



**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

REPÚBLICA DE ECUADOR

PROGRAMA DE MAESTRÍA

Tesis presentada en opción al título académico de Magister en

Educación En Entornos Digitales

PM-EED-A22-01P1-04

“Superación profesional de los docentes en el uso de la gamificación en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.”

Autor/es

Ing. Bryan Adrián Ávila Rezabala

Ing. Juana Janina Cevallos Lara

Tutor

PhD. María Beltrán Mesa

Quinindé – 2024



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

A mi tutora por su paciencia y perseverancia, por compartir su conocimiento y estar ahí inspirándonos para que alcancemos nuestra meta.

A nuestros padres, que, con su apoyo y amor nos instaron a no desfallecer ante los problemas y brindarnos el acompañamiento necesario para conseguir nuestros objetivos.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi hijo, docentes, amigos y familiares, por haber hecho posible la realización de este trabajo. A las personas aunque no estén con nosotros, su aliento fue de gran ayuda para poder continuar con este trabajo.



RESUMEN

En el presente trabajo se propone un aula virtual en GOOGLE SITE dirigido a profesores para el uso de la gamificación en niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad. Tras un estudio completo, se pudo identificar la necesidad de brindarle a los docentes de la escuela de educación básica "3 de Julio", un curso de superación, con el fin de contribuir a su desempeño pedagógico y de esa manera mejorar el tratamiento a niños con TDAH incluidos en la enseñanza básica. El objetivo fundamental de esta investigación se centra en que los docentes a través de la gamificación van a contribuir al aprendizaje de los niños con TDAH de una manera más motivante y activa, la utilización del aula virtual por parte de los docentes va influir positivamente en estos resultados. La investigación se encamina a la creciente demanda de una educación innovadora y la importancia de diseñar experiencias de aprendizaje significativas y efectivas en el entorno educativo. Para la recopilación de datos y obtención de resultados confiables se utilizaron métodos como la observación a clases, encuestas, entrevistas así como la revisión documental que permitieron encaminar bien la investigación desde el diagnóstico inicial hasta los resultados finales. Como propuesta de solución se propone el uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la educación básica en niños con TDAH, que va a integrar aspectos de aprendizajes, recursos multimedia y una adecuada retroalimentación para aumentar la experiencia docente, así como evaluaciones.

Palabra claves: Aula virtual, superación profesional, gamificación, TDAH.



ABSTRACT

In this paper, a virtual classroom in GOOGLE SITE is proposed for teachers to use gamification with children who have attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). After a comprehensive study, it was identified that there is a need to provide teachers at the "3 de Julio" elementary school with an improvement course in order to contribute to their pedagogical performance and thereby improve the treatment of children with ADHD included in elementary education. The main objective of this research is centered on teachers using gamification to contribute to the learning of children with ADHD in a more motivating and active way; the use of the virtual classroom by teachers will positively influence these results. The research is aimed at the growing demand for innovative education and the importance of designing meaningful and effective learning experiences in the educational environment. To collect data and obtain reliable results, methods such as class observation, surveys, interviews, and documentary review were used, which allowed the research to be well-guided from the initial diagnosis to the final results. As a proposed solution, the use of gamification through a virtual classroom in GOOGLE SITE is suggested to contribute to the professional development of elementary education teachers for children with ADHD, integrating learning aspects, multimedia resources, and appropriate feedback to enhance the teaching experience, as well as evaluations.

Keywords: Virtual classroom, professional development, gamification, ADHD.



ÍNDICE GENERAL

Tabla de contenido

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN.....1

OBJETIVOS ESPECÍFICOS3

CAPITULO 1: MARCO TEÓRICO.....9

1.1. Reseña histórica..... 9

Conclusiones del capítulo 1 28

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y

RESULTADOS DIAGNÓSTICO29

2.1.1. Categorías de Investigación..... 29

Operacionalización 29

Uso de la gamificación 30

Operacionalización 30

Plataformas digitales 30

Operacionalización 30

Aula virtual..... 30

Operacionalización 30

2.2. Enfoque de la Investigación 31

2.3. Alcance de la investigación..... 31

2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación..... 32



2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación:	
.....	32
Métodos Teóricos:	33
Análisis - Síntesis	33
Sistémico Estructural.....	33
Inductivo deductivo.....	33
Métodos Empíricos:	33
Observación	33
Encuesta.....	33
Entrevista	33
Revisión documental	34
Criterio de Especialistas	34
Métodos Matemáticos:	34
Estadística descriptiva	34
2.6. Instrumentos aplicados de la metodología seleccionada	34
2.7. Delimitación de la población y la muestra.....	36
2.8. Estrategia Metodológica Investigativa:	37
Diagnóstico Inicial:	37
Diseño de Estrategias Pedagógicas:	37
Superación del Personal Docente:	37
Evaluación del Impacto:	37
2.9. Resultados del diagnóstico inicial.....	38
Conclusiones del capítulo 2.....	41
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	42
3.1. La gamificación.....	42



Características de la Propuesta	45
Aplicación del aula virtual	52
Conclusiones del capítulo 3	57
CONCLUSIONES GENERALES	59
RECOMENDACIONES:	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXO 1: Guía para la revisión de documentos	
ANEXO 2: Guía para la entrevista a metodólogos de Educación Especial.	
ANEXO 3: Encuesta a los metodólogos de Educación Especial.	
ANEXO 4 Guía de observación a las actividades de superación del docente.	



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Página principal del aula	46
Figura 2. Registro de cada docente	47
Figura 3 ¿Quiénes somos?.....	48
Figura 4 Preguntas motivacionales	48
Figura 5 Unidades y Evaluación	49
Figura 6 Unidad 1. Comprendiendo el TDAH	50
Figura 7 Tema 1. Definición y características del TDAH.....	50
Figura 8 Contenido del tema	51
Figura 9 Actividades del tema	51



INTRODUCCIÓN

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad es una condición neuropsiquiátrica común en la infancia que afecta el rendimiento académico y el comportamiento de los niños. Los docentes juegan un papel crucial en la educación de estos niños, y es fundamental que estén capacitados para utilizar estrategias efectivas en el aula, especialmente con la utilización de entornos virtuales para el desarrollo de estos niños.

La gamificación, como una metodología innovadora, puede ser una herramienta eficaz para motivar y comprometer a los niños con TDAH en su aprendizaje.

La tecnología, al convertirse en una herramienta necesaria en la educación, no solo redefine la forma en que se imparte la enseñanza, sino que también ofrece oportunidades sin precedentes para la personalización del aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. En este contexto, la escuela de educación básica "3 de Julio", se encuentra en un momento trascendental para abrazar la innovación y asegurar que sus docentes estén suministrados con las habilidades necesarias para liderar el cambio hacia un entorno educativo más dinámico y centrado en el estudiante.

En dicha escuela, existe un número significativo de niños que padecen de TDAH, lo que puede tener un impacto negativo en su desempeño académico y en su interacción social, este proyecto científico busca brindar a los docentes una superación profesional para contribuir a la educación y la atención de los niños con TDAH.

A través de la observación de clases, entrevistas, encuestas y la experiencia de los investigadores en el tratamiento a niños con TDAH, así como la elaboración de trabajos en este sentido, se pudo detectar manifestaciones tales como:



- Poca precisión de actividades metodológicas que propicie la superación profesional de los docentes de la educación básica.
- Insuficiente dominio, por parte de los docentes, de las herramientas teórico-metodológicas para la atención a niños con TDAH.
- Insuficiente sistematización en torno a la diferenciación de los contenidos y espacios de la superación de los docentes.
- Bajo nivel de satisfacción de las necesidades de superación profesional de los docentes de educación básica.
- Limitaciones de los docentes en la formación del uso de la tecnología para la utilización de la gamificación.
- Insuficiente superación profesional en temas relacionados con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad.
- Escaso conocimiento didáctico de los profesores para impartir los contenidos a niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

A partir de las manifestaciones antes mencionadas se elaboró como **problema científico** ¿Cómo contribuir a la superación profesional de los docentes para el uso de la gamificación en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad?

Siendo el **Objeto de la investigación** el proceso de superación profesional de los docentes de educación básica.

Para darle respuesta al problema científico se formuló el siguiente **Objetivo general** implementar el uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE, para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

Para desarrollar la investigación se elaboraron preguntas científicas que se le dieron respuestas a través de los objetivos específicos



Preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de superación profesional de los docentes, en función del uso de la gamificación en niños con déficit de atención e hiperactividad?
2. ¿Cuáles son los antecedentes históricos que caracterizan la superación profesional de los docentes de la educación básica en el uso de la gamificación?
3. ¿Cuál es el estado actual que presenta la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en el uso de la gamificación en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad?
4. ¿Cómo diseñar el uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad?
5. ¿Cómo valorar la factibilidad y pertinencia del aula virtual en GOOGLE SITE?

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Fundamentar teóricamente los sustentos del proceso de superación profesional de los docentes, en función del uso de la gamificación en niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad.
2. Determinar los antecedentes históricos que caracterizan la superación profesional de los docentes de la educación básica en el uso de la gamificación.
3. Diagnosticar la situación actual que presenta la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en el uso de la gamificación en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.



4. Diseñar el uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.
5. Valorar la factibilidad y pertinencia del aula virtual en GOOGLE SITE.

En la investigación se utilizaron métodos científicos para desarrollar la misma

MÉTODOS DEL NIVEL TEÓRICO

Análisis síntesis: se utilizó para toda la investigación, fundamentalmente en la precisión de los presupuestos teóricos relacionados con la temática de investigación; así como en el análisis e interpretación de los instrumentos aplicados.

Inductivo deductivo: para establecer generalizaciones concretas sobre la base de la interpretación de los fundamentos epistemológicos y los instrumentos aplicados, en aras de explicar el proceso de superación profesional de los docentes de la educación básica para la atención de niños con TDAH.

Sistémico – estructural: para configurar la estructura del aula virtual en GOOGLE SITE para la superación profesional del docente en el uso de la gamificación en niños con Trastornos por déficit de atención e hiperactividad, así como en la elaboración del informe escrito.

Métodos del Nivel empírico:

La observación para corroborar la existencia del problema y precisar el nivel de desempeño profesional de los docentes a partir de la implementación del aula virtual en GOOGLE SITE para la superación profesional en el uso de la gamificación en niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad.



La encuesta se aplicó con el objetivo de conocer las opiniones sobre la superación profesional, sus necesidades e impacto en la transformación del actuar profesional en la atención a niños con TDAH.

La entrevista con el objetivo de recoger las valoraciones acerca del proceso de superación profesional del docente de educación básica en la atención a niños con TDAH.

Revisión documental: con la finalidad de recopilar información acerca del proceso de superación profesional del docente de educación básica y la implementación de tecnologías en el proceso educativo. Se revisó literatura especializada, tesis doctorales y de maestrías, artículos y revistas científicas, sitios de internet relacionados con el tema, estrategias de superación, evaluaciones profesoras y documentos normativos de la Educación Especial para precisar los fundamentos empíricos que sustentan la investigación.

Criterio de especialistas: se utilizó para valorar el aula virtual en GOOGLE SITE y su efectividad, determinar la factibilidad de los resultados y además perfeccionar y enriquecer la propuesta.

Métodos de Nivel estadístico-matemático

Estadística descriptiva: para describir el comportamiento de los datos empíricos, además, para el análisis porcentual

POBLACIÓN Y MUESTRA

Se realizará un aula virtual en GOOGLE SITE sobre gamificación para mejorar los procesos educativos de los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad contribuyendo a la superación profesional de 36 docentes que componen la población total de la escuela de educación básica "3 de Julio".



La muestra tiene características y proporciones similares a las que existen en la población, por lo que los resultados obtenidos a partir de la muestra son altamente confiables y generalizables para la población de docentes. Es una muestra intencional ya que todos los docentes trabajan en la atención a niños con TDAH.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se considera que esta investigación es de tipo aplicada ya que es la mejor opción para abordar el objetivo principal que es implementar el uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica "3 de Julio" en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad, es decir, la investigación está enfocada en la superación profesional de los docentes para transformar el contexto educativo.

Categorías de la investigación

- Superación profesional
- Superación profesional en primaria y TDAH
- Uso de la gamificación
- Las TIC
- Plataformas digitales
- Google Site
- Aula Virtual



Aporte de la Investigación

El uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

Importancia de la investigación

Es importante porque se aporta una propuesta que va a contribuir a la superación profesional del docente para el trabajo en niños con TDAH.

Novedad de la investigación

La investigación es novedosa porque en la escuela educación básica “3 de Julio” no existe una propuesta que contribuya a la superación de los docentes en el uso de la gamificación en niños con TDAH.

Actualidad de la investigación

La investigación es actual porque se emplean términos de autores de la última década y además el uso de la gamificación en un aula virtual en GOOGLE SITE ayuda a actualizar a los profesores en la atención a niños con TDAH.

Estructura de la tesis

El trabajo de titulación está estructurado en introducción, desarrollo con tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En el capítulo uno se realiza una revisión exhaustiva de los referentes teóricos de las categorías fundamentales de la investigación. También realiza una reseña histórica y desarrollo del tema en estudio, brindando información sobre cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

En el capítulo dos se definirá la metodología, enfoque y modalidad a la que corresponde el tema de investigación, así también, los instrumentos necesarios para la recolección de información y la caracterización, del estado actual.

En el tercer capítulo se propone gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad y se realiza la valoración de la factibilidad y pertinencia del aula a través del criterio de especialistas.



CAPITULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se analizan los fundamentos teóricos de la superación profesional de los docentes en función del uso de la gamificación en niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad, se determinan los antecedentes históricos que caracterizan el uso de la gamificación para la superación profesional de los docentes.

1.1. Reseña histórica

(Ordás, 2016). Expresa que la gamificación, en su esencia, no se trata simplemente de un juego en sí mismo, sino más bien de la aplicación estratégica de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Se emplea con el propósito de motivar a las personas a adoptar ciertos comportamientos específicos según los objetivos que se persiguen. Este enfoque se revela como una poderosa herramienta para lograr diversas metas, ya sea fidelizar a los usuarios, mejorar la percepción de un producto o tema, impulsar el uso, compartir y participar en actividades, o incluso optimizar los procesos internos de una organización.

Según (Pérez, 2021) explica que los antecedentes históricos de la gamificación ocuparán un lugar significativo en esta investigación. Al explorar la evolución de la gamificación desde sus inicios hasta su integración en la educación actual, se establecerá un contexto sólido. Este análisis histórico proporcionará una base para comprender cómo la gamificación ha pasado de ser un concepto emergente a una herramienta educativa reconocida. Reconocer los hitos y cambios en la percepción de la gamificación a lo largo del tiempo contribuirá a una comprensión más profunda de su aplicación en el entorno educativo.

Según la American Psychiatric Association (APA, 2013) en el Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5), el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es un desorden neurobiológico que afecta tanto a adultos como



a niños, se describe como un patrón persistente o continuo de inatención, hiperactividad e impulsividad, la prevalencia general descrita para esta psicopatología se estima en torno al 5% para niños en la mayoría de las culturas, siendo superior en el género masculino que en el femenino.

La prevalencia del TDAH varía sustancialmente entre distintos países. A nivel de Latinoamérica se han encontrado niños/as con TDAH en la etapa escolar en un 5,29%, los mismos que debido a su dificultad para mantener la atención, presentan problemas de aprendizaje y bajo rendimiento a pesar de contar con inteligencia normal, e incluso tienden a no completar su educación (Díaz et al., 2019).

Ramos et al. (2015), por su parte afirman que en Ecuador la prevalencia de TDAH, teniendo en cuenta cada especificación, es del 7,3% para el subtipo combinado, 6,5% para el subtipo desatento y 2,85% para el subtipo hiperactivo/impulsivo. Además se encontró que no existen diferencias estadísticamente significativas en cuanto al género.

La gamificación resulta una herramienta que fomenta el aprendizaje de forma colaborativa y motivadora con la que los estudiantes puedan aprender de forma interactiva con la tecnología (García Casaus et al., 2021). A la par, la gamificación utilizada como parte de un aula virtual y de los recursos didácticos del docente, ayudan al estudiante a desarrollar su creatividad, investigación y habilidades (Maggi, 2013).

Francesco Tonucci 14 afirma que: “Todos los aprendizajes más importantes de la vida, se hacen jugando”. La Real Academia Española (RAE) define el juego como un modelo abstracto de la realidad que está sometido a reglas, en donde se gana o se pierde, por otro lado, jugar, es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse y desarrollar ciertas capacidades. Pero la gamificación no funciona en todos



los contextos educativos, ya que es una estrategia más, similar a lo que funciona el aula invertida, aprendizaje basado en proyectos, o lluvia de ideas.

Por sí sola, la gamificación no ofrece resultados extraordinarios, ya que es un ejercicio preparado por el docente con la intención de cambiar la actitud del jugador o alumno sin recurrir a una disciplina implacable, coerción o engaños para alcanzarlos, y sí utilizando elementos que conoce del juego, que llamen su atención. Estudios del 2005 como los de Ermi y Mäyrä, sustentan esta idea del cambio de actitud por medio de los juegos; del mismo modo, la gamificación funciona con la enseñanza a distancia o híbrida, también se puede aplicar al entorno presencial rompiendo así la estructura rígida de la clase tradicional y a su vez el desarrollo de habilidades y comunicación en el aula. Victoria Noemí Baeza Lugo Vol.24 (3) 181-183

En la actualidad existe una gran presión por parte de las instituciones educativas y de los padres para que los clínicos diagnostiquen a ciertos niños con TDAH ya que los derechos de las personas con necesidades educativas especiales están garantizados desde la constitución, que en su artículo 347, numeral 2, dispone que “los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales”. De estos principios constitucionales se deriva el artículo 47 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), así como los artículos 227, 228, 229 y 230 del Reglamento, los cuales establecen que el Ministerio de Educación, a través de su planta central y de sus niveles desconcentrados, promoverá el acceso y permanencia en el sistema educativo de las personas con necesidades educativas especiales, dentro de estas, el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad y otros trastornos del comportamiento.

Diario El Comercio en su edición virtual del 30 de abril de 2017 destaca que hace falta capacitaciones a los Docentes en cómo ayudar en el aprendizaje de estudiantes con TDAH y reconocer las señales de alerta ya que es vital dotar al



alumno con TDAH de recursos personales sencillos y adecuados a sus necesidades personales diarias.

Gracias al carácter lúdico de la gamificación, los alumnos/as aprenden y potencian al máximo sus habilidades investigando, experimentando e implicándose como partes activas del proceso de aprendizaje.

El docente al ser guía del estudiantado debe dominar las herramientas de enseñanza que les facilite el aprendizaje a estudiantes con neuro-diversidades.

El Ministerio de Educación del Ecuador en respuesta a la evidente necesidad de capacitar a los Docentes ha implementado la Plataforma GOOGLE SITE virtual Mecapacito desde el año 2016, a través de la Subsecretaría de Desarrollo Profesional, donde se han realizado procesos de actualización docente en diferentes ámbitos, tratando de maximizar el acceso a programas de capacitación a través de herramientas LMS (Learning Management System)

Con la implementación de esta Plataforma se han proporcionado cursos masivos para la formación continua de los docentes del sistema nacional educativo y ha permitido al Ministerio de Educación ofertar cursos de capacitación de manera inmediata, dado que, a partir de las herramientas de educación virtual, los docentes han tenido la capacidad de ingresar a la plataforma de manera gratuita, para cursar un programa específico y adaptado a las necesidades del sistema.

En el año 2022, surge la conciencia sobre la necesidad crítica de mejorar la formación de los docentes para abordar las complejidades asociadas con la enseñanza de niños con TDAH. La institución responde a este desafío inicial con un proceso de evaluación exhaustivo, identificando áreas específicas que requieren atención inmediata. Esta etapa sienta las bases para un enfoque estratégico en la superación profesional como medio para transformar las prácticas pedagógicas.



El año 2023 se propone la implementación de un curso de capacitación específico para docentes, centrado exclusivamente en abordar las complejidades educativas vinculadas al TDAH. Este curso, desarrollado con rigor académico y enfoques pedagógicos innovadores, busca equipar a los educadores con las habilidades y estrategias necesarias para atender de manera efectiva a estos estudiantes. Los docentes participan activamente en talleres, sesiones prácticas y reciben recursos especializados, generando una experiencia formativa enriquecedora.

El respaldo incondicional de las autoridades institucionales se manifiesta no solo en la aprobación del curso, sino también en la asignación de recursos significativos. Se crea un entorno que fomenta la innovación y la adaptabilidad, respaldando así la implementación efectiva del programa. La institución se compromete a proporcionar el apoyo necesario para garantizar que los docentes tengan acceso a las herramientas y recursos esenciales para llevar a cabo sus nuevas habilidades de manera efectiva.

La participación activa de los docentes en el curso de capacitación es testimonio de su compromiso con la mejora continua. Se fomenta una cultura de aprendizaje colaborativo donde los educadores comparten experiencias, estrategias exitosas y desafíos comunes. Este intercambio entre pares se convierte en un componente crucial para construir una comunidad de práctica sólida, donde la superación profesional se convierte en un viaje colectivo.

A medida que avanzamos hacia la actualidad, los resultados tangibles del curso de capacitación comienzan a emerger. Se observan mejoras palpables en la gestión del aula, la adaptación de materiales educativos y la implementación de estrategias específicas para niños con TDAH. Los docentes, ahora más capacitados y confiados, generan un impacto positivo no solo en la experiencia educativa de los



estudiantes, sino también en la creación de un entorno de aprendizaje inclusivo y receptivo.

Aunque los resultados son alentadores, se reconocen desafíos continuos. La adaptación constante a las cambiantes dinámicas del aula y la necesidad de un apoyo continuo son aspectos críticos que se destacan. Estos desafíos, sin embargo, son vistos como oportunidades para aprender y mejorar aún más las iniciativas de superación profesional en el futuro.

El análisis detallado de los antecedentes históricos proporciona una base sólida para las perspectivas futuras. La institución y los docentes han aprendido lecciones valiosas sobre la efectividad de las estrategias de superación implementadas. Esto informará las decisiones futuras sobre la dirección y el enfoque de las iniciativas de desarrollo profesional, con un énfasis continuo en la inclusión y la adaptabilidad.

1.2. Proceso de superación profesional de los docentes, en función del uso de la gamificación en niños con déficit de atención e hiperactividad.

Los cambios sociales que acontecen en el mundo, están inevitablemente relacionados con el proceso de reforma económica y, por consiguiente, traen aparejados la necesidad de nuevos propósitos en el proceso de formación y desarrollo de los profesionales de la educación, lo que precisa la búsqueda de una nueva visión en el desarrollo y consolidación de los juicios, habilidades y valores requeridos para proceder, de modo eficiente, en el contexto, a partir de las exigencias de los modelos educativos y de los propios cambios sociales.

La concepción de la educación como fenómeno social, se basa en la preparación del hombre para la vida, para interactuar en el contexto y convivir en él, transformándolo y transformándose a sí mismo.



A partir de considerar, que la educación es un fenómeno social y tiene funciones definidas dentro de la sociedad; la educación es considerada por Blanco (2021), y otros autores, como un sistema complejo de influencias sociales que no puede limitarse a cierto momento de la vida social, sino que transcurre, a su vez, por toda la vida y en la cual debe asumirse el contexto donde se desarrolla.

Los autores anteriores, resaltan desde sus posiciones teóricas, el carácter social de la educación, así como el fin que con ella se persigue, reconocen la actuación del individuo en el proceso, quien no solo relaciona las influencias de la sociedad, sino que inevitablemente transfiere a la sociedad los conocimientos, habilidades y valores adquiridos.

El proceso educativo adquiere exclusividad en cada uno de los implicados en este proceso, a partir de los niveles de perfeccionamiento alcanzados, tal es el caso del proceso superación profesional, al cual se han referido varios autores e investigadores como podemos mencionar Addine (2005) y otros, quienes desde el orden teórico, han delimitado el carácter potencial y específico de la superación profesional, a partir de manifestar aspectos esenciales que la tipifican.

En los países de América Latina y el Caribe suelen utilizarse vocablos diferentes para designar a la superación, tales como formación permanente, actualización, capacitación, profesionalización, entre otros. Aunque puede que estos términos tengan diferentes acepciones en distintos contextos, de modo general son asumidas como expresiones particulares de la superación.

Con relación al proceso de superación profesional los investigadores asumen posiciones diversas, por el contenido de la superación los autores Valle y Castro (2022) definieron la formación: "como un proceso continuo y permanente que se desarrolla a lo largo de la vida profesional del docente en el ejercicio de su



profesión. En este proceso se incluyen aspectos personales, profesionales y sociales”, la formación permanente desde el punto de vista de estos autores es entendida como el proceso continuo de formación a lo largo de la vida y en este caso se considera equivalente a la superación permanente.

Para Llano y Arencibia (2020), la superación profesional es “un conjunto de procesos de enseñanza aprendizaje que posibilitan a los graduados universitarios la adquisición y perfeccionamiento continuo de los conocimientos y habilidades requeridas. Esta proporciona la superación continua de los profesionales de los diferentes sectores y ramas de la producción, los servicios, la investigación científica y la docencia, en correspondencia con los avances de la ciencia, la técnica y el arte, y las necesidades económico-sociales del país, con el objetivo de contribuir a elevar la productividad y la calidad del trabajo de los egresados de la educación”.

Por su parte, Castillo (2022), definió la superación como: “el proceso de transformaciones del docente y del contexto escolar en el que actúa, como resultado del perfeccionamiento de los conocimientos, habilidades, hábitos, métodos de la ciencia, valores y normas de relación con el mundo, que se logra en la interacción de lo grupal con lo individual.”

Esta definición se caracteriza por el papel transformador sobre el docente, enfatiza que este se convierta en agente transformador de la realidad educacional y de sus contextos de actuación, así como el apoyo y la interacción del grupo en la experiencia profesional.

Añorga (1996) asumió la superación profesional como “conjunto de procesos de enseñanza aprendizaje que posibilita a los graduados universitarios la adquisición



y el perfeccionamiento continuo de los conocimientos y habilidades requeridas para un mejor desempeño de sus responsabilidades y funciones laborales”.

Desde su posición teórica se reconoce al proceso de superación como un movimiento en el perfeccionamiento del desarrollo profesional y personal, más no revela las relaciones dialécticas que permiten una comprensión de la dinámica de los procesos propios a la superación profesional, como un proceso que ha de considerar nuevas perspectivas de desarrollo de acuerdo con el contexto donde se desempeña.

(Sara, 2020) manifiesta que la investigación se enfocará en cómo los educadores pueden elevar sus habilidades y enfoques pedagógicos a través de la integración de la gamificación. Se busca fomentar la participación activa, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo, alineando estas metas con el enfoque definido por los autores mencionados. La superación profesional se posiciona como un elemento dinámico, esencial para enfrentar los desafíos cambiantes del entorno educativo.

Desde el punto de vista de Bernaza, (2018) “El proceso en las condiciones concretas del territorio y en correspondencia con los cambios que requiere el proceso, de programas de superación profesional en la modalidad presencial, a programas en diferentes modalidades, potenciando la modalidad a distancia con el uso de las TIC y desde el puesto de trabajo” (Bernaza Rodríguez et al., 2018, p. 21)

“La superación profesional técnica constituye tanto un reto como una necesidad para los profesionales, con vistas a elevar su calificación y a actualizar y profundizar sus conocimientos a partir del desarrollo de la ciencia y la técnica. Es por ello que ha estado latente la constante preocupación por implementar programas de superación



para transformar y desarrollar las potencialidades de los profesionales de acuerdo al desarrollo económico, científico y cultural” (Dra. C. Zeidy Sandra, 2019, p. 8)

“Como toda actividad, una vez concluida la implementación del sistema de superación debe ser controlado mediante la evaluación, la cual se propone su desarrollo a través de la observación del desempeño de los profesores-alumnos y la participación activa en la construcción y consolidación del conocimiento. Se exhorta a la realización de una actividad práctica en una institución educativa donde se materialicen los contenidos teóricos abordados en la observación de una clase” (Sandy Orlando Moré Mir.,2021, p. 12)

La superación profesional es fundamental para el logro de un proceso pedagógico como respuesta al encargo social de la escuela. De conjunto con la preparación metodológica, constituyen importantes vías para mantener actualizados a los directores. La contemporaneidad demanda superación profesional al director zonal rural de primaria, contextualizada desde la instrucción, con aspectos educativos de interés social como la identidad con el entorno rural, presente como parte del proceso pedagógico, incluyente del proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de las potencialidades del valor del contenido de la enseñanza de las asignaturas y en las actividades educativas extra docentes. (Xiomary Camacho Gómez, et al., 2019, p.8)

Existen evidencias suficientes sobre la necesidad de implementar acciones de superación a corto y mediano plazos, encaminadas a alcanzar niveles de competencias docentes que garanticen una mayor calidad en la enseñanza y aprendizaje de los contenidos básicos biomédicos; a la vez que se crearían mejores condiciones en los profesores para participar activa y conscientemente en los procesos internos de evaluación curricular de los programas impartidos. (Oscar Cañizares Luna, Nélide Sarasa Muñoz, Melba Villar Valdés, 2015, p.11)



La superación profesional del profesor permita añadir contenidos de educación para la salud como el conocimiento de sí mismo y los medios de mantener la salud física y psicológica, o el aprendizaje para conocer mejor el medio ambiente natural y preservarlo. (Lic. Calandua Lupolo Lombe, 2018, p.6).

La vinculación entre la superación profesional de los docentes y la gamificación se revelará como un componente crucial para comprender la aplicación efectiva de esta estrategia en el ámbito educativo. Se explorará cómo el conocimiento de la gamificación puede enriquecer el proceso de superación profesional, abriendo nuevas perspectivas y posibilidades para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Esta conexión estratégica entre el crecimiento histórico y las metas de superación profesional ofrece un terreno fértil para la innovación educativa.

Como resultado del análisis de estos fundamentos, pudo concluir que el proceso de superación tiene que ser concebido con un carácter contingencial y como un sistema abierto, que las formas organizativas que aseguren la personalización del currículo y el desarrollo de sus acciones en el puesto de trabajo tienen prioridad y destaca la responsabilidad del nivel superior de la estructura educacional en la definición de las políticas y en la dirección del proceso de diseño y ejecución de la superación, a partir de tener carácter sistémico, pero no deja claro, desde esta posición, los comportamientos del desarrollo social y el carácter diverso de la superación profesional.

Al analizar el criterio de estos autores, en sentido general, todos consideran que la superación es un proceso y un resultado, que está basada en un aprendizaje desarrollador, especialmente si se habla de la preparación y superación de quienes se encargan de dirigir procesos o grupos de personas, la ven desde su carácter sistémico y perspectiva específica, pero no tienen en cuenta los elementos que la hacen distintiva y que promueve la integración de los saberes profesionales.



Teniendo en cuenta los criterios de los autores señalados, se considera que la superación profesional es un proceso que debe ser duradero, sistémico, específico, tener puntos divergentes, propiciar cambios en el comportamiento y desempeño de los profesionales de la pedagogía y prepararlos para enfrentar y asumir los retos que se imponen en la misma, así como en el nivel en el que se desempeñan, a partir de las funciones que realiza cada uno.

La superación profesional, parte de la realidad y vivencia del profesional, y por tanto debe estudiarse de manera integral. Su existencia refuerza la relación escuela-familiacomunidad-profesional e implica una interacción permanente de este con la sociedad, en la que el primero debe mantener una conducta flexible y coordinadora, que proporcione una respuesta ante las necesidades y demandas de la sociedad, y que provoque un cambio del proceso de superación de los profesionales de la educación en lo estructural-funcional, a partir de la nuevas exigencias en la atención a niños con TDAH.

El análisis e interpretación del proceso superación profesional mediante el Método Dialéctico-Materialista, permite establecer relaciones dialécticas entre la teoría y la práctica, lo que incita al perfeccionamiento del profesional en el desarrollo de su actividad práctica y transformadora, como resultado de sus interacciones sociales. Se concibe también la unidad entre la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, lo cual debe manifestarse en el desempeño profesional del metodólogo y concretarse en sus relaciones como gestor educacional.

Su plataforma gnoseológica parte de la teoría del conocimiento ofrecida por Lenin, (1976), cuando planteó "... de la contemplación viva al pensamiento abstracto y de ahí a la práctica....", en esta se tiene en cuenta la necesidad del aprendizaje consciente del sujeto como resultado de sus interacciones sociales, precisando el estado real y actual que manifiestan los docentes en la atención a



niños con TDAH, y las acciones que permiten el mejoramiento favorable de las funciones de este especialista para atender a estos niños.

De lo anterior se deriva que el proceso de superación profesional promueve educación y desarrollo, lo que significa que el profesional logre niveles superiores de perfeccionamiento, tanto desde el punto de vista de su profesión como desde su crecimiento personal. Para esto es necesario tener en cuenta las características de la personalidad del individuo y sus posibilidades de desarrollo intelectual, desde su accionar en el contexto.

El proceso de superación profesional como componente del sistema educativo, posee como fundamento psicológico, la teoría socio-histórico-cultural de Vigotsky, (1989), cuyo enfoque se centra, principalmente, en el desarrollo de la personalidad, y propone superar aquellas tendencias tradicionales que han dirigido su interés, sobre todo, a la esfera cognoscitiva del hombre. La formación de la personalidad del profesional, de sus cualidades, capacidades, intereses, necesidades, etcétera, deben constituirse en elementos a tener en cuenta en la superación profesional.

Este supuesto teórico tiene en esencia el carácter rector del aprendizaje para el desarrollo psíquico, como fuente del desarrollo y como proceso social, necesario y universal en el desarrollo de las funciones mentales superiores, puesto de manifiesto en la primera ley del desarrollo genético, evidenciando el importante papel que se le atribuye al medio social y a los tipos de interacciones que realiza el sujeto con los otros, de acuerdo con lo cual, los procesos internos, individuales, llamados por él, intrapsicológicos, van siempre precedidos por procesos de acciones externas; sociales, denominadas interpsicológicas, que en este caso, es el proceso de superación profesional.



De ahí, que lo básico en la superación radique en asegurar las condiciones para que el profesional logre solucionar problemas con carácter independiente, teniendo en cuenta sus necesidades y potencialidades para desempeñarse, lo que quiere decir que, en la lógica interna de la superación profesional también debe lograrse una orientación que permita configurar desde lo holístico todo el sistema necesario y objetivo en un contexto educativo específico.

En la superación profesional, la determinación de las necesidades de superación, la variedad y la sistemicidad constituyen elementos psicopedagógicos y sociales necesarios para comprender el proceso de superación profesional del docente, a partir de entender e interpretar las relaciones dialécticas que se establecen entre estos elementos.

La formación y desarrollo de la personalidad del profesional, debe corresponderse con el tipo de hombre que se aspira a formar, sin olvidar que cada ser humano es único y a la vez diverso. Este hombre, es un ser dinámico, protagonista de su propia vida, con capacidad de crecer a partir de su autogestión en el desarrollo de sus potencialidades y de hacer crecer a otros y a la sociedad, como reflejo de sus relaciones interpersonales y sociales, de las que no escapa el docente de la educación básica.

Se considera, que la esfera intelectual, formada sobre la base de la asimilación de los conocimientos y la habilidad para utilizarlos en la solución de distintas tareas conduce a una formación del docente desde el punto de vista profesional.

La formación de cualidades volitivas, también facilita la exposición de puntos de vista, mientras que la esfera emocional permite a los docentes emitir una respuesta ante los diferentes estímulos del medio, atender la diversidad, comprender e interpretar la concepción del mundo de manera científica, dirigir su conducta, su



actividad personal y profesional, permite expresar, además que lo intelectual, lo personal y lo práctico son elementos importantes a tener en cuenta en la superación de los docentes.

Desde la perspectiva pedagógica de la superación profesional, López (2002) refiere, que estos profesionales requieren una formación más integral, pues deben tener dispuestos los recursos metodológicos necesarios para dar respuestas a las variadas y complejas necesidades particulares y específicas de la diversidad (...), de ahí la necesidad de perfeccionar la superación profesional atendiendo a las transformaciones actuales de la escuela cubana, donde el metodólogo juega un rol fundamental.

En este mismo sentido Bell (2002), señala "... la denominada pedagogía de la diversidad no solo debe reconocer las inobjetable diferencias de los educandos sino también de los profesores, sobre todo las relacionadas con su preparación que condiciona la variedad de métodos, medios, y procedimientos que estos emplean en función de la educación para todos y considerando el decisivo papel de nuestros docentes en las actuales transformaciones educacionales..." "...la tesis que en esencia se sostiene coloca su acento principal en la preparación de los docentes como condición indispensable en la búsqueda de una plena respuesta a la atención a niños con TDAH."

Los criterios de estos investigadores, permiten entender, que la superación de los profesionales para la atención a niños con TDAH, se ha realizado con un carácter general, sin individualizar las necesidades específicas del profesional, en las que no se ha podido integrar lo específico y lo integral, por lo que es evidente que la superación se debe organizar como un proceso totalizador y dinámico que lo distinga, no sólo desde una perspectiva sistémica, sino también específica, holista y diferente, que promueva tanto el desarrollo profesional como individual del profesional.



Son estas razones suficientes para diversificar y perfeccionar la concepción de la superación, que permita el mejoramiento de las funciones del docente, para atender a niños con TDAH, y al mismo tiempo les permita convertirse en protagonistas de su propia formación y desarrollo.

La gamificación es una estrategia que beneficia positivamente en educación por las posibilidades que tiene de mejora de la calidad educativa a través de su influencia sobre la motivación y sobre el rendimiento académico. En esta revisión podemos observar que la incidencia es significativa en aquellos estudios que investigaban la relación entre ambas variables. Sin embargo, el rendimiento académico requiere de la inclusión de otros factores tales como la atención y el compromiso con la tarea, es decir, una actitud positiva hacia la participación activa del propio estudiante. (Prieto Andreu Joel Manuel, Gómez Escalonilla Torrijos Juan Diego, Said Hung Elias, 2022, p.18)

La gamificación es una estrategia metodológica relativamente nueva en el centro, por lo que no existe un banco de recursos y una amplia experiencia a la hora de implementarla entre el equipo docente. Por tanto, el diseño y la realización de este tipo de actividades han exigido de mucho trabajo previo y coordinación. Esto manifiesta falta de tiempos y espacios para la coordinación entre los distintos agentes educativos y la necesidad de formación específica en gamificación, pues muchos reconocen basarse en las experiencias compartidas en internet o en las redes sociales convertidas, ocasionalmente, en auténticos portales formativos. (María López Marí, Ángel San Martín Alonso, José Peirats Chacón, 2022. p.20).

Si asociamos la gamificación únicamente con elementos extrínsecos, como, por ejemplo, el uso de puntos, insignias o tablas de clasificación, dejaremos de lado aspectos relevantes como la narrativa y el propósito apasionante, la toma de decisiones del alumnado (que debe influir en el desarrollo de la experiencia), la



sensación de progreso (reforzada por un feedback formativo) y el flow (Csikszentmihalyi, 1997, p.21).

El proceso de integración de las TICs en los centros escolares es dinámico, donde participan diversidad de agentes con múltiples factores que influyen de manera diferente en la cantidad y tipo de uso de las tecnologías en el aula. Estos factores, que determinan la evolución del proceso de integración de las tic, se relacionan de forma jerárquica, según su naturaleza, con lo cual se puede corroborar el carácter sistémico del proceso (Area Moreira y Correa Gorospe, 2010; (Correa Gorospe y Martínez Arbelaiz, 2010; Tondeur, Valcke y Van Braak, 2008; Vanderlinde y Van Braak, 2010; Zhao et al., 2002).

La escritura digital podría haberse visto beneficiada por las facilidades que internet pone al alcance de los estudiantes, en cuanto al acceso de una infinita biblioteca de textos. La disonancia observada puede deberse, para el caso de los argumentos de autoridad, a la exigencia que su inclusión supone de lecturas previas, de contextualización específica y de aplicación de criterios para cualificar las premisas, tal como Weston lo propone desde la citación de las fuentes, la valoración de la información aportada y la imparcialidad y pertinencia de las voces que allí se comprometen (Mateo-Girona, María Teresa, 2021).

Los resultados nos sugieren que los adolescentes son un grupo en el que el uso de las TIC tiene un elevado riesgo de desencadenar usos problemáticos, aunque no nos permiten establecer una relación causa-efecto entre hábitos de uso de las TIC y usos problemáticos. Es necesario insistir en la prevención y la formación de hábitos de buen uso de las TIC, incluso antes de los 12 años. Padres y educadores deben actuar como guías y orientadores, fomentando el enfoque de la pedagogía de la coasociación (Prensy, 2011).



Se considera muy importante la continuidad de lo trabajado hasta ahora, ahondando en la materia y posibilitando de este modo mejorar en el trabajo del aprendizaje virtual y su compatibilidad con el aprendizaje presencial. Por tanto, pretendemos solicitar futuros cursos o seminarios para el próximo curso académico, para de esta forma continuar con un proyecto que consideramos muy importante.

Teniendo en cuenta la relevancia y las oportunidades que ofrece la docencia híbrida y virtual, su implementación en la educación superior se ha convertido en un componente ineludible en las políticas universitarias y, más aún, a raíz de la situación de pandemia que ha provocado que, de manera urgente y masiva, se trasladase la oferta presencial a formatos en línea, incluso sin disponer de los recursos, tanto materiales como humanos necesarios, y a falta de las infraestructuras deseables.

Las Plataformas de Aprendizaje son el resultado de la convergencia de los sistemas de gestión de los aprendizajes, Learning Management Systems (LMS), las plataformas de videoconferencia, el video en línea (YouTube) y las plataformas sociales. La adopción reveló formas sincréticas de integración de los cuatro recursos en línea en un todo continuo. Si bien ya habían sido experimentadas con éxito en programas de maestrías online desde 2015, la continuidad educativa durante la primera fase de la cuarentena exigió el uso generalizado en todos los niveles del sistema educativo.

Es aquel proceso que de manera permanente y sistemática recaba información para valorar los desempeños, identificar el nivel y crear oportunidades de mejora, con la finalidad de contribuir al desarrollo de competencias y obtener logros significativos relacionados al perfil de egreso de los estudiantes de la educación básica regular. En cuanto a los docentes, tiende a modificar la práctica pedagógica para hacerlas más eficaces y efectivas, usar diversas metodologías y formas de enseñar hacia el logro objetivos propuestos (MINEDU, 2020)



La importancia que tiene en la formación de los estudiantes los materiales instruccionales en línea de la institución disponibles en Google Site, sería oportuno considerar un estudio posterior en el que se analice la forma en que se utilizan las actividades y recursos de Google Site para con ello contribuir al fortalecimiento del modelo académico de las institución y ante todo a una formación profesional de calidad de los estudiantes.

El valor de Google site como medio de aprendizaje, comunicación e interacción de todos los participantes del proceso educativo se ha incrementado. La prueba es el hecho de que tales elementos del sistema como "Cuestionario" y "Tarea" recibieron una calificación alta en cualquier forma de capacitación, pero al evaluar la efectividad de los elementos "Foro" y "Wiki", el salto se observó durante la distancia aprendizaje, ya que estos elementos proporcionaron a los participantes comunicación, discusión y trabajo en equipo.

Las aulas virtuales (AV), al considerarlas como el único espacio de enseñanza y de aprendizaje que tienen los estudiantes para cumplir con los objetivos de cada asignatura. Por ello, en este documento se presenta una propuesta pedagógica para el curso de Informática Médica (IM) dentro del ámbito del acompañamiento pedagógico requerido por la facultad.

Aun cuando la diversificación de estrategias, métodos, técnicas, actividades son múltiples para ser desarrolladas se requiere de una planificación previa para ser aplicadas en los momentos donde hay que potenciar la habilidad y la motivación del estudiantado.

Los hallazgos de este estudio no evidencian un proceso de diseño y planeación intencionada y normada de las estrategias disposicionales en todos los cursos



analizados, pero sí una implementación que parte de los rasgos de espontaneidad e intuición del maestro sobre algunos de los contenidos y actividades instruccionales.

Conclusiones del capítulo 1

Los referentes de la investigación permiten explicar que la superación profesional ha sido investigada por disímiles autores con concepciones teóricas que han aportado elementos importantes respecto a esta categoría, pero no brindan una respuesta suficiente a las necesidades del proceso de superación profesional del docente para atender niños con TDAH.

La reseña histórica del proceso de superación profesional de los docentes de la educación básica permitió revelar el insuficiente tratamiento que se le ha brindado al uso de la gamificación, en la superación profesional de estos docentes.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DIAGNÓSTICO

En este capítulo se exponen los resultados del diagnóstico de la situación actual que presentan los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en el uso de la gamificación en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Se realiza una explicación de la metodología utilizada con la justificación del porque la selección. Teniendo en cuenta los métodos y técnicas aplicados se hace una descripción detallada de la metodología utilizada para llevar a cabo las tareas prevista en la investigación.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización.

La conceptualización es el proceso de pensar a través de los significados de un constructo, e implica la necesidad de aclarar y explicitar qué se entiende por buen vivir antes de elaborar las medidas o métricas correspondientes (Neuman, 2002:173 y 174).

Para realizar una conceptualización se parte de una idea central y, a partir de ahí, comenzar a hacer ramificaciones a partir de conceptos asociados que nos ayudarán a hacer florecer ideas nuevas.

2.1.1. Categorías de Investigación

Superación profesional: es el desarrollo del sujeto para su mejoramiento profesional y humano, sus objetivos se orientan a ampliar, perfeccionar, actualizar, complementar conocimientos, habilidades y capacidades, consolidar valores, promover el desarrollo y modos de actuación profesional.

Operacionalización: Evaluación de la preparación de los docentes en la implementación de la gamificación a través de encuestas y entrevistas. Se pueden



medir aspectos como la familiaridad con las tecnologías educativas y la disposición para el cambio pedagógico

Uso de la gamificación: la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Operacionalización: Análisis de los juegos insertados en el aula virtual, para ser utilizados con los niños que presentan trastornos por déficit de atención e hiperactividad. Se pueden examinar los recursos educativos digitales y la interacción estudiante-docente para evaluar la efectividad de estos juegos.

Plataformas digitales: Son aplicaciones informáticas, ubicadas en servidores que cuentan con una gran variedad de recursos y herramientas digitales para el desarrollo de contenidos ya sean educativos o con fines recreativos.

Operacionalización: uso de las aplicaciones y herramientas digitales. Se pueden evaluar las herramientas Wordwall y Kahoot.

Aula virtual: modalidad educativa diferente a las aulas presenciales y se desarrolla de manera complementaria o independiente de las formas tradicionales de educación. Surgen a partir de la incorporación de la tecnología de la información y la comunicación, a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Operacionalización: se tendrán en cuenta los aspectos referidos al grado de integración de las TIC, la calidad y accesibilidad del material creado en la plataforma Google Site y la evaluación de la eficacia del aula virtual.



2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque de investigación para este proyecto es predominantemente mixto. Este enfoque mixto combina elementos cualitativos y cuantitativos en la investigación, permitiendo una comprensión más completa y profunda del fenómeno estudiado. Dado que el proyecto aborda aspectos pedagógicos, tecnológicos y de la superación profesional del docente, el enfoque mixto sería adecuado para recopilar datos cuantitativos sobre la eficacia del aula y, al mismo tiempo, explorar las percepciones y experiencias de los participantes a través de métodos cualitativos.

2.3. Alcance de la investigación

El alcance de la investigación está en abordar las deficiencias identificadas en la escuela educación básica "3 de Julio" en los conocimientos metodológicos que debe poseer el docente para trabajar con niños que presentan trastornos por déficit de atención e hiperactividad. La investigación busca implementar la gamificación para integrar de manera efectiva las herramientas tecnológicas en la enseñanza, con el objetivo de mejorar el aprendizaje de los niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad.

Se llevará a cabo un diagnóstico detallado para analizar con profundidad las deficiencias identificadas, estableciendo así una base sólida para la superación profesional de los docentes. Posteriormente, se diseñarán e implementarán los temas de superación donde se incorporaran herramientas tecnológicas, como plataformas educativas y software específico, adaptadas a las necesidades de los docentes.

Dentro de la investigación se incluirá un componente crucial de superación para el personal docente, enfocándose en nuevas metodologías pedagógicas que integren las herramientas tecnológicas de manera efectiva. Esto garantizará que los educadores estén preparados y motivados para implementar cambios significativos en



su enfoque de enseñanza utilizando la gamificación con niños que presentan trastornos por déficit de atención e hiperactividad.

Además, se establecerán mecanismos de evaluación para medir el impacto del aula virtual, con evaluaciones periódicas que permitirán ajustar la misma según sea necesario. Los resultados de la investigación, junto con las lecciones aprendidas y las mejores prácticas, se documentarán y difundirán tanto a nivel interno como externo, contribuyendo así al conocimiento colectivo en el ámbito educativo y proporcionando información valiosa para otras instituciones que enfrenten desafíos similares. En resumen, el alcance abarca desde el diagnóstico detallado hasta la documentación y difusión de los resultados, con el objetivo de mejorar no solo la situación específica de la escuela, sino también contribuir al avance más amplio en la integración efectiva de tecnologías en el trabajo con niños que presentan trastornos por déficit de atención e hiperactividad.

2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación

La investigación es de tipo aplicada y exploratoria. Es aplicada ya que busca proponer la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. La aplicación práctica de los resultados es esencial para abordar directamente las deficiencias identificadas en los docentes. La investigación adoptará un enfoque exploratorio para abordar la novedad del tema y estudiar problemas pocos conocidos o estudiados, con el fin de obtener un conocimiento general.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación:

Para desarrollar la investigación se utilizaron métodos científicos, dentro de estos:



Métodos Teóricos:

Análisis - Síntesis: se utilizó durante toda la investigación realizada y para fundamentar los sustentos del proceso de superación profesional de los docentes, en función del uso de la gamificación en niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad, así como los antecedentes históricos que caracterizan el uso de la gamificación para la superación profesional de los docentes.

Sistémico Estructural: para determinar los componentes que conforman el aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

Inductivo deductivo: para establecer generalizaciones concretas sobre la base de la interpretación de los fundamentos epistemológicos y los instrumentos aplicados, en aras de explicar el proceso de superación profesional de los docentes de la educación básica para la atención de niños con TDAH.

Métodos Empíricos:

Observación: para comprobar si los docentes utilizan juegos en las clases e recursos tecnológicos que motiven a los estudiantes hacia el aprendizaje.

Encuesta: para profundizar en los criterios que poseen los docentes sobre la superación profesional, sus necesidades e impacto en la transformación de estos niños y el conocimiento sobre el TDAH, incluyendo sus síntomas, causas e identificar las principales barreras que enfrentan al trabajar con estos estudiantes en el aula, así como la utilización de la tecnología en el proceso.

Entrevista: para saber el nivel de conocimiento que tienen los docentes en la atención en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad y su valoración acerca del proceso de superación profesional.



Revisión documental: con la finalidad de recopilar información acerca del proceso de superación profesional del docente de educación básica y la implementación de tecnologías en el proceso educativo. Se revisó literatura especializada, tesis doctorales y de maestrías, artículos y revistas científicas, sitios de internet relacionados con el tema, estrategias de superación, evaluaciones profesoras y documentos normativos de la Educación Especial para precisar los fundamentos empíricos que sustentan la investigación.

Criterio de Especialistas: Para recopilar datos cuantitativos sobre la satisfacción y efectividad del aula virtual además de perfeccionar y enriquecer la misma.

Métodos Matemáticos:

Estadística descriptiva: para procesar e interpretar los resultados de la aplicación de los métodos y técnicas empíricas.

2.6. Instrumentos aplicados de la metodología seleccionada

En el desarrollo de la investigación se obtuvieron informaciones que fueron muy apreciables para la misma, los principales participantes fueron docentes de la escuela educación básica “3 de Julio” con el propósito de adquirir las valoraciones de los mismos durante el tratamiento a niños con trastornos con déficit e hiperactividad.

Revisión documental: Se llevó a cabo un análisis detallado de documentos institucionales, planes de estudio, políticas educativas y otros documentos relevantes relacionados con la superación profesional del docente de educación básica y la implementación de tecnologías en las clases en el contexto ecuatoriano, con el propósito de comprender el marco normativo y las directrices establecidas por las



autoridades educativas, así como identificar posibles desafíos y oportunidades para la integración de tecnologías en la enseñanza con niños con TDAH,

Encuestas: Se realizaron a docentes para conocer las opiniones que tienen los mismo sobre la superación profesional que se ha desarrollado en el centro, si se han tenido en cuenta sus necesidades y cuáles son las necesidades actuales que presentan y el impacto en la transformación de su actuar profesional en la atención a niños con TDAH.

Entrevistas: Se llevaron a cabo entrevistas con docentes y directivos para recopilar información sobre sus experiencias, percepciones y opiniones sobre la atención a niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad y también sobre la superación profesional desarrolladas. El propósito de estas entrevistas es obtener una comprensión profunda, identificar posibles desafíos y áreas de mejora, y obtener retroalimentación sobre la efectividad del aula.

Observación: Se realizaron observaciones de actividades para evaluar cómo se desarrollan las clases con niños con TDAH, si se utilizan juegos que los motiven y si hay empleo de recursos tecnológico, así como la implementación de la gamificación de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. El propósito de estas observaciones es identificar prácticas efectivas, analizar la interacción entre docentes y niños, y evaluar el grado de participación y compromiso de los niños en el proceso de aprendizaje.

Análisis de Datos Cuantitativos: Se recopilaron datos cuantitativos a través de cuestionarios y evaluaciones para medir el conocimiento de los docentes para atender niños con TDAH y su satisfacción con el aula virtual y otros aspectos relevantes. El propósito de este análisis es proporcionar medidas objetivas sobre el



impacto del aula en la atención a niños con TDAH y validar los hallazgos cualitativos obtenidos a través de entrevistas y observaciones.

Criterio de Especialistas: Este método se utilizó con el propósito de que los especialistas dieran su criterio sobre la aplicabilidad, efectividad, calidad, factibilidad y viabilidad del uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad y de su concepción teórica como aplicación práctica. Se pretende conocer una argumentación de si es adecuada la propuesta de aula virtual para ser utilizada.

Estadística Descriptiva: fue utilizada para resumir las evidencias atinadas en la investigación de manera sencilla y clara para su interpretación.

De manera general, estos métodos proporcionarán una comprensión integral del proceso de diseño, implementación y evaluación del aula virtual, permitiendo identificar áreas de mejora y generar recomendaciones para futuras intervenciones en el ámbito educativo.

2.7. Delimitación de la población y la muestra

La población de una investigación está compuesta por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación. La muestra es una parte de esa población.

La población de interés para esta investigación son los 36 docentes que conforman la población total de la escuela de educación básica “3 de Julio”. La muestra seleccionada son los 36 docentes de la escuela, habiendo una coincidencia entre la población y la muestra.



2.8. Estrategia Metodológica Investigativa:

La estrategia metodológica para esta investigación será cuantitativa, para obtener una comprensión integral de las deficiencias que poseen los docentes para atender niños con TDAH de la escuela de educación básica "3 de Julio", así como la motivación de estos niños.

Diagnóstico Inicial:

Se realizarán observaciones a clases para identificar las dificultades que presentan los docentes para atender niños con TDAH y para utilizar recursos tecnológicos, se hará un análisis de los resultados donde se delimitarán las dificultades que presentan los docentes.

Diseño de Estrategias Pedagógicas:

Después de conocer las debilidades de los docentes para atender los niños con TDAH y la utilización de la gamificación, se implementará la propuesta para comprobar el nivel de motivación de los niños y el desarrollo de estos en el aprendizaje. Se recopilarán los datos sobre la participación de los docentes después de la implementación.

Superación del Personal Docente:

Se comprobará la preparación que poseen los docentes para atender niños con TDAH y trabajar con las tecnologías de la información y las comunicaciones y se realizará una evaluación de la mejora en las habilidades tecnológicas y la disposición del personal docente a través de pruebas y cuestionarios.

Evaluación del Impacto:

Observación de clases y análisis de datos para evaluar el impacto de la gamificación a través del aula virtual en GOOGLE SITE para mejorar los procesos



educativos de los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad contribuyendo a la superación profesional.

2.9. Resultados del diagnóstico inicial

El análisis de los fundamentos acerca del proceso de superación profesional de los docentes para la atención a niños con TDAH, reveló la necesidad de realizar un estudio que permitiera determinar el diagnóstico inicial de este proceso.

La población se constituye por 36 docentes de la escuela educación básica “3 de Julio”, que forman la totalidad de docentes. La selección fue intencional y el criterio se sustenta en que todos intervienen en la atención a niños con TDAH pues están incluidos en los grupos de la escuela.

Para caracterizar la situación actual de la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio”, fue necesario operacionalizar esta variable y precisar los indicadores asumidos en la investigación para medir su situación actual y la transformación producida.

Dominio de los contenidos específicos de la Educación Especial.

La dirección hacia las respuestas pedagógicas.

Contextualización de los contenidos de la superación.

Integración de los contenidos específicos y teóricos en la práctica profesional.

Dominio de los enfoques actuales sobre la Pedagogía.

El análisis de la información obtenida, a partir de la aplicación de diferentes métodos y técnicas para la caracterización, entre ellos, la revisión de documentos, la entrevista, la encuesta, la observación de actividades de superación, arrojó lo siguiente:



La formación de pregrado, no aborda integralmente, todos los elementos profesionales necesarios, para la atención a niños con TDAH. No siempre se tratan con la profundidad requerida todas las necesidades educativas especiales a las que debe enfrentarse este profesional, una vez que concluye su carrera, elemento este, que se hace más evidente en las nuevas condiciones en que se forman los profesionales.

Al analizar las estrategias de superación se comprobó, que no todas las acciones tienen un carácter específico y único, sino más bien abordan elementos generales y casi ninguna apunta a la integración de los contenidos teóricos y metodológicos con los prácticos. La superación profesional del docente de educación básica para la atención a niños con TDAH no siempre tiene en cuenta la diversidad de necesidades educativas especiales de estos niños, ni ofrece variabilidad de formas de superación, ni se emplea un método que sea integrador.

Se adolece del análisis y determinación de las necesidades de superación de cada docente, a partir de las características del contexto en que se desempeña, de las especificidades y diversidad que atiende. Se refleja ausencia de su carácter específico y de sistema como proceso.

Se evidencia, que los cursos de especialización no han estado incluidos en las superaciones realizadas en los últimos cinco años, razón por lo cual no se garantiza la especialización en el personal docente, algunos se incorporaron a la maestría, pero esto no resuelve el problema de la especialización.

Con el objetivo de determinar los conocimientos básicos que deben de poseer los docentes y que son necesarios para el desempeño de sus funciones se aplicó al 100% una entrevista que arrojó: que en general, los docentes no están suficientemente preparados para atender a niños con TDAH, en tanto no



logran manifestar con claridad, cómo atender a las diferentes necesidades educativas especiales y qué recursos emplear para hacerlo, que es insuficiente la integración de los contenidos teóricos, metodológicos y prácticos, lo cual se refleja en su accionar profesional y que existe la tendencia a buscar soluciones de manera individual, por lo que no explotan las potencialidades del trabajo en grupos y la utilización de recursos tecnológicos.

Como resultado de las encuestas aplicadas a los docentes con el propósito de constatar la preparación integral que éstos poseen, para la conducción y orientación de la atención a niños con TDAH, se muestra que el 84% de los encuestados dominan los principales documentos normativos de trabajo en la Educación Especial, las orientaciones metodológicas, los programas, planes de estudio, líneas de desarrollo de todas las especialidades y formas de superación, mientras que el 100% refiere, que la superación que reciben es igual para todos, que la especialidad de retraso mental, es a la que le brinda mayor tratamiento teórico-metodológico y que en las especialidades que menos preparación muestran, son las relacionadas con las discapacidades múltiples, lo que muestra que la superación de los metodólogos de Educación Especial, tiene una configuración específica pero no integral.

A pesar de estas insuficiencias anteriormente enunciadas, se identificaron algunos elementos que se constituyen en potencialidades para la atención a niños con TDAH, entre ellos:

La responsabilidad y la habilidad de los docentes para atender niño con TDAH.

Disposición de medios y recursos tecnológicos que favorecen su superación profesional.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Como conclusión general del diagnóstico se evidenció insuficiencias teórico-metodológicas en el desempeño de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” que afectan la atención a niños con TDAH.

Conclusiones del capítulo 2

La caracterización de la situación actual permitió revelar las insuficiencias que poseen los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” para atender a niños con TDAH, lo que da muestra de la objetividad del problema de esta investigación.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta el uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Se exponen los resultados de la consulta a especialistas la cual permitió saber los criterios de los partícipes acerca de la pertinencia de la propuesta y la satisfacción de los docentes con la utilización del aula.

3.1. La gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

En un proceso educativo que se encuentra en constante cambio, es fundamental que los docentes estén provistos de aspectos metodológicos más efectivos para fomentar aprendizajes desarrolladores y significativos en sus estudiantes. Este proyecto exhibe el diseño de un aula virtual en GOOGLE SITE renovadora, dirigida a los docentes de la Escuela de educación básica “3 de Julio”, centrada en la gamificación para la atención a niños con TDAH. Esta propuesta se destaca por su estructuración, su originalidad en la selección de juegos y elementos metodológicos para la superación profesional de los docentes y su adaptabilidad al entorno educativo específico de la escuela.

En base al contenido que se ofrece en el aula virtual dirigido a docentes para su superación profesional en la utilización de la gamificación, se busca mejorar la calidad del aprendizaje de los niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad en la escuela de educación básica “3 de Julio”.



El aula virtual en GOOGLE SITE está programado para que tenga una duración de seis semanas, con la primera semana reservada para diagnóstico, seguida de las siguientes semanas que se centran en un método de aprendizaje cada una.

La efectividad de la tecnología en la educación no solo depende de su implementación, sino de cómo se integra con el contenido y los métodos pedagógicos, reforzando la relevancia y aplicabilidad del aprendizaje.

La estructura modular y el énfasis en el aprendizaje colaborativo encuentran respaldo en la teoría constructivista de Vygotsky (1978), que destaca la importancia de la interacción social y la colaboración en el proceso de aprendizaje. Este enfoque reconoce que el aprendizaje es un proceso activo y socialmente construido, donde los estudiantes pueden beneficiarse significativamente de la interacción y colaboración con sus pares.

Los principios de inclusión y aplicación práctica se alinean con la teoría de la pedagogía inclusiva (Booth & Ainscow, 2016) y la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (1984), que enfatizan la importancia de abordar diferentes estilos de aprendizaje y conectar el conocimiento con la experiencia. Estos enfoques respaldan la idea de que la educación debe ser accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades previas, y que el aprendizaje se consolida cuando se vincula con situaciones del mundo real.

La importancia de una evaluación integral y la retroalimentación constante se apoya en la teoría de la evaluación formativa de Scriven (1967) y el enfoque de retroalimentación de Hattie y Timperley (2007). Estas teorías sostienen que la evaluación no solo debe medir el rendimiento, sino también proporcionar información valiosa para el proceso de aprendizaje y mejorar continuamente la calidad de la educación.



La definición de aula virtual ha sido abordada por varios investigadores, al respecto Pérez-Álvarez 2021), plantean que un curso virtual es un programa educativo que se imparte en línea, a través de una plataforma digital, y que permite a los estudiantes acceder a materiales didácticos, interactuar con el profesorado y con otros estudiantes, y realizar actividades de evaluación y retroalimentación.

Las aulas virtuales tienen que tener buena accesibilidad para que los docentes puedan acceder a las capacitaciones desde el lugar en que se encuentren, de esta forma ellos pueden gestionar su propio aprendizaje gracias a que el proceso se desarrolla en entornos virtuales. Esto es muy importante también ya que se logra que la educación a distancia y el aula virtual se implementen cada vez más.

El docente mediante su superación tendrá la ventaja de poder realizar su proceso de autoaprendizaje haciendo uso de los diferentes recursos multimedia, lo que implica que puede conectarse de forma más dinámica con el material de estudio.

El aula virtual proporciona a los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” una experiencia educativa enriquecedora para la utilización de la gamificación. Utilizando la plataforma GOOGLE SITE, se busca crear un espacio interactivo y accesible que facilite superar pedagógicamente a los docentes para el uso de los juegos. Este enfoque busca no solo transmitir conocimientos, sino también fomentar la motivación y el interés.

El Objetivo General es contribuir a la superación de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” en las concepciones teórico–metodológicas actuales en la atención a niños con TDAH, de manera que permita la apropiación de los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias, para dirigir el proceso docente-educativo y mejorar su desempeño profesional.



La propuesta se fundamenta en la necesidad de adaptar la educación a las demandas actuales, aprovechando las ventajas pedagógicas de la tecnología de la información y la comunicación. La evolución del proceso de superación y la integración de herramientas tecnológicas que buscan mejorar la calidad y accesibilidad para utilizar la gamificación. Además, se considera la importancia de cultivar el interés de los docentes mediante un enfoque interactivo y aplicado.

Características de la Propuesta

- **Flexibilidad:** El aula se adapta a los horarios y ritmos individuales de los docentes, permitiendo una superación autónoma. También puede ser utilizada por otros profesores teniendo en cuenta las características de los niños con que trabajan.
- **Interactividad:** Utilización de multimedia, simulaciones y actividades participativas para crear un entorno dinámico y participativo.
- **Accesibilidad:** El diseño del aula se ha concebido pensando en la diversidad de habilidades y contextos de los docentes, garantizando un acceso equitativo.

El aula sigue un enfoque modular, abordando conceptos fundamentales antes de avanzar hacia los diferentes temas. Se incorporan videos explicativos, lecturas, actividades prácticas y foros de discusión, contribuyendo a una superación profesional holística y colaborativa.

Además de los requisitos básicos de acceso a una computadora o dispositivo con conexión a internet, se espera la participación activa en actividades y evaluaciones. Se busca no solo la adquisición de conocimientos, sino también la aplicación práctica y la interacción constante para una superación más profunda.



El aula virtual en GOOGLE SITE sobre el uso de la gamificación para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica "3 de Julio", está estructurado de la siguiente manera.

Primeramente para acceder al aula virtual se debe tener instalado en la PC un Navegador de su preferencia (Google chrome, edge, Mozilla, etc.) y luego ir al link: <https://sites.google.com/view/superacionprofesional/p%C3%A1gina-principal> que permitirá entrar al aula donde se presentará la portada de presentación.



Figura 1. Página principal del aula

Como se puede observar la portada se encuentra con el título del aula y un video que habla sobre los niños con TDAH, cuales son los síntomas, el diagnóstico para identificar el trastorno y como tratar a los niños; al lado izquierdo se muestra un botón el cual sirve para que los docentes registren su participación en el curso completando todos los campos solicitados de esta forma tener un control de los profesores que interactúan en el aula virtual.



Figura 2. Registro de cada docente

The image displays a registration form for teachers on the UBE website, divided into three sections. The top section, titled "REGISTRO", includes a header with a blue abstract image and a sub-header "Regístrese para continuar el curso". It shows a user profile for "jessifernan@gmail.com" with a "Cambiar cuenta" link and a "No compartido" status. A red note states: "El correo que le propusimos es obligatorio". Below this are input fields for "Nombres y apellidos completos" and "Cédula de ciudadanía", both with "Tu respuesta" placeholder text. The middle section contains fields for "Correo electrónico", "Número telefónico", and "Cargo", each with "Tu respuesta" placeholder text. It also includes a "Es usted tutor" section with radio buttons for "Sí" and "No". The bottom section, titled "ASPIRACIÓN", features a blue header and a question: "¿Qué le motivó a tomar el curso?". Below the question is a "Tu respuesta" input field. At the bottom of the form, there are "Atrás" and "Siguiente" buttons, and a "Retornar formulario" link.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

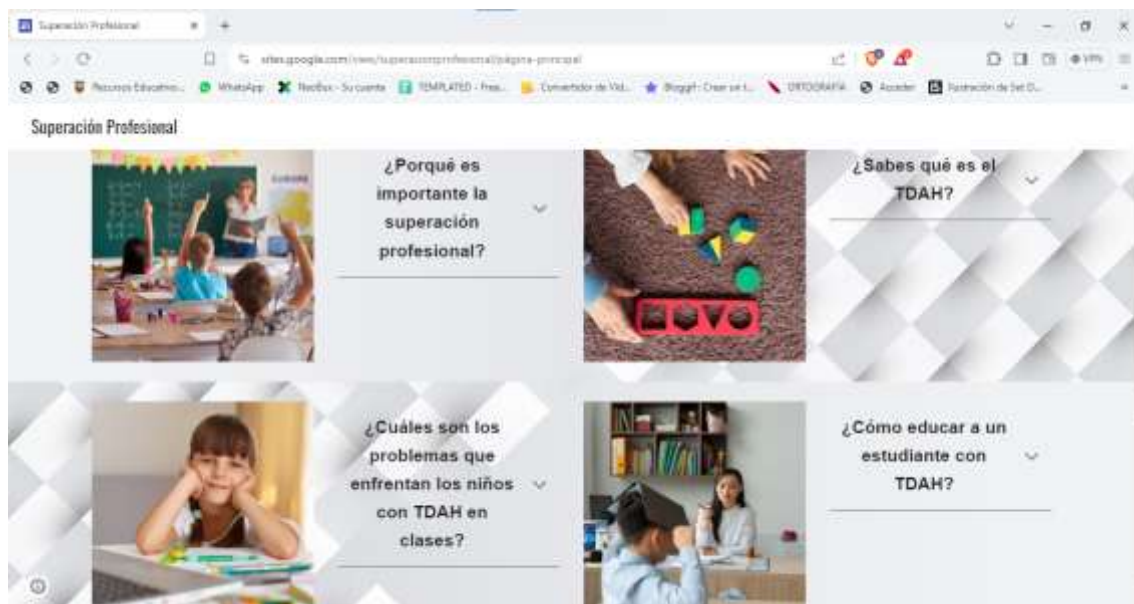
Debajo aparece la información referida a los diseñadores del curso y la finalidad del aula con el nombre ¿Quiénes somos?



Figura 3 ¿Quiénes somos?

A continuación de quienes somos aparecen preguntas para motivar a los docentes a incursionar en diferentes temas relacionados con la superación profesional y el tratamiento a niños con TDAH.

Figura 4 Preguntas motivacionales



Adentrándose en el aula virtual es decir en la página siguiente se van a encontrar el menú que contiene las Unidades que se abordarán en el aula para la



superación de los docentes, que en este caso son 4 unidades conjuntamente con la evaluación.

Figura 5. Unidades y Evaluación



Accediendo a cada unidad estas van a contener los diferentes temas con actividades que van a evaluar el nivel de conocimiento adquirido por los docentes referido al contenido, lo metodológico y lo tecnológico. La navegación por cada unidad y tema es muy sencilla simplemente dar clic en cada texto.

Esta parte del aula para todas las unidades y temas, tiene la misma estructura conformada por el contenido y actividades, los ejercicios propuestos y los recursos complementarios.

En la parte de teoría y ejemplos aparece todo lo relacionado a ese contenido y los ejemplos para que el alumno comprenda mejor lo que se le está explicando teóricamente.

En este caso se muestra lo referido a la unidad 1 y el tema 1 que aborda todo lo relacionado con el TDAH.

Figura 6 Unidad 1. Comprendiendo el TDAH



Figura 7: Tema 1. Definición y características del TDAH



En cada tema se muestran los contenidos referidos al tema abordado, videos, explicaciones metodológicas y lo relacionado al uso de la gamificación para trabajar con estos niños. También contiene actividades para comprobar el conocimiento de los docentes, foros que va a permitir que los docentes intercambien entre ellos las posibles soluciones de las actividades y las dudas que puedan existir y contiene también un cuestionario.



Figura 8: Contenido del tema

Superación Profesional

DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL TDAH



¿QUÉ ES EL TDAH?

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es un trastorno a nivel neuronal que se caracteriza por dificultades persistentes en la atención, la hiperactividad y la impulsividad que afectan el funcionamiento y el desarrollo de un individuo. Es importante comprender que el TDAH no es simplemente un problema de comportamiento o falta de voluntad, sino que tiene bases neurobiológicas subyacentes que requieren de estrategias diferenciadas, como ordenes claras y cortas para lograr en el niño, la comprensión de lo solicitado.

- La mayoría de los niños neurotípicos no pierden atención o son hiperactivos o impulsivos en un momento u otro. Es típico que los niños en edad preescolar tengan periodos de atención cortos y no puedan seguir con una actividad por mucho tiempo. Incluso en niños mayores y adolescentes, el periodo de atención a menudo depende del nivel de interés.

Superación Profesional

CARACTERÍSTICAS

Las características principales del TDAH incluyen la falta de atención y el comportamiento hiperactivo-impulsivo. Los síntomas del TDAH comienzan antes de los 12 años de edad y, en algunos niños, se notan a partir de los 3 años de edad. Estos síntomas pueden ser leves, moderados o graves, y pueden continuar hasta la edad adulta.



Cuadro Sinóptico (Más Simple Blanco)

CARACTERÍSTICAS DEL TDAH

- INATENCIÓN**
 - Dificultad para mantener la atención en tareas o juegos.
 - Existen errores por descuido en tareas escolares.
- HIPERACTIVIDAD**
 - Se mueven en sillas en situaciones inapropiadas por exceso de tensión en ellas.
 - Cuando se sientan en sillas se mueven dentro de ellas.
- IMPULSIVIDAD**
 - Responde antes de que se termine la pregunta.
 - Utilidad poco razonable.
 - Interrumpe a los demás o se interrumpe por una acción o lenguaje de otro.

Figura 9: Actividades del tema

Superación Profesional

ACTIVIDADES

TAREA PRÁCTICA

UNIDAD 1 - Comprendiendo el TDAH

TEMA 1 - Definición y características del TDAH.

Actividades:

- Crear y compartir un video corto (3-10 minutos) en el que usted explique qué es el TDAH, sus tipos y características principales, según la información proporcionada.
- Comparte en el FORO tu experiencia en el video ¿Cuál ha sido su estrategia al encontrarse con un estudiante con posible TDAH?

Atención

Subir sus trabajos en formato pdf al siguiente link

<https://drive.google.com/drive/folders/1a5v8e...>



Superación Profesional

FORO

¡Bienvenidos al foro de discusión sobre el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en el aula! Este espacio está diseñado para compartir experiencias, discutir estrategias y aprender juntos cómo apoyar mejor a nuestros estudiantes con TDAH.



Superación Profesional



QUESTIONARIO

Instrucciones:

Llene con mayor exactitud sus datos Afiliados

00

El aula culmina con la evaluación y la posibilidad para los docentes de utilizar los conocimientos recibidos en situaciones prácticas. Se promueve la retroalimentación para garantizar una mejoría del aula virtual y se ofrece a los participantes un lugar para reflexionar sobre su progreso y metas futuras.

Aplicación del aula virtual

Para la aplicación del aula virtual se partió de tener en cuenta las necesidades básicas de superación que presentaban los docentes para la atención a niños con TDAH, teniendo en cuenta elementos teóricos y metodológicos. Dentro de los elementos teóricos, se determinan, los conocimientos específicos, esenciales que



distinguen a cada tipo de necesidad educativa y en el orden metodológico se tienen en cuenta, el dominio de los programas y planes de estudio de cada grado y especialidad, las variantes de atención, según el contexto en que se presenta cada una.

A criterio de los autores, para determinar las necesidades básicas de superación es necesario tener en cuenta tres pasos fundamentales:

Revisión de documentos normativos y metodológicos para conocer la proyección y el tratamiento que se le brinda a la superación profesional en función de la atención a niños con TDAH. Determinación de la preparación que han recibido los docentes para brindar atención a la diversidad. Determinación de las necesidades de superación de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” en función de la atención a niños con TDAH.

Después de obtenidas las necesidades, se implementó el aula virtual a través de la plataforma GOOGLE SITE, con seguimiento de módulos semanales y evaluaciones periódicas. La implementación incluyó el uso de videos, lecturas, actividades prácticas y evaluaciones garantizar una superación profesional y progresiva. La evaluación no solo medirá la comprensión teórica, sino también la capacidad de aplicar los conocimientos a situaciones prácticas.

La misma se desarrolló con los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio”. Según el plan de cronograma de capacitaciones institucionales, este curso se impartirá un mes posterior a su respectiva aprobación por parte de las autoridades encargadas. Durante la aplicación, se les facilitó a los participantes el enlace al aula virtual, brindándoles un acceso fácil y flexible al contenido del mismo.

Para entender mejor los aspectos teóricos, se efectuaron sesiones en vivo donde se expusieron mediante ejemplos prácticos los contenidos que se llevarán a cabo en las actividades.



Con la utilización de esta aula virtual se favorece a la participación y motivación de los docentes desde el inicio, promoviendo la flexibilidad mediante un acceso fluido para profundizar en los contenidos aportados y adquirir las habilidades para el trabajo de los niños con TDAH basadas en experiencias dinámicas y colaborativas y así contribuir a mejorar el trastorno que presentan los niños con TDAH.

Revisión de los resultados de la aplicación del aula virtual

Después de aplicada el aula virtual para la superación profesional de los docentes, se realizó la revisión de resultados utilizando la encuesta de satisfacción aplicada a los participantes.

Para la misma se aplicaron preguntas que permitieron evaluar la importancia del contenido del aula, el impacto que se obtuvo para aprender y desarrollar activamente el conocimiento, la mejora de habilidades luego de tomar el aula y finalmente la interacción, accesibilidades y comprensión del curso.

Validación del aula virtual

La validación del aula virtual fue a través de la aplicación práctica de la misma. A continuación se presentan los siguientes resultados:

- La documentación que forma parte del aula virtual que su propósito era contribuir a la superación profesional de los docentes les resultaron muy valiosos y útiles.
 - Las actividades de aprendizaje que se encuentran en el aula virtual para contribuir a la superación profesional de los docentes les resultaron muy efectivas.
 - Los contenidos relacionados con el TDAH y la gamificación que forman parte del aula virtual están debidamente distribuidos y organizado.



- Es muy eficiente la evaluación y retroalimentación efectuada en el aula virtual tanto para las unidades como para la evaluación final.
- El nivel de satisfacción de los docentes respecto al aula virtual es muy elevado.

Los resultados de la implementación del aula virtual para la superación de los docentes demostraron mejoras notables en la participación de los mismos. La capacitación destacó la importancia de abordar las barreras percibidas y fortalecer las habilidades tecnológicas para una integración efectiva.

A continuación se muestran los resultados obtenidos con la aplicación del criterio de especialistas.

Se utilizó el criterio de especialistas para la valoración por parte de éstos de los resultados del aula virtual para la superación profesional de estos en el trabajo con niños con TDAH. Para la valoración de la propuesta se seleccionaron como especialistas al director y los dos subdirectores (el docente y el administrativo). Los elementos que se tuvieron en cuenta fueron que tuvieran relación directa en el trabajo con niños con TDAH y el dominio de determinados elementos referidos a la preparación teórica y metodológica para trabajar con estos niños.

También fueron tomados en consideración aspectos como la experiencia profesional vinculada con la temática que se investiga, investigaciones realizadas vinculadas de alguna manera con la temática tratada, cargo que ocupa y años de experiencia como docente, así como el dominio para trabajar con los recursos tecnológicos.

Los especialistas poseen aproximadamente 6 años de experiencia trabajando con niños con TDAH como promedio, todos son graduados universitarios (100 %). Poseen un buen dominio en el trabajo con los recursos tecnológicos.



Con relación a las sugerencias aportadas por los especialistas se pueden significar las siguientes:

El 85,45% de los especialistas consideró pertinente que el proceso de superación profesional se caracteriza por ser un proceso que deviene en lo único, lo específico, lo integral y lo diverso, en tanto, la definición y fundamentación de sus dimensiones responden al carácter específico, integral y divergente en el que transcurre el proceso de superación.

El aula virtual para la superación profesional es acertada, viable de ser comprendida y factible de ser aplicada. Es posible su aplicación si se toman en cuenta sus características, y se ajusta a cada contexto donde se desempeña el docente.

Las valoraciones dadas por los especialistas fueron tenidas en cuentas para el perfeccionamiento del aula virtual en GOOGLE SITE propuesta.

Los resultados obtenidos por los especialistas fueron los siguientes:

La propuesta presentada al total de los especialistas, valoran de muy pertinente, tanto en la calidad de la concepción y la efectividad para resolver las insuficiencias analizadas. Los criterios fundamentales de los especialistas, en la valoración del aula virtual:

- Permite viabilizar una interacción con los elementos del aula de una manera altamente participativa, posibilitando la integración de recursos y sujetos para resolver problemas.
- El trabajo colaborativo que propicia el aula virtual en GOOGLE SITE, da la posibilidad de la actualización permanente de los contenidos sobre el ITDAH, a partir de toda la información actualizada que existe en el mismo.



- El uso de la gamificación a través de un aula virtual la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” en niños con TDAH, crea las bases, desde el punto de vista metodológico, para la implementación de nuevas formas de aprendizajes sustentados básicamente en dichas tecnologías.

En la propuesta, aunque existió una correspondencia general entre los criterios de los especialistas, se evidenció cierta diferencia de algunos de ellos en lo relativo a la infraestructura tecnológica existente para desarrollar el aula virtual en la escuela de educación básica “3 de Julio”.

Concuerdan en la necesidad de contribuir a la preparación científico-metodológica y técnica de los docentes desde las experiencias profesionales, teniendo en cuenta las condiciones reales del docente, a partir de la construcción del conocimiento de manera independiente y desarrolladora en sus investigaciones para solucionar los problemas que se le orientan, lo que favorecerá su preparación.

Consideran que el aula virtual no solo contribuye a la superación profesional de los docentes y al desarrollo del nuevo conocimiento, sino también a la formación multilateral de la personalidad al permitir que desarrollen habilidades y valores que lo acompañarán en su futura vida profesional.

Conclusiones del capítulo 3

La propuesta de un aula virtual en GOOGLE SITE para la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” refleja la aplicación práctica de los hallazgos. Diseñado con principios pedagógicos modernos, busca ofrecer una experiencia educativa flexible, interactiva y accesible. Su estructura modular del curso, guiada por la inclusión y la aplicación práctica, junto con la



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

evaluación continua y la retroalimentación, busca mejorar los conocimientos de los docentes en la atención a niños con TDAH.

Los criterios emitidos por los especialistas muestran coincidencia en reconocer la validez del aula virtual en GOOGLE SITE para la superación de los docentes de a través del análisis de los aspectos del proceso de superación profesional en la atención a niños con TDAH.

La propuesta del aula resalta la importancia de adaptarse a las nuevas tendencias educativas, integrar tecnologías de manera efectiva y centrarse en experiencias de aprendizaje significativas. Estos elementos son esenciales para preparar a los docentes a los desafíos contemporáneos y futuros, especialmente en la atención a niños con TDAH.



CONCLUSIONES GENERALES

El estudio teórico realizado sobre el desarrollo del proceso de superación profesional de los docentes de la educación básica, así como los resultados obtenidos de la aplicación de un aula virtual en GOOGLE SITE para dicha superación profesional en la atención a niños con TDAH, sometida a valoración a través de métodos cualitativos como parte del cumplimiento de los objetivos científicos de la investigación, hacen que se arribe a las siguientes conclusiones:

El proceso de superación profesional de los docentes de la educación básica, se ha realizado con un carácter general, en la que no se ha podido integrar lo específico, por lo que es evidente, que en la singularidad de la superación, como objeto de estudio, persisten insuficiencias teóricas que fundamentan la necesidad, de la reelaboración teórica-conceptual de la superación profesional de este docente para atender niños con TDAH y la misma se debe organizar como un proceso totalizador y dinámico que lo distinga.

El análisis de la reseña histórica, permitió revelar, que aunque el proceso de superación profesional ha sido abordado, y ha estado dirigido, al uso de la gamificación, el tratamiento que se le ha brindado a la superación profesional del docente de la educación básica para la atención a niños con TDAH, es insuficiente, y que además, carece de elementos teóricos, que permiten totalizar al proceso, desde lo específico, lo integral y lo diverso.

En la caracterización del estado actual de la superación profesional del docente de la escuela de educación básica "3 de Julio" en el uso de la gamificación en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad, se evidencian insuficiencias, que desde la teoría y la práctica afectan este proceso, lo que es expresión, de la objetividad del problema, de esta investigación.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

El uso de la gamificación a través de un aula virtual en GOOGLE SITE para contribuir a la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de julio” en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad, es un instrumento eficaz para contribuir el desarrollo de los conocimientos de estos docentes en la atención a niños con TDAH con el empleo de las Tecnologías, contribuyendo a alcanzar mejores resultados en los mismos.

La valoración de la factibilidad y la pertinencia del aula virtual en GOOGLE SITE, ha sido valorada positivamente por los especialistas consultados, quienes reconocen en la propuesta que se presenta es una vía adecuada para la superación profesional de los docentes de la escuela de educación básica “3 de Julio” sustentada en las tecnologías.



RECOMENDACIONES:

El resultado de esta investigación supone el perfeccionamiento del desempeño del docente de la educación básica, en la atención a niños con TDAH, por lo que se recomienda:

Continuar profundizando desde la investigación científica en las particularidades esenciales del proceso de superación profesional de docente, a partir de la identificación de diferentes procesos que pueden emerger en la superación profesional y que contribuyan al perfeccionamiento del desempeño profesional de los docentes.

Organizar cursos de superación a docentes de otras educaciones, con el propósito de extender la aplicación de la propuesta, donde las condiciones lo permitan, y favorecer con ello su crecimiento profesional tanto en la teoría como en la práctica, así como en la equidad de oportunidades para todos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Addine Fernández, F., González Soca, Recarey Fernández. (2004). Principios para la dirección del proceso pedagógico. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Addine Fernández, F. (2004). Didáctica: teoría y práctica. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Addine Fernández, F., & García Batista, G. (2005). Profesionalidad y actividad investigativa del docente. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Lozada Ortiz, A., Huepp Ramos, F. L., & Fumero Pérez, A. (2022). Apuntes históricos sobre la superación profesional del maestro logopeda en Santiago de Cuba. EduSol, 22(81). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475773282003>

Blanco Pérez, A. (2021). Introducción a la sociología de la Educación. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Blanco Pérez, A. (2023). Filosofía de la Educación. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Blanco Pérez, A., Cañas Louzau, T., Medina Roque, S., & Linares Cordero, M. (2014). Sociología de la educación: su lugar en la formación de profesores. La Habana: [s.n.].

Valle, A., & Castro, O. (2022). Retos y perspectivas de la formación y superación docente en Cuba (Material en soporte electrónico).

Llano, M. del, & Arencibia, V. (2020). Formación inicial y permanente de los profesores en los Institutos Superiores Pedagógicos. Ed. RA – MA. Microsoft Corporation. (1993). Visual Basic 3.0.



- Castillo Estrella, T. (2022). La superación de los docentes de la escuela: una necesidad para la calidad de la educación. Trabajo presentado en el Congreso Pedagogía. Pinar del Río: I. S. P. "Rafael María de Mendive".
- Añorga, J., & Varcárcel, N. (1996). Aproximaciones Metodológicas al Diseño Curricular de Maestrías y Doctorados: hacia una propuesta avanzada. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. La Habana.
- Vigostky, L. S. (1989). Obras Completas (Vol. 5). La Habana: Ed. Pueblo y Educación.
- Bell Rodríguez, R., & López Machín, R. (2002). Convocados por la diversidad. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.
- López Collazo, C. Z. S. (2019). Enfoques teóricos acerca de la superación profesional, una mirada en las áreas técnicas. VARONA, 68. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360671526003>
- Moré Mir, S. O. (2021). Consideraciones en torno a la superación profesional de los profesores de español - Literatura del Preuniversitario. EduSol, 21(75). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475768571010>
- Camacho Gómez, X., Rojas Villar, M. X., & Hernández Alba, L. (2019). La identidad con el entorno rural en la superación profesional del director de primaria. Atenas, 1(45). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478058273010>
- Lupolo Lombe, C. (2018). La superación profesional de los profesores. Una exigencia del contexto educativo angolano actual. VARONA, 2. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360672109012>
- Cañizares Luna, O., Sarasa Muñoz, N., & Villar Valdés, M. (2015). Superación para el perfeccionamiento de las competencias docentes en profesores de las ciencias



básicas biomédicas. Edumecentro, 7(3).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5158211>

Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 26(1), 251-273.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194170643014>

López-Marí, M., San Martín-Alonso, A., & Peirats-Chacón, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. Revista Colombiana de Educación, 1(84), 1-22.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413674311016>

Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. Sinéctica, 59.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99874454009>

Sosa Díaz, M. J., & Valverde Berrocoso, J. (2022). Hacia una educación digital. Modelos de integración de las TIC en los centros educativos. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 27(94), 939-970.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14072628011>

Mateo-Girona, M. T., Agudelo-Ortega, J. A., & Caro-Lopera, M. Á. (2021). El uso de herramientas TIC para la enseñanza de la escritura argumentativa. Revista Electrónica en Educación y Pedagogía, 5(8), 80-98.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573967010006>

Díaz-Vicario, A., Mercader, C., & Gairín, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21, e07, 1-11.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15559185002>



Galindo Valero, P. A. (2021). Utilización de plataformas digitales en educación. Revista de Educación, Innovación y Formación, 4, 7-25.
<https://www.grupocomunicar.com/pdf/redes-sociales-y-ciudadania-2022.pdf>

Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, P. C., & González-Sanmamed, M. (2023). Roles del docente universitario en procesos de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 26(1).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331473090003>

Artopoulos, A., Huarte, J., & Rivoir, A. (2020). Plataformas de simulación y aprendizaje. Propuesta Educativa, 1(53), 25-44.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403064166004>

Delgado, C. (2021). Plataforma virtual GOOGLE SITE como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de educación básica. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.
<https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/29/24/44>

Calderón Mayorga, C. (2020). Evaluación de información básica de cursos, actividades y recursos de Moodle en ingeniería. International Journal of New Education, 6.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8111752>

Evgenievich, E., Petrovna, M., Evgenievna, T., Aleksandrovna, O., & Yevgenyevna, S. (2021). Moodle LMS: Positive and Negative Aspects of Using Distance Education in Higher Education Institutions. Propósitos y Representaciones, 9(SPE2), e1104. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7759757>



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Digión, L. B., & Álvarez, M. M. (2021). Experiencia de enseñanza-aprendizaje con aula virtual en el acompañamiento pedagógico debido al Covid-19. Universidad de Guadalajara, 13(1), 20-35. <http://doi.org/10.32870/Ap.v13n1.1957>

Duarte-Herrera, M., Montalvo Apolín, D. E., & Valdes Lozano, D. E. (2019). Estrategias disposicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual. Revista Educación, 43(2). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44058158038>

Véliz Salazar, M. I., & Gutiérrez Marfileño, V. E. (2021). Modelos de enseñanza sobre buenas prácticas docentes en las aulas virtuales. Apertura (Guadalajara, Jal.), 13(1), 150-165. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68869704010>