración de plantilla.

## Transición

Se prepara a los estudiantes para la prueba y ajuste final de sus proyectos en la última sesión.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 20 minutos

- **Síntesis:** Cada grupo escribe en una pizarra virtual o física sus principales aprendizajes del proceso creativo.
- **Reflexión metacognitiva:** Responder:
  - ¿Qué dificultades encontré al diseñar el juego?
  - ¿Cómo relacioné literatura y gamificación?
  - ¿Qué mejoraré para la presentación final?
- **Retroalimentación:** Comentarios motivadores del docente sobre la creatividad y trabajo en equipo.
- **Transferencia:** Se invita a preparar la presentación final para la sesión siguiente con énfasis en la experiencia del usuario.
- **Tarea:** Ensayar la presentación y ajustar detalles del proyecto.

## Sesión 4: Presentación, evaluación y reflexión final

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 20 minutos

**Propósito:** Preparar el ambiente para presentaciones y reflexión final.

### Activación de conocimientos previos

- **Docente pregunta:** "¿Qué esperan transmitir con su proyecto gamificado?"
- **Estudiantes comparten expectativas y últimas dudas.**

### Motivación y enganche

- **Docente recuerda el recorrido:** "Hoy celebramos el aprendizaje y creatividad que han desarrollado sobre escritores ecuatorianos."

## Contextualización

- **Docente enfatiza:** "La presentación es una oportunidad para demostrar sus competencias y la importancia de la literatura nacional."

## Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 130 minutos

**Presentación del contenido:** Los grupos exponen sus proyectos gamificados, aplicando técnicas aprendidas y recibiendo retroalimentación.

### Actividad 1: "Presentación Final de Proyectos" (Objetivo: Crear y Argumentar)

- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su juego o actividad gamificada en 15 minutos, demostrando funcionamiento y explicando objetivos y aportes.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y visual, prototipo o esquema del juego.
- **Rol del docente:** Evalúa con rúbrica, fomenta preguntas de la audiencia y facilita discusión.
- **Tiempo:** 100 minutos (15 min x 6 grupos aprox.)

### Actividad 2: "Evaluación colectiva y votación de logros" (Objetivo: Reflexionar y evaluar)

- **Instrucciones:** Los estudiantes y docente votan por categorías (más creativo, mejor argumento, mejor uso de gamificación), entregando insignias simbólicas.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Reconocimientos y feedback para cada grupo.
- **Rol del docente:** Coordina votación, destaca fortalezas y áreas de mejora.
- **Tiempo:** 30 minutos

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 30 minutos

- **Síntesis:** Creación colectiva de un mural digital o físico con "Las 5 lecciones clave sobre escritores ecuatorianos que aprendimos".
- **Reflexión metacognitiva:** Responder por escrito:
  - ¿Qué habilidad desarrollé más en este plan de clase?
  - ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en mi vida académica o profesional?
  - ¿Qué elemento de la gamificación fue más motivador para mí?
- **Retroalimentación:** El docente realiza una devolución general, resaltando logros y recomendaciones para el futuro.

- **Transferencia:** Se invita a compartir estos proyectos y aprendizajes en espacios académicos o culturales universitarios.
- **Tarea final:** Preparar una reflexión escrita breve sobre la importancia de los escritores ecuatorianos en la identidad cultural nacional.

## Evaluación

### Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la sesión 1, mediante cuestionario Kahoot para conocer conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, a través de observación directa, participación en debates, análisis, creación y retroalimentación entre pares.
- **Sumativa:** En la sesión 4, mediante la presentación final del proyecto gamificado y la reflexión escrita de cierre.

### Criterios de evaluación:

- Capacidad de analizar y contextualizar obras y autores ecuatorianos (Objetivo 1).
- Habilidad para comparar estilos y temáticas literarias (Objetivo 2).
- Creatividad y coherencia en la creación del proyecto gamificado (Objetivo 3).
- Argumentación crítica y participación en debates (Objetivo 4).
- Reflexión sobre identidad cultural y transferencia al contexto personal (Objetivo 5).

### Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluación de presentaciones y proyectos gamificados.
- Lista de cotejo para debates y actividades grupales.
- Observación directa y registro anecdótico del docente.
- Autoevaluación y coevaluación mediante formularios breves.
- Portafolio digital o físico con evidencias de actividades y reflexiones.

### Evidencias de aprendizaje:

- Presentaciones orales y materiales elaborados en actividades grupales.
- Resultados de cuestionarios y juegos digitales.
- Proyectos gamificados diseñados y expuestos.
- Reflexiones escritas individuales finales.
- Mapa mental y cuadros comparativos producidos en clase.