



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES  
TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA  
FORMACIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA  
PARA EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL BACHILLERATO**

**Autor/es:**

María Yolanda Carrera Simbaña

Virginia Monserrate Vera Loor

**Tutor/a:**

Ph. D. Leticia Guillot Mustelier

**ECUADOR**

2023 - 2024

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación a mis hijas Nahomy y Naylen, que son mi inspiración diaria y mi razón para esforzarme siempre. A mis queridos padres José y Jesenia, por su inquebrantable amor y sacrificio para que yo pudiera alcanzar mis metas. A mi apreciado esposo Yandry, por su constante apoyo, comprensión y paciencia a lo largo de este viaje académico. A mi tutora, la PhD Leticia Guillot Mustelier por su invaluable orientación, sabiduría y apoyo durante todo el proceso de investigación.

Virginia Monserrate Vera Loor

## **AGRADECIMIENTO**

Quisiera expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que han brindado un apoyo invaluable en la realización de este proyecto. En primer lugar, agradezco a mi familia por su amor incondicional y constante respaldo, especialmente a mis padres, Virginia y Luis hermanos, Ramiro, Hernán, Jorge, Rosa. Sobrinos, Vanesa, Pablo, Matthias a mi esposo, Rafael y en especial a hijo, quienes han sido mi fuente de fuerza y motivación. También, extendo mi reconocimiento a mi tutora, la PhD Leticia Guillot Mustelier, por su orientación precisa y apoyo inquebrantable a lo largo de este proceso, así como a mis compañeros de estudio, cuyos conocimientos y debates han enriquecido mi comprensión del tema. Finalmente, mi gratitud se dirige a la Universidad Bolivariana por brindarme la oportunidad de crecer profesionalmente y cumplir este sueño académico. A todos ustedes, gracias por creer en mí y por ser parte fundamental de este logro.

María Yolanda Carrera Simbaña

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene como objetivo general, elaborar una estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza aprendizaje del Bachillerato en la Unidad Educativa Particular del Cantón Rocafuerte, con lo cual se contribuye a resolver el problema científico declarado ¿Cómo perfeccionar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato de la Unidad Educativa Particular General Eloy Alfaro Delgado?. Para el desarrollo de la misma se utilizaron métodos de nivel teórico como el Análisis-Síntesis, Modelación, Inducción-Deducción, empírico con la Observación, el Análisis Documental, la Encuesta y el Criterio de Especialistas, y Estadístico Matemático como la estadística descriptiva para el procesamiento de la información. Para su estudio se determina una población de 13 docentes de Lengua y Literatura, extrayendo una muestra que quedó conformada por 6 de ellos que laboran en el Bachillerato. Los resultados obtenidos a partir de la guía de observación y el cuestionario indican que un mayor porcentaje de docentes tiene formación en el área de Lengua y Literatura y poca experiencia en la práctica educativa, se han capacitado en algunas áreas de conocimiento, pero, muy poco en Gamificación asociada a los avances tecnológicos, por lo cual no se adaptan las TIC a la enseñanza. El criterio de especialistas se utiliza para la valoración de la factibilidad de la propuesta los cuales corroboran que puede ser aplicada en función a los objetivos planteados; resaltando la variedad de las acciones que se proponen en función de la superación del docente.

***Palabras claves:*** *Estrategia de superación, formación didáctica del docente, Lengua y Literatura, gamificación*

## **ABSTRACT**

The general objective of this research is to develop an improvement strategy for the didactic training of the Language and Literature teacher in the use of gamification as a technological resource in the teaching-learning process of the Baccalaureate in the Private Educational Unit of the Rocafuerte Canton, with which contributes to solving the declared scientific problem: How to improve the teaching and learning process of the subject of Language and Literature in the Baccalaureate of the General Eloy Alfaro Delgado Private Educational Unit? For its development, theoretical level methods were used such as Analysis-Synthesis, Modeling, Induction-Deduction, empirical with Observation, Documentary Analysis, Survey and Specialist Criterion, and Mathematical Statistics as the descriptive statistics for the information processing. For its study, a population of 13 Language and Literature teachers was determined, extracting a sample that was made up of 6 of them who work in the Baccalaureate. The results obtained from the observation guide and the questionnaire indicate that a higher percentage of teachers have training in the area of Language and Literature and little experience in educational practice; they have been trained in some areas of knowledge, but very little. in Gamification associated with technological advances, which is why ICT is not adapted to teaching. The criteria of specialists is used to assess the feasibility of the proposal, which corroborates that it can be applied based on the stated objectives; highlighting the variety of actions that are proposed based on the teacher's improvement.

***Keywords:** Improvement strategy, didactic teacher training, Language and Literature, gamification*

## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA .....</b>	<b>9</b>
1.1 Fundamentos epistemológicos en torno al proceso de formación didáctica del docente de Lengua y Literatura.....	9
1.2. Proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en el bachillerato .....	13
1.3. Gamificación como recurso tecnológico en el Proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en el bachillerato .....	21
<b>CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN. ESTUDIO DIAGNÓSTICO .....</b>	<b>24</b>
2.1. Proceder metodológico general seguido en la investigación .....	25
2.2. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación ... ..	25
2.3. Población y muestra .....	26
2.4. Análisis de los resultados del diagnóstico .....	28
<b>CAPÍTULO III: ESTRATEGIA DE SUPERACIÓN PARA LA FORMACIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA EN EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL BACHILLERATO .....</b>	<b>51</b>
3.1. Fundamentos teóricos de la estrategia de superación .....	51
3.2. Modelación de la estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación en el bachillerato	56
3.3. Valoración, mediante el método de especialistas, de la factibilidad de la estrategia de superación .....	74
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Elementos inmersos en el PEA.....	18
<b>Tabla 2.</b> Formación como docente en el área de Lengua y Literatura.....	31
<b>Tabla 3.</b> Tiempo que ha ejercido como docente .....	32
<b>Tabla 4.</b> Frecuencia con la que recibe capacitaciones, talleres, etc.....	33
<b>Tabla 5.</b> De las siguientes opciones, capacitaciones que ha recibido .....	33
<b>Tabla 6.</b> Motivación de aprendizaje autónomo e interactivo a estudiantes	34
<b>Tabla 7.</b> Uso de las TIC con estudiantes .....	33
<b>Tabla 8.</b> Adecuación de estrategias y procedimientos en clases .....	35
<b>Tabla 9.</b> Medios y herramientas utilizados para impartir sus clases .....	35
<b>Tabla 10.</b> Medios y herramientas utiliza para impartir sus clases .....	36
<b>Tabla 11.</b> Recursos y actividades para aprender a usar la tecnología .....	36
<b>Tabla 12.</b> Capacitado respecto al uso de la gamificación .....	37
<b>Tabla 13.</b> Familiarizado con la gamificación .....	37
<b>Tabla 14.</b> Inclusión de actividades con principios de gamificación .....	38
<b>Tabla 15.</b> Implementación de la gamificación incorporada a las TIC .....	38
<b>Tabla 16.</b> Frecuencia con la que se emplea la gamificación .....	39
<b>Tabla 17.</b> Empleo de recursos de la gamificación .....	49
<b>Tabla 18.</b> Recursos empleados .....	71
<b>Tabla 19.</b> Escala de valoración de la propuesta .....	72

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Contenidos destacados en la asignatura de Lengua y Literatura .....	24
<b>Figura 2.</b> Dificultades de los docentes de Lengua y Literatura .....	47
<b>Figura 3.</b> Observación del entono educativo .....	49
<b>Figura 4.</b> Características de la estrategia de superación docente .....	52
<b>Figura 4.</b> Contenidos objeto de abordaje .....	55
<b>Figura 6.</b> Contenidos de los talleres .....	56



## LISTADO DE ANEXOS

<b>Anexo 1.</b>	Cuestionario de encuesta dirigida a los docentes .....	66
<b>Anexo 2.</b>	Guía de observación.....	70
<b>Anexo 3.</b>	Encuesta a docentes .....	72
<b>Anexo 4.</b>	Operacionalización de variables.....	75
<b>Anexo 5.</b>	Evidencia fotográfica del trabajo realizado.....	78
<b>Anexo 6.</b>	Cronograma de actividades .....	81



## INTRODUCCIÓN

Según Delgado (2020) “ahora es el momento de pensar más allá del COVID-19, reinventar la educación y lograr el objetivo de brindar acceso a un aprendizaje de calidad a todos los estudiantes” (p.10).

En relación a lo anterior, como resultados de estudios realizados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y el Banco Mundial (BM) concuerdan, en que sólo la mitad de los países estudiados están ofreciendo a los maestros capacitación adicional sobre educación después de la pandemia.

Ese escenario motivó la creación de políticas educativas internacionales donde se estableció como prioridad, la importancia y la necesidad de generar espacios de capacitación del docente que contribuyan a perfeccionar su papel de mediador del aprendizaje, sin olvidar la gama de diferencias que existen en el aula.

En consecuencia, la UNESCO (2021), plantea que “los docentes tienen una especial relevancia para contribuir a que las escuelas y aulas se conviertan en espacios dinámicos, creativos, facilitadores de los aprendizajes y sobre todo de atención a la diversidad” (p. 9).

Lo expresado anteriormente permite comprender, para esta investigación, que un elemento de primer orden para los ministerios de educación de los diferentes países es la capacitación de los docentes, la cual debe convertirse en una necesidad impostergable en cada centro educativo, en aras de garantizarla en correspondencia con el papel que juegan dichos docentes en la sociedad a partir de las exigencias mundiales.

En el contexto de Ecuador, como consecuencia de la medida implementada por el Ministerio de



Educación (MINEDUC) la comunidad educativa se vio inmersa en un gran reto, al tener que garantizar desde el trabajo conjunto, el diseño e implementación de estrategias de enseñanza y aprendizaje con el uso de las tecnologías no utilizadas con anterioridad.

Además, las estrategias debían cumplir con los lineamientos sanitarios y velar por la salud física de todos los miembros involucrados. Sin embargo, muchos docentes carecían de la preparación necesaria para orientar y supervisar el aprendizaje a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

La implementación de las TIC en el sistema educativo, ha sido trabajado por diversos investigadores entre los que se destacan: Mite y Sanz (2017); Ayabaca, Alba y Guamán (2019); Bozada (2020); entre otros. Estos coinciden en reconocer su utilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como su contribución a una educación más interactiva y con grandes posibilidades para alcanzar aprendizajes necesarios para insertarse en la vida social.

En tal sentido, asegura Infante (2017) que “las TIC están cambiando los paradigmas de la instrucción tradicional, la educación unida a la necesidad de innovación requiere no sólo el acceso, sino de verdaderas transformaciones” (p 10).

Teniendo en cuenta las ventajas que las tecnologías ofrecen en el ámbito educativo, MINEDUC (2021) en su Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioeconómicas declaran que las mismas “ayudan a satisfacer las necesidades de la realidad educativa actual” (p.5).

Dentro de las competencias a desarrollar en los estudiantes, se declara la competencia digital, entendida como “un conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable, de los dispositivos digitales y de las aplicaciones tecnológicas para la comunicación y de las redes, para de esta forma, acceder a la información” (MINEDUC, 2021, p.7).

Para los autores de esta investigación queda claro, que lograr que los estudiantes desarrollen esta competencia desde el proceso de enseñanza aprendizaje, requiere sin duda que el docente posea



una preparación previa, que le permita utilizar metodologías activas que requieran el uso de la tecnología y que coloquen al estudiante en el centro del aprendizaje.

Sin embargo, como resultado de la observación y la aplicación de otras técnicas de naturaleza empírica, se observó que en el contexto educativo del Cantón Rocafuerte existen insuficiencias en los docentes de Lengua y Literatura tales como:

- Imparten sus clases, utilizando métodos tradicionales, que influyen en el correcto aprendizaje de los contenidos de esta asignatura por los estudiantes.
- No se contribuye a la preparación del estudiante para que aprenda a utilizar la tecnología en el aprendizaje de la lectura y escritura, y en su vida en general.
- No aprovechan los beneficios que aporta la gamificación, incorporada a las TIC, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura.
- Escasa actualización y preparación didáctica del docente para utilizar los procedimientos de la lectura y escritura a través de la gamificación incorporada a la tecnología, en el proceso que dirige.

Estos argumentos entre otros, contribuyen a justificar la necesidad de la investigación, con la intencionalidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura a partir de la preparación didáctica de los docentes para que puedan cumplir con las exigencias del currículo establecido para los estudiantes de Bachillerato.

Es una realidad que, para el desarrollo adecuado del ejercicio docente, hoy más que nunca se tiene la necesidad de lograr la preparación de los mismos en el uso de metodologías activas que promuevan la motivación por el aprendizaje y que proporcionen la adquisición de conocimientos y habilidades necesarias para estar en consonancia con las exigencias mundiales.

Dentro de estas metodologías activas, la gamificación ha ganado protagonismo, gracias también al desarrollo de las nuevas tecnologías; esta utiliza elementos y mecánicas propias del juego con el objetivo de mejorar los procesos de aprendizajes de los alumnos, en el que el estudiante tendrá que realizar actividades que lo ayudan a desarrollar esas competencias digitales establecidas desde el currículo y tan necesarias en el mundo actual.



La combinación de lengua, literatura y tecnología, a través de juegos educativos, ha sido trabajado por varios autores entre los que se destacan Rodríguez (2020), Sánchez, et al (2020), Pacheco, et al (2023) entre otros autores. Ellos coinciden en que estos preparan a los estudiantes para una comunicación efectiva en el mundo digital actual, al mismo tiempo que promueve el amor por la lectura y el pensamiento crítico

Como resultado del análisis de los presupuestos teóricos y antecedentes de investigaciones relacionadas con la temática, se revela la importancia de profundizar en el uso de la gamificación como recurso tecnológico, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua y literatura.

En este marco de ideas se estima prudente destacar el criterio de los siguientes autores que han trabajado con variables afines al tema sobre la gamificación como recurso tecnológico en la enseñanza de lengua y literatura, Torres (2023); aportó con el desarrollo de una guía didáctica basada en la gamificación con el objeto de impulsar competencias digitales en docentes de lengua y literatura; mientras que Galarza, Espinel y Murillo (2022); trabajaron para identificar problemas de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura, proponiendo la técnica de la gamificación para generar motivación e interés durante la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura.. El autor Pacheco (2019) presenta a la gamificación como una estrategia educativa que puede reforzar el proceso de aprendizaje, así mismo plantea que la gamificación busca compensar el desajuste presente entre la educación y el uso de herramientas tecnológicas, en tal sentido describe la necesidad de adaptar currículos, reformar normas, debatir paradigmas, impidiendo en los estudiantes manifestaciones extremas, ya sea por la distancia o la proximidad excesiva con el entorno digital.

Los elementos anteriormente analizados, permiten determinar cómo **problema científico:**

¿Cómo perfeccionar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato de la Unidad Educativa Particular General Eloy Alfaro Delgado del cantón Rocafuerte?



Por lo expuesto, el **objeto de la investigación**, radica en el proceso de la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura.

Atendiendo a la lógica de la investigación se declara como **objetivo general**:

Elaborar una estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza aprendizaje del Bachillerato en la Unidad Educativa Particular del Cantón Rocafuerte.

Esto lleva a tener en cuenta las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Cómo fundamentar teóricamente el proceso de formación didáctica del docente de Lengua y Literatura, así como el uso de la gamificación como recurso tecnológico en la enseñanza y aprendizaje de esta asignatura en el Bachillerato?
2. ¿Qué situación actual tendrán los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato utilizando la gamificación como recurso tecnológico?
3. ¿Cómo elaborar una estrategia para la superación del docente en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato?
4. ¿Cómo valorar la factibilidad de la estrategia de superación a partir del método de criterio de especialistas?

A partir de las preguntas científicas, se determinan los siguientes **objetivos específicos**:

1. Fundamentar teóricamente el proceso de formación del docente de Lengua y Literatura, así como el uso de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje de esta asignatura.
2. Diagnosticar la preparación de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato utilizando la gamificación como recurso tecnológico.
3. Elaborar una estrategia de superación para la formación didáctica de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato utilizando la gamificación como recurso tecnológico.



4. Valorar la factibilidad de la estrategia de superación a partir de la consulta a especialistas en el tema objeto de estudio.

Para el desarrollo de la investigación se emplearon **métodos del nivel teórico, empírico y estadístico-matemático.**

Dentro de los teóricos fueron empleados el Análisis-Síntesis, Modelación e Inducción Deducción.

Dentro de los Métodos Empíricos se utilizaron la Observación, el Análisis Documental, la Encuesta y el Criterio de Especialistas.

Como Método Estadístico-Matemático se utiliza la estadística descriptiva para el procesamiento de los datos, así como su presentación de forma tabular, gráfica, analítica y para determinación de la muestra.

Como objeto de estudio se seleccionó una **población** de 13 docentes de Lengua y Literatura pertenecientes a la Unidad Educativa particular General Eloy Alfaro Delgado del Cantón Rocafuerte y la **muestra** representativa quedó conformada por 6 docentes que laboran en el bachillerato.

Según el **tipo de investigación**, desde su objetivo es **aplicada**, ya que se enfoca en generar una estrategia de superación orientada a docentes del Bachillerato de la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado” y en cuanto al enfoque, la investigación se apoyó en un diseño de campo.

### **Principal aporte**

Una estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Bachillerato en la Unidad Educativa Particular del Cantón Rocafuerte.

### **Categorías de la investigación**

En este contexto, como lo expresa Reinoso (2017) “Una categoría es un concepto o un conjunto de conceptos que sirven para agrupar una sucesión de fenómenos que ocurren en la realidad y que guardan relación con otra serie de realidades.” (p 3). Teniendo en cuenta lo asumido, se



declaran como categorías para la investigación las siguientes: Formación didáctica del docente de lengua y literatura; proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura; estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico.

**Importancia del estudio:** La importancia del trabajo radica en la posibilidad de disponer de una estrategia de superación para la formación didáctica que le enseñe al docente de Lengua y Literatura a cómo utilizar la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje en el Bachillerato.

**Necesidad social.** Desde el punto de vista social, el diagnóstico y posterior elaboración de la actual propuesta, impactará favorablemente a la comunidad en general, a los docentes y a los estudiantes, por que servirá de referente para actualizar y fortalecer nociones afines a los procesos formativos con el uso de la tecnología. En este sentido, la estrategia que se ofrece prepara al docente para que utilice la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Bachillerato.

La **novedad de la investigación** se revela en la estructuración de la estrategia de superación para la formación didáctica del docente de la asignatura de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en la enseñanza aprendizaje en el Bachillerato.

**Actualidad científica:** El trabajo responde a las necesidades educativas de los educandos y a la Agenda Digital Educativa de Ecuador, establecida para el periodo 2021-2025, en la cual se busca ejecutar, planificar, evaluar estrategias y acciones orientadas al fortalecimiento de la ciudadanía digital, con el fin de generar las condiciones idóneas para impulsar que los estudiantes utilicen adecuadamente los recursos tecnológicos en relación al enfoque educativo.

El informe de tesis consta de resumen, introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

**El primer capítulo** establece las bases teóricas que sustentan el trabajo. Se analizan los grandes constructos que sostienen la investigación: las teorías sobre la formación didáctica del docente, la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura, profundizando en el estudio de las



estrategias que se utilizan en esta área y, finalmente la gamificación, teorías y aportes que ayudarán para el cumplimiento de los objetivos.

**El segundo capítulo,** hace referencia a la metodología que se ha seleccionado e implementado para el desarrollo de la investigación, se justifica los métodos en el contexto de la investigación, se define la población y muestra a utilizar, así como los instrumentos de diagnóstico que permiten obtener información acerca de la situación actual que tienen los docentes de Lengua y Literatura para el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por último, se realiza una valoración de los resultados obtenidos a partir de dichos instrumentos siendo estos representados en tablas.

**El tercer capítulo,** El tercer capítulo presenta los fundamentos teóricos que sirven de sustento a la estrategia de superación que servirá para mejorar la problemática, se describe las características de la estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el Bachillerato, así como la valoración de los resultados obtenidos con la consulta a especialistas que corroboran la factibilidad de la propuesta. a formación didáctica como recurso tecnológico en el Bachillerato y finalmente se realizan los epígrafes para el análisis de dichos fundamentos.



## **CAPÍTULO 1: FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA**

En este capítulo, se realiza un análisis de los fundamentos teóricos que sirven de sustento en la investigación, relacionados con el proceso de formación didáctica del docente de Lengua y Literatura, así como los referidos a la gamificación como recurso tecnológico y su uso en la enseñanza y aprendizaje de esta asignatura en el Bachillerato. Estos se convierten en epígrafes para el análisis de dichos fundamentos.

### **1.1 Fundamentos epistemológicos en torno al proceso de formación didáctica del docente de la Lengua y Literatura**

En la actualidad, el término "formación" hace referencia a la experiencia o capacidad de reflexión sobre la historia misma del ser humano (Durán, 2018), se relaciona con las actividades o experiencias prácticas asociadas al desarrollo humano.

Igualmente, según Companioni (2015), la formación está asociada a todos los niveles educativos y caracteriza los procesos sustantivos que preparan al estudiante de manera integral, proporcionándole los conocimientos necesarios para el desempeño profesional. Por ende, la formación no solo implica adquirir conocimientos, sino también habilidades y valores para enfrentar los desafíos de la vida práctica.

Haciendo un análisis de lo expresado por Companioni, se coincide en que la formación debe preparar al estudiante de manera integral; sin embargo, se identifica que en la misma se introducen elementos contradictorios al precisar como aspectos necesarios para la integralidad solamente los conocimientos, pues, se necesitan adquirir habilidades y valores para que la formación obtenida lo ayuden a enfrentar problemas de la vida práctica.

Para desempeñar un cargo o trabajo, es esencial que exista formación en varias dimensiones, que incluya conocimientos, habilidades y valores necesarios para el desempeño profesional



(Guambo, 2020). En el contexto profesional de la educación el ser humano recibe formación didáctica.

La formación didáctica del docente, hace referencia al conjunto de acciones integrales que los docentes realizan en la conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante el dominio de sistemas y metodologías de enseñanza (Rivera, 2020).

El estudio de la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura ha sido abordado por varios investigadores, entre ellos Grice (1913), Ridao (2011), AVECILLAS (2017) y Rivera (2020).

Según AVECILLAS (2017), la didáctica relacionada con los procesos formativos del docente de Lengua y Literatura implica la adaptación, selección y derivación de saberes lingüísticos y literarios, en las teorías del aprendizaje y del desarrollo cognitivo relevantes en la adquisición, enseñanza y uso de habilidades comunicativas.

Por otra parte, las estrategias didácticas desempeñan un papel fundamental en la implementación de métodos de enseñanza y aprendizaje planificados, debido a que ofrecen una amplia gama de recursos de representación y expresión (Álvarez, 2017).

Dicho lo anterior, las estrategias tienen como objetivo mejorar diversas actividades educativas, proporcionando herramientas, materiales de aprendizaje y métodos de evaluación efectivos. Además, motivan a los estudiantes a desarrollar sus competencias comunicativas de acuerdo con sus habilidades individuales.

Los docentes según Baque (2021) normalmente se encuentran motivados para implementar diversas innovaciones en las estrategias y técnicas de enseñanza. Sin embargo, para llevar a cabo estas innovaciones de manera efectiva, es crucial contar con la capacitación adecuada y fortalecer el conocimiento pedagógico; lo cual garantiza que se puedan ofrecer oportunidades de aprendizaje de mayor calidad.

Con este propósito en mente, los educadores necesitan emplear una variedad de recursos, estrategias y técnicas que contribuyan al logro de aprendizajes significativos para los estudiantes



(Herrera, 2023); esta diversificación de enfoques no solo mejora los niveles de conocimiento, sino que también promueve una mayor atención y desarrollo en el proceso educativo.

Asimismo, el autor Ridao (2011) señala que las teorías y estudios de varios autores han contribuido a profundizar en la nueva didáctica de la docencia de Lengua y Literatura; estos aportes teóricos se centran en facilitar la comunicación y aumentar la comprensión y producción del lenguaje, aspectos fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La didáctica de la Lengua y Literatura se enfoca en el diseño de estrategias, recursos y metodologías que faciliten la adquisición de competencias lingüísticas y literarias en los educandos (Cuenca, 2019). A partir de estos aportes teóricos, el estudio de la didáctica en función de la docencia en Lengua y Literatura se consolida como una disciplina científica autónoma.

La formación didáctica del docente de lengua y literatura debe dirigirse a la actualización profesional mediante aprendizajes continuos, que transformen su manera de pensar, ser y actuar en el marco de su práctica pedagógica (Quezada, 2020). Por tanto, constituye un campo de conocimiento que tiene como objetivo mejorar las prácticas y adaptarlas a las situaciones cambiantes en las que se desarrolla la actividad educativa.

La enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura ha evolucionado en la última década con la utilización de metodologías innovadoras y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC; Melgarejo, 2023); esto resalta la importancia de la actualización y renovación constante del docente en el área de la didáctica de la Lengua y Literatura.

En este contexto, según Herrera et al., (2023) la formación didáctica del docente en el ámbito de Lengua y Literatura implica un proceso continuo de reflexión y adaptación a las necesidades cambiantes del entorno educativo. Por ende, más allá de la mera transmisión de conocimientos lingüísticos y literarios, esta formación se centra en el desarrollo de habilidades pedagógicas que permitan al docente crear experiencias de aprendizaje significativas para los estudiantes.

Uno de los aspectos fundamentales de la formación didáctica del docente en Lengua y Literatura es la comprensión profunda de los principios teóricos y metodológicos que sustentan la enseñanza de estas disciplinas (Rochina, 2020); esto implica no solo dominar los contenidos curriculares,



sino también comprender cómo se construye el conocimiento lingüístico y literario, así como las mejores prácticas para transmitirlo de manera efectiva.

Además, la formación didáctica del docente en Lengua y Literatura debe integrar enfoques pedagógicos innovadores que fomenten la participación activa de los estudiantes y promuevan el desarrollo de habilidades comunicativas y críticas (Zambrano, 2022); lo cual puede incluir el uso de tecnologías educativas, la implementación de metodologías activas de aprendizaje y la creación de entornos de aprendizaje colaborativos y estimulantes.

Asimismo, es esencial que la formación didáctica del docente en Lengua y Literatura considere la diversidad cultural y lingüística de los estudiantes, así como sus distintos estilos de aprendizaje y necesidades individuales (Rochina, 2020). De esta forma, el docente debe estar preparado para adaptar su práctica pedagógica para atender las diferencias individuales y garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

Es por eso, como lo expone Rochina, que la formación didáctica del docente en Lengua y Literatura engloba un proceso integral que prepara a los docentes para una enseñanza más eficaz en esta área, siendo esencial para la transformación del contexto educativo y requiere acceso equitativo a la capacitación docente. Por tanto, la formación didáctica del docente implica adquirir habilidades, herramientas y conocimientos para una enseñanza más efectiva en lengua y literatura.

Así mismo, los fundamentos epistemológicos sustentan la construcción y gestión del conocimiento en el ámbito científico, especialmente cuando se relacionan con la enseñanza y comprensión de la asignatura de Lengua y Literatura (Guambo, 2020); este ámbito abarca estrategias pedagógicas, diseño curricular y la práctica educativa.

Sobre la base de las ideas precedentes, es esencial que el docente de Lengua y Literatura adquiera una serie de competencias que le permitan enseñar de manera efectiva. Según indica Narváez (2022); esto incluye un dominio sólido de los contenidos de la materia y la aplicación de estrategias y métodos pedagógicos, como la escritura, lectura, comprensión oral y escrita,



creatividad, análisis crítico y reflexivo, entre otros. Por tanto, el docente debe ser capaz de facilitar el desarrollo de las habilidades naturales de sus estudiantes.

En el mismo orden de ideas, el docente debe tener la capacidad de evaluar el progreso de sus alumnos, midiendo no solo lo aprendido, sino también la capacidad analítica, el nivel de comprensión y las habilidades de escritura y comprensión. En este sentido, es crucial que el docente de Lengua y Literatura reconozca las necesidades individuales y de educación especial, aplicando estrategias de apoyo inclusivo.

Por otro lado, según Zambrano et al., (2022) no debe descuidarse la promoción de una mejor apreciación de la asignatura a través de actividades que estimulen el interés, la creatividad y el pensamiento crítico. En efecto, dado que el área de Lengua y Literatura es un campo en constante evolución, es prioritario que los docentes busquen una actualización continua.

A la luz de las ideas expuestas por los autores mencionados en este apartado, se coincide en que un docente de Lengua y Literatura no sólo, debe poseer sólidos conocimientos de los contenidos de la materia, sino también adquirir habilidades formativas y didácticas para enseñar a sus estudiantes.

## **1.2 Proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en el Bachillerato**

El proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA) ha sido abordado por Pavlov (1936), figura prominente del conductismo. En efecto, tal como sostiene Cansado (2015), Pavlov mediante su teoría del condicionamiento clásico mostró que la asociación de estímulos y respuestas es fundamental para adquirir comportamientos y conocimientos del entorno.

Por tanto, a partir de la percepción del condicionamiento clásico de Pavlov (1936) , se puede indicar que los procesos de enseñanza y aprendizaje están intrínsecamente relacionados, en otras palabras, el aprendizaje se da como respuesta de una experiencia previa, es decir que ante un estímulo adecuado se obtendrá la respuesta o aprendizaje deseado.

Es por ello, que de acuerdo a los planteamientos expuestos por Marsiglia et al., (2020) a través de la enseñanza, no solo se facilita el proceso de aprendizaje, sino que también se fomenta el



desarrollo humano, siempre y cuando se creen escenarios donde el individuo pueda adquirir las herramientas necesarias para interactuar con la realidad y enfrentarse al mundo con una mentalidad científica, personalizada y creativa.

En base a las consideraciones antes señaladas, la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato debe situar a los estudiantes en contextos que representan desafíos para su manera de pensar, sentir y actuar. En este sentido, se hacen evidentes las diferencias entre lo que se enseña, lo que se experimenta y lo que se lleva a cabo en la práctica.

Por consiguiente, es de importancia resaltar que la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato, se compendia en la formación de estudiantes competentes comunicativamente, para ello es importante fomentar habilidades como la expresión oral, la creatividad, el análisis de códigos no lingüísticos, comprensión lectora y la escritura creativa.

De esta forma, la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato, tal como lo expone el autor Herrera et al., (2023) se materializa en un entorno diseñado específicamente para que el educando desarrolle habilidades de aprendizaje que les permitan el manejo de todos los recursos del lenguaje tanto para expresarse como para comunicarse en cualquier contexto, en otras palabras aprender a leer, escribir, construir habilidades lingüísticas orales y escritas, que después formaran parte de la personalidad del educando.

Vinculado a lo anterior, se deduce que los procesos de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato, buscan concretar ciertos elementos específicos, como hábitos de lectura, creatividad, imaginación, cultura, escritura, sensibilidad, enriquecer el léxico, etc., que buscan enriquecer las prácticas y experiencias de los estudiantes, conocimientos que contribuyen al desarrollo de competencias para integrarse socialmente de manera más adecuada y segura.

En efecto, según el criterio de Zambrano et al., (2022) el docente de Lengua y Literatura asume un rol protagónico y de responsabilidad en el proceso educativo, actúa como un agente de cambio, se convierte en un auténtico crítico impulsando la participación activa, fomenta en sus estudiantes el trabajo colaborativo e interdisciplinario que le ayuda con nuevas perspectivas en espacios de



creatividad. Por lo cual, el docente contribuye, desde sus conocimientos, al enriquecimiento de los valores y saberes fundamentales del estudiante de Bachillerato.

A partir de lo sustentado por Zambrano et al., (2022), las investigadoras coinciden, en que el docente desempeña la función de guía creativo en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato, encargándose de planificar y construir en los estudiantes la producción de una comunicación asertiva con los que le rodean, además de orientarles durante el proceso y evaluar tanto su desarrollo como los resultados obtenidos ya que esto será fundamental a lo largo de su vida.

Aceptando la importancia que la enseñanza de la Lengua y Literatura tiene para los estudiantes de Bachillerato, lo descrito en párrafos anteriores se relaciona con el pensamiento de renombrados autores como Lorenz (1980), Thorndike (1949) y Watson (1958) para quienes el aprendizaje es un proceso de ensayo y error, mientras que para Tolman (1959) durante la enseñanza se incluyen los fenómenos del comportamiento asociados al aprendizaje.

Igualmente, otros autores como Bruner (2016) y Miller (2012) contribuyeron al estudio del aprendizaje por descubrimiento, dentro del campo de la ciencia cognitiva; destacaron la importancia de adaptar la enseñanza a cada nivel de desarrollo cognitivo, lo que facilita una comprensión más profunda (Rodríguez, Santamaría y Gordon, 2020).

Posteriormente, la teoría constructivista, impulsada por Piaget (1952) y respaldada por Bruner (1960), Ausubel (1968) y Vygotsky (1978), postula que el estudiante construye activamente su conocimiento a través de la experiencia y la acción (Sáez, 2019); esta perspectiva enfatiza la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, guiado por el docente.

El párrafo precedente, subraya la relevancia de la teoría constructivista para el entorno formativo, ya que sustenta que los educandos no participan como receptores pasivos en la adquisición del conocimiento, sino que se convierten en constructores dinámicos de su aprendizaje, en base al intercambio con el ambiente y las experiencias. La mención de destacados proponentes teóricos de la talla de Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky fortalece la posición de los estudiantes como creadores de sus conocimientos.



Además, en estos procesos educativos se realiza el rol del docente como guía activo de los procesos de aprendizaje, especialmente como facilitadores de prácticas relacionadas con cada asignatura, como apoyo fundamental para la construcción del conocimiento. A propósito del tema, Osorio et al., (2021) destacan “la importancia de un enfoque comunicativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el docente facilita el conocimiento y los estudiantes construyen su aprendizaje mediante la interacción” (p 8). En otras palabras, tanto estudiantes como docentes son actores dinámicos en la enseñanza aprendizaje, según lo expuesto por los teóricos ya mencionados.

En este contexto, se puede indicar que, sobre las bases de las diferentes teorías educativas se han impulsado avances significativos en la forma como se enseña, reconociendo que el estudiante es un participante activo en su proceso de aprendizaje, lo que conlleva a la búsqueda de la eficacia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Ahora bien, seguidamente se debe añadir lo expresado por el autor Ramírez (2012) quien menciona que la didáctica, como subcampo de la pedagogía busca orientar los procesos educativos hacia la práctica docente, respondiendo a interrogantes sobre cómo, cuándo, por qué y para qué enseñar.

Igualmente, los principios didácticos representan pilares fundamentales que orientan la práctica educativa hacia la consecución de objetivos pedagógicos significativos (González, 2003); entre estos principios, se destaca el reconocimiento del carácter educativo inherente a la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, el cual implica no solo, la transmisión de conocimientos, sino también la formación integral de los estudiantes en aspectos cognitivos, emocionales y sociales.

La asequibilidad de los contenidos y metodologías educativas según Rochina et al., (2020) es esencial para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades y contextos individuales, tengan acceso equitativo a oportunidades de aprendizaje significativas y enriquecedoras.



Dicho lo anterior, el principio subraya la importancia de diseñar estrategias pedagógicas flexibles y adaptables que atiendan las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. En otras palabras, el facilitar a los educandos de Lengua y Literatura conocimientos fundamentales para la búsqueda de causas, efectos y fenómenos relacionados entre si y con otros factores, lograría una verdadera transformación de la sociedad.

Otro aspecto fundamental en el proceso educativo es la articulación efectiva entre la teoría y la práctica (Osorio, 2021); esta relación bidireccional entre la comprensión conceptual y la aplicación práctica de los conocimientos promueve un aprendizaje profundo y significativo, permitiendo a los estudiantes conectar los contenidos curriculares con situaciones reales y contextos relevantes para su vida cotidiana.

También, existen elementos claves que requieren especial atención en el ámbito educativo, donde la igualdad de oportunidades y el acceso a una educación de calidad para todos los estudiantes son valores fundamentales que deben permear todas las dimensiones del sistema educativo (Marsiglia, 2020); esto implica la implementación de políticas y prácticas inclusivas que reconozcan y valoren la diversidad como un activo enriquecedor para la comunidad educativa.

El diseño curricular, juega un papel central en la definición de los objetivos educativos, la selección de contenidos relevantes y la planificación de estrategias de enseñanza y evaluación (Herrera, 2023); un currículo bien estructurado y contextualizado facilita la consecución de metas educativas claras y la promoción de un aprendizaje significativo y pertinente para los estudiantes.

Es por eso que, en referencia a las actividades de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, como lo señala el Ministerio de Educación (2024).

Los procesos inmersos en la enseñanza de la Lengua y la Literatura y el manejo que deriva de su aprendizaje por parte del estudiante, donde se busca el desarrollo de destrezas para interactuar socialmente y comprender el mundo, ubica a esta asignatura como eje transversal para la adquisición de otros espacios de conocimientos y experiencias afines a los roles familiares, laborales y sociales que desempeñará en un futuro el educando (p 4).



En tal sentido, la disciplina de la Lengua y Literatura, además de transformar los conocimientos en esa área, impulsan la adquisición de otras competencias y destrezas que más tarde le llevarán al estudiante a interactuar y establecer vínculos positivos con sus semejantes, integrándose eficientemente en la sociedad.

Por otra parte, otro aspecto valioso es la evaluación, como proceso integral y continuo, constituye un componente esencial del proceso educativo que permite monitorear el progreso de los estudiantes, identificar áreas de mejora y retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Osorio, 2021). En efecto, una evaluación auténtica y formativa, centrada en el desarrollo de competencias y habilidades, contribuye al crecimiento y desarrollo integral de los estudiantes.

La integración de la tecnología en el ámbito educativo representa un factor transformador que abre nuevas posibilidades y oportunidades de aprendizaje. Además, el uso de herramientas tecnológicas innovadoras y recursos digitales enriquece la experiencia educativa, fomenta la participación activa de los estudiantes y promueve la adquisición de competencias digitales relevantes para el siglo XXI (González 2023).

En este sentido, la tecnología se convierte en un elemento imprescindible para la creación de entornos de aprendizaje dinámicos, colaborativos y motivadores que preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado y globalizado.

Dicho lo anterior, la integración de principios y elementos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Bachillerato es fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas y literarias en los estudiantes. A continuación, en la tabla 1 se describen los principales elementos didácticos.

### **Tabla 1**

*Elementos inmersos en el PEA*



Elementos	Concepto
Contenidos y competencias	Parten de preguntas como ¿Qué enseño? reúne temas, toda clase de informaciones dentro del ámbito de enseñanza y aprendizaje dentro del proceso formativo y basados en el Currículo.
Metodología	Engloba a todos los elementos inmersos dentro de los procesos de enseñanza/aprendizaje. Concede respuestas a preguntas: ¿Cómo enseño? y ¿cómo se aprende?
Objetivos	Establecen interrogantes ¿Para qué? relacionados con la enseñanza/aprendizaje. Es tá de acuerdo con lo que necesita alcanzar el escolar.
Medios	Son recursos utilizados para llevar a la práctica las estrategias de enseñanza/aprendizaje, dan respuestas a ¿Con qué puedo enseñar? y ¿con qué puedo aprender?
Planificación	Es la organización o plan didáctico elaborado para concretar el acto pedagógico, es el camino que lleva a propiciar y evaluar el PEA
Evaluación	Es el mecanismo que permite medir los avances de la enseñanza/aprendizaje, se evidencian los logros responde a: ¿Qué se ha logrado?, ¿Qué es necesario mejorar?, ¿Qué resultados se consiguieron?
Integrantes del PEA	Son los docentes, escolares y las interacciones surgidas entre ellos  (organización y funcionamiento; infraestructura, materiales disponibles; entorno geográfico, economía, cultura, social, y clima del aula.

Nota. Descripción de los más importantes elementos del PEA. Elaborado a partir de información proveniente de (Osorio, Vidanovic y Finol, 2021).

Haciendo un análisis de los elementos que se reflejan en la tabla 1, se debe que tener en cuenta que para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura hay que tener en cuenta los contenidos y competencias que el docente tiene que desarrollar en los estudiantes, los cuales tienen definidos en el currículo, otro de los elementos es la metodología que tiene la declaración de los métodos, dando respuestas a interrogantes sobre enseñanza y aprendizajes, teniendo en cuenta que la utilización de estos se usaba en años anteriores a partir de las exigencias mundiales y actualmente los que la tecnología demanda.



En referencia a los objetivos que integran el PEA, son importantes porque se convierten en una guía para elaborar los componentes del currículo, contenidos, actividades y evaluación del proceso, los objetivos aportan con actualización de los programas académicos, buscando que las actividades y contenidos estén alineados con las necesidades de docentes y estudiantes en relación con los adelantos científicos de las diferentes asignaturas, como en el presente caso la de Lengua y Literatura. En el entorno puntual de la asignatura de Lengua y Literatura pueden incluirse gran cantidad de medios, en la educación actual, existen los recursos multimedios, que otorgan infinidad de oportunidades para la enseñanza de los docentes y de aprendizaje a estudiantes.

Otro medio muy útil en la educación actual, son las plataformas empleadas principalmente en la enseñanza en línea, en el mismo contexto están las herramientas colaborativas, recursos digitales, plataformas gamificadas, entre otras. Se debe explicar que los medios empleados hace algunos años son diferentes a los actuales, debido a los grandes avances tecnológicos asociados a la educación, que vinculados a la asignatura de Lengua y Literatura pueden contribuir a la adquisición de competencias adecuadas a los requisitos de la sociedad actual.

La planificación debe concebir antes de llevar a la práctica, todas aquellas estrategias que lleven a la adaptación de la tecnología a los procesos de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura, esto también conlleva a una integración de herramientas tecnológicas dentro del diseño de actividades de enseñanza. Planificar involucra un enriquecimiento de la experiencia docente, promoviendo logros en las distintas áreas de aprendizaje en el caso específico de la asignatura de Lengua y Literatura.

En el mismo contexto se encuentra la evaluación, que en la educación actual puede combinar la valoración tradicional con el uso de las modernas herramientas tecnológicas, permitiendo reunir datos e información real, del avance y efectividad de los conocimientos adquiridos por los estudiantes, lo que permitirá trabajar en retroalimentación de los contenidos y lograr una mejor comprensión de la efectividad de las actividades concebidas para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.



Todos estos elementos están reunidos en la interacción que se manifiesta entre los docentes y estudiantes, aquí también concurren otros aspectos importantes como son la infraestructura, materiales educativos, equipos, tecnología, conectividad, socioeconomía, clima del aula, cultura, entre otros factores afines con las actividades de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura.

Es relevante mencionar que derivado de los elementos inmersos en el PEA, la asignatura de Lengua y Literatura despliega un rol de vital importancia en el proceso formativo de los estudiantes, especialmente en lo que respecta al desarrollo de su competencia literaria y su apreciación estética (Andrade, 2022).

En efecto, y en la misma tendencia del contexto investigativo, se entiende que el ámbito formativo de la asignatura de Lengua y Literatura proporciona un espacio privilegiado, donde los jóvenes tienen la oportunidad de sumergirse en el vasto universo de la palabra escrita, explorando diversas formas de expresión lingüística y literaria.

A través de la lectura de textos literarios de diferentes géneros y épocas, los estudiantes no solo amplían su horizonte cultural y estético, sino que también desarrollan habilidades críticas y analíticas que les permiten comprender más profundamente el mundo que los rodea (Narváez, 2022). Por tanto, la Lengua y Literatura actúa como un espejo de la sociedad, reflejando sus valores, conflictos y dilemas, y ofreciendo al lector múltiples perspectivas para interpretar la realidad.

También, la escritura según Herrera (2023) se erige como un aspecto esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato, donde mediante la producción de textos de diversa índole, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus ideas, emociones y reflexiones de manera creativa y coherente.

De esta forma, la escritura no solo fortalece las habilidades comunicativas de los estudiantes, sino que también les brinda la posibilidad de desarrollar su propia voz y estilo como escritores en ciernes. En este marco, no se debe olvidar la estrecha relación de la escritura con la lectura, ya que gracias a ellas el estudiante puede comunicarse, expresar ideas, pensamientos y sentimientos.



El análisis literario según Rochina et al., (2020) es otro aspecto importante de la enseñanza de la Lengua y Literatura en el Bachillerato, donde a través de la reflexión crítica sobre los elementos formales y temáticos de las obras literarias, los estudiantes profundizan su comprensión del texto y adquieren herramientas conceptuales para interpretar y valorar la riqueza estética y simbólica de la Literatura.

En este contexto, la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato no solo busca transmitir conocimientos lingüísticos y literarios, sino que también aspira a cultivar en los estudiantes una sensibilidad estética, un pensamiento crítico y una capacidad reflexiva que les permita desenvolverse de manera integral en la sociedad contemporánea.

El uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la enseñanza de la Lengua y Literatura ofrece nuevas oportunidades para el aprendizaje y la expresión creativa (Murat, 2016), por lo descrito, el uso de TIC en la enseñanza de Lengua y Literatura promueve el interés de los educandos en el aprendizaje de los contenidos, por la novedad de recursos de aprendizajes que poseen.

Se destaca la necesidad de propiciar nuevos conocimientos en el profesional docente de Lengua y Literatura, principalmente en áreas tecnológicas, “la capacitación del docente en entornos tecnológicos facilita el surgimiento de nuevos espacios formativos y estrategias didácticas en el sistema educativo” (Llorente et al., 2016, p.3)

Es por ello, se considera necesario que los docentes aprovechen las bondades que la innovación tecnológica ofrece a la educación, con gran cantidad de herramientas digitales e información al instante, transmitiendo esta experiencia en la enseñanza de los contenidos a los estudiantes, ya que tal como se indica en el Ministerio de Educación (2013) la formación en Lengua y Literatura en el Bachillerato prepara a los estudiantes para la universidad y la vida profesional, enfatizando el desarrollo de habilidades comunicativas y la apreciación estética.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura es un componente esencial de la formación educativa en todos los niveles académicos (Escobar, 2021); este proceso no solo se



enfoca en la adquisición de habilidades lingüísticas y literarias, sino también en el desarrollo de la capacidad de análisis, interpretación y expresión de los estudiantes.

De esta manera, la enseñanza de la lengua se centra en proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para comunicarse de manera efectiva en distintos contextos y situaciones, lo cual implica el aprendizaje de la gramática, la ortografía, la sintaxis y el vocabulario, así como el desarrollo de habilidades de comprensión auditiva, lectura y escritura.

Por otro lado, la enseñanza de la Literatura busca familiarizar a los estudiantes con obras literarias significativas de distintos géneros, épocas y culturas (Abreu, 2018); donde mediante el estudio de la Literatura, los estudiantes pueden explorar temas universales, comprender la diversidad humana y desarrollar su capacidad de análisis crítico y apreciación estética.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura se enriquece con la utilización de diversas estrategias pedagógicas que fomentan la participación activa de los estudiantes y promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas (Escobar, 2021); estas estrategias pueden incluir debates, análisis de textos, proyectos de escritura creativa, representaciones teatrales, entre otras actividades que estimulan el pensamiento crítico y la creatividad.

Además, es fundamental que el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura tenga en cuenta la diversidad cultural y lingüística de los estudiantes, así como sus intereses y necesidades individuales (Abreu, 2018). Por tanto, los docentes deben adaptar su enfoque pedagógico para atender las diferencias individuales y garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar su potencial en el ámbito lingüístico y literario.

En este contexto investigativo se debe especificar al Currículo “como la expresión del proyecto educativo de quienes conforman una nación, en tal documento se desarrolla la promoción del aprendizaje en las distintas generaciones, ahí se forjan los propósitos educativos del país para los ciudadanos” (Ministerio de Educación, 2023, p 6). Así mismo el currículo debe contener partes sólidas, coherentes, técnicos, tecnológicos, ajustados a las demandas de aprendizaje de la comunidad y de recursos que aseguren condiciones mínimas para una enseñanza de calidad.



Puntualmente, en el currículo de Bachillerato en la asignatura de Lengua y literatura reúne contenidos y espacios que buscan los conocimientos desde la reunión de los distintos elementos como son las destrezas con criterios de desempeño; indicadores, orientaciones metodológicas; criterios y evaluación, de manera que se pueda lograr el perfil de salida del estudiante de Bachillerato.

Las competencias que se busca desarrollar en el currículo de Bachillerato de la asignatura de Lengua y Literatura se encuentran dentro de espacio de la comunicación y la literatura en diferentes áreas de lo académico y profesional. Según lo indicado por el Ministerio de Educación (2024) el currículo de Bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura busca el desarrollo de competencias comunicativas, literarias y lingüísticas, lo que representa una ayuda fundamental para quienes ejercen la docencia de esta asignatura y para quienes aprenden. Por lo descrito los contenidos más destacados para la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato, se detallan en la figura 1.

**Figura 1**

*Competencias destacadas en Lengua y Literatura en el Bachillerato*



Fuente. Tomado de Ministerio de Educación (2024)

En la figura 1 se representa las competencias en Lengua y Literatura que se busca desarrollar en el currículo para los estudiantes de Bachillerato, integrando fundamentos comunicativos, literarios, lingüísticos y digitales, para prepararlos para los desafíos del entorno social y laboral.

En este sentido, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato involucra el desarrollo de habilidades comunicativas, literarias y críticas en los estudiantes, guiados por principios y elementos didácticos que promueven la igualdad, el acceso al conocimiento y la integración de las TIC en el aula.



### **1.3 Gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura.**

La gamificación, según el criterio de Ortiz et al., (2018) es una estrategia educativa que aprovecha los elementos y principios presentes en los juegos para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, en ella se incorporan elementos y mecanismos tecnológicos, de manera que el ambiente formativo se transforme en divertido, interactivo y estimulante para quien aprende

Siguiendo la línea de pensamiento del anterior autor, las investigadoras del presente trabajo reconocen la importancia de implementar entornos gamificados como estrategia educativa innovadora. En relación a la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato, se puede puntualizar que representa un importante recurso tecnológico que aporta en el mejoramiento de algunas áreas específicas, como el vocabulario, interpretación de textos literarios, en la expresión escrita, la creatividad, entre otras.

De igual manera indica Gómez (2020), que la gamificación abarca una amplia cantidad de técnicas y prácticas diseñadas para involucrar activamente a los estudiantes, estimular su participación y facilitar el aprendizaje significativo. Desde mecánicas de juego hasta dinámicas de diseño, la gamificación se conoce como una herramienta versátil que transforma la experiencia educativa.

El punto de vista de las autoras se encuentra en sintonía con el criterio de Gómez (2020), dado que en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en el Bachillerato, la gamificación incorpora una serie de recursos tecnológicos que contribuyen a través de múltiples actividades como juego de palabras, paisajes de aprendizaje, competencias interactivas, retos, etc., en resumen con estas experiencias los docentes pueden promover el desarrollo de toda clase de habilidades lingüísticas y literarias de forma más práctica y amena.

Según manifiesta Prieto (2022), cuando se considera la gamificación como un recurso tecnológico, su potencial se magnifica, además, la integración de plataformas digitales,



aplicaciones móviles y herramientas en línea permiten una experiencia de aprendizaje más interactiva y personalizada. Los juegos digitales, como los serious games y los exergames, ofrecen oportunidades únicas para explorar conceptos complejos de manera práctica y divertida.

Se coincide con los planteamientos del anterior autor, al considerar la gamificación como un recurso tecnológico con gran potencial dentro de la experiencia formativa. No obstante, se considera que es en la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato, donde la gamificación despliega un verdadero impacto; al incorporar en las actividades de clase, un ambiente dinámico y participativo que motiva a los estudiantes a escribir y hablar adecuadamente, comprender textos, desarrollar habilidades de lenguaje, entre muchos otros contenidos.

Según Medel (2022), la gamificación como recurso tecnológico fomenta la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas, al tiempo que promueve un enfoque más activo y autónomo del aprendizaje. Por tanto, en la práctica, la gamificación se traduce en una variedad de estrategias y técnicas diseñadas para mejorar la experiencia educativa.

En virtud de lo anterior, se expone que, la gamificación con el uso de insignias y sistemas de puntuación, la creación de desafíos y competencias, pone a disposición de los educadores de Lengua y Literatura un conjunto diverso de herramientas para estimular el interés y la participación de los estudiantes de bachillerato.

Al mismo tiempo, es importante reconocer los desafíos y limitaciones asociados con la gamificación; la efectividad de estas estrategias puede variar según el contexto educativo, la dinámica del grupo y la implementación de las actividades. Por ende, es importante abordar los obstáculos relacionados con la lectoescritura y garantizar que las estrategias de gamificación sean inclusivas y accesibles para todos los estudiantes (Lanchimba, 2023).

Vinculado a lo anteriormente descrito, se puede manifestar que la gamificación representa una oportunidad para transformar la educación y promover un aprendizaje más significativo y atractivo. Al aprovechar el poder de los juegos y la tecnología, los educadores pueden crear



experiencias de aprendizaje que inspiren a los estudiantes, fomenten la creatividad y preparen a la próxima generación para los desafíos del siglo XXI.

Bajo este contexto, Torres et al. (2022) señalan que, al utilizar elementos de juegos y competencias, se pueden diseñar experiencias de aprendizaje que involucren a estudiantes, padres y miembros de la comunidad en general, creando un entorno educativo más colaborativo y enriquecedor. La tecnología asociada a la enseñanza de la Lengua y Literatura representa grandes oportunidades para experimentar y seguir nuevos caminos en los procesos de enseñanza aprendizaje, como en el uso de la gamificación en respuesta a necesidades de aprendizajes de la época moderna.

Se comparte la opinión de los autores Torres et al. (2022) ya nombrados en el párrafo anterior, al situar la gamificación como una experiencia de aprendizaje integradora de la comunidad educativa, además de su impacto en el aula, la gamificación tiene el potencial de trascender los límites tradicionales del aprendizaje y llegar a colectividades más amplias. Así que la gamificación como recurso tecnológico ha emergido como una herramienta innovadora que transforma la experiencia de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, al integrar elementos propios de los juegos en contextos educativos del Bachillerato.

Como afirma, Liberio (2019); este enfoque no solo aprovecha la creciente familiaridad de los estudiantes con la tecnología y los videojuegos, sino que capitaliza su innata disposición hacia la participación activa y la resolución de desafíos. Concuera con lo anterior, Sarabia et al., (2023) para quienes, los elementos característicos de los juegos, como la competencia, la retroalimentación y la progresión gradual, generan un ambiente de aprendizaje estimulante que incentiva a los estudiantes a comprometerse con los contenidos del curso.

Por lo tanto, al incorporar la gamificación en entornos educativos, se busca aprovechar el dominio de la tecnología de los estudiantes como nativos digitales, impulsar la motivación intrínseca en las actividades, fomentar la colaboración, promover un aprendizaje más significativo y participativo en la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.



Además, la gamificación como recurso tecnológico ofrece la flexibilidad necesaria para adaptarse a una amplia variedad de contextos y disciplinas educativas, de tal manera que los docentes según Acosta et al., (2022) pueden usar una variedad de herramientas y plataformas digitales para implementar la gamificación en sus clases, desde aplicaciones móviles y software educativo hasta plataformas en línea diseñadas específicamente para este fin.

Ahora bien, se debe destacar que tener conectividad, infraestructura y equipos tecnológicos, no es garantía de saber manejarlos acertadamente, además, la presencia de tecnologías en el aula de estudios es obligatorio en la educación moderna, no obstante, la relevancia radica en saber integrarlos a los procesos de enseñanza aprendizaje.

En efecto, Naranjo et al., (2023) sostienen que en el sistema educativo de Ecuador persisten deficiencias en la dotación de plataformas y herramientas tecnológicas y en un gran porcentaje de casos no se tienen los conocimientos necesarios para lograr los mejores beneficios de los recursos tecnológicos en el desempeño docente.

De igual manera, en este ámbito tecnológico, persisten inequidades en el acceso a equipos de computación e internet, lo que dificulta un total aprovechamiento de las TIC, se espera que en un futuro no muy lejano, todos puedan contar con las herramientas digitales para lograr el desarrollo de la enseñanza aprendizaje de calidad, para esto es necesario que desde el gobierno, empresas públicas y privadas unan esfuerzos, se diseñen políticas, se dispongan recursos y las condiciones que propicien la instalación de infraestructuras, equipos informáticos y conexión a internet, destinados a la población en general y a la comunidad educativa en particular.

De acuerdo al criterio de Sarracino et al., (2023) “en las últimas décadas, la educación ha sido impactada por los avances tecnológicos, en tal contexto, son las plataformas educativas virtuales herramientas idóneas diseñadas para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje” (p 6).

Para el autor precedente, a día de hoy los contenidos de las diferentes asignaturas no pueden estar separadas de la tecnología, de tal manera que se han desarrollado plataformas y toda clase de herramientas digitales con el propósito de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, y más



aún, existen algunas plataformas diseñadas con propósitos educativos exclusivos como es el caso de aquellas destinadas a crear actividades gamificadas

Por lo descrito, en la tabla 2 se indica las plataformas virtuales más utilizadas en Ecuador, tanto para el ejercicio docente, la gestión administrativa y actividades de enseñanza aprendizaje virtual, y finalmente se indican aquellas que se utilizan exclusivamente para actividades de gamificación con el propósito de impartir los contenidos de forma más dinámica y atractiva para quienes aprenden.

**Tabla 2.**

*Plataformas virtuales utilizadas en el espacio académico*

<b>Plataformas</b>	<b>Recursos de las plataformas para ser utilizadas en la gamificación</b>
Moodle	En el medio formativo esta plataforma proporciona accesibilidad y flexibilidad a los docentes para utilizarla en actividades de enseñanza en línea. En Ecuador gran parte de establecimientos educativos han implementado esta plataforma, ya que es considerada a nivel mundial uno de los entornos virtuales más versátiles y dinámicos. Características que lo convierten en un espacio idóneo para actividades de educación en línea.
Canvas	Otra plataforma que se ha destacado en el contexto de la enseñanza es Canvas, por constituirse como un espacio de gestión del aprendizaje. actualmente se encuentra ampliamente utilizada en entornos educativos, ya que ha sido diseñada para proporcionar información y aprendizajes en modalidad virtual, o combinando las clases presenciales con las virtuales; brinda la posibilidad de trabajar con múltiples herramientas y funciones en el área de la enseñanza aprendizaje.
Google Classroom	Con esta plataforma se puede enseñar en espacios educativos colaborativos, recursos multimedios, personalizar experiencias gamificadas, crear tareas específicas, herramientas de evaluación y muchísimas otras opciones, los



Plataformas educativas para trabajar con gamificación	docentes tienen ventajas para trabajar con algunos enfoques académicos como el aula invertida, virtual y mixta o totalmente virtual.  Son múltiples las plataformas de enseñanza - aprendizaje desarrolladas exclusivamente para trabajar en entornos gamificados. Se destacan: Kahoot, Socrative, Microsoft Teams; Genially; Educaplay. Estas plataformas virtuales permiten al educador disponer de opciones activas para gamificar o adaptar los juegos a las actividades de enseñanza aprendizaje.
---	--

Fuente. Contenidos adaptados de Sarracino et al., (2023)

Como se aprecia en la tabla 2, son múltiples las plataformas diseñadas para trabajar en ambientes educativos virtuales, a la par, existen un sinnúmero de plataformas desarrolladas exclusivamente para educar por medio de experiencias basadas en la gamificación. Las plataformas para crear contenidos gamificados, les aportan a las docentes alternativas capaces de trabajar de forma flexible, adecuando funciones, textos, videos, imágenes, documentos, animaciones, cuestionarios, evaluaciones, etc. También proporciona herramientas de comunicación eficientes, como el correo electrónico integrado, foros de discusión y mensajes directos entre profesores y estudiantes, lo cual facilita la interacción y colaboración en el entorno educativo, tanto dentro como fuera del aula.

En efecto, las plataformas y herramientas digitales se constituyen en entornos de trabajo que permiten al docente compartir con los estudiantes una serie de recursos gamificados para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, como en el presente caso orientado a la asignatura de Lengua y Literatura. Al mismo tiempo, estas plataformas y herramientas para trabajar con gamificación, según Sarabia et al., (2023) ofrecen una amplia escala de funcionalidades, como la creación de desafíos, la asignación de puntos y premios, y el seguimiento del progreso del estudiante, que permiten personalizar la experiencia de aprendizaje de acuerdo con las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes.

Según, se explica en el estudio de Acosta (2022), al adaptar estrategias de juego a los entornos de aprendizajes, se puede fomentar la participación activa, el trabajo en equipo y el pensamiento



crítico, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos complejos del mundo real. A partir de la revisión bibliográfica realizada por las autoras, se identifica trabajos en que la gamificación como recurso tecnológico ha sido aplicado en otras asignaturas tales como matemáticas, ciencias, inglés, Física, Historia, Filosofía, no así en el área de Lengua y Literatura.

No obstante, es criterio de las autoras, que, esta gamificación en el contexto del Bachillerato, ofrece oportunidades únicas para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. de la asignatura de Lengua y Literatura. En este sentido, la gamificación representa una poderosa herramienta para transformar la educación y la capacitación en todos los niveles. Al aprovechar la naturaleza lúdica de los juegos y la accesibilidad de la tecnología, los educadores y líderes pueden crear experiencias de aprendizaje que inspiren, motiven y empoderen a las personas para alcanzar su máximo potencial.



## **CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO**

En este capítulo se expresa la metodología utilizada para desarrollar la investigación, se enfatiza en los tipos de investigación atendiendo a la profundidad y a la fuente de obtención de datos, se declara el enfoque de investigación, se hace alusión a los métodos, técnicas e instrumentos, además de la selección de población y muestra. Así mismo, se hace mención de los pasos realizados para la selección de los especialistas que valoraran la estrategia, se efectúa un abordaje de los resultados conseguidos después de aplicar el diagnóstico del objeto de investigación.

### **2.1. Proceder metodológico general seguido en la investigación**

#### **- Tipo de investigación**

Según el objetivo planteado, corresponde a un tipo de investigación aplicada, porque de acuerdo a lo indicado por Castro et al., (2022) esta investigación es aquella que toma en consideración normas, estatutos que regularizan comportamientos de integrantes de la sociedad, que luego será aprovechado para plantear soluciones a problemas reales. Es decir, aporta con soluciones prácticas a los problemas identificados en la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura para la utilización de la tecnología en el proceso que dirige.

Por otra parte, atendiendo a su profundidad, se desarrolla una investigación de tipo descriptiva, con elementos de explicativa, que ayudaron en el estudio y análisis del comportamiento de los indicadores considerados en el diagnóstico, así como el procedimiento de la formación didáctica del docente para utilizar la gamificación como herramienta tecnológica, y el diseño de una estrategia de superación para la formación didáctica del docente, lo que contribuye a transformar la situación existente.

Por la fuente de obtención de datos, el tipo de estudio es de campo, aplicado en la Unidad

Educativa “General Eloy Alfaro Delgado”, de la ciudad de Rocafuerte. De acuerdo con Forero (2023) esta clase de investigación se asocia con las fuentes de información vivas, con datos recogidos en su ámbito natural, sin alterar el entorno.



La investigación tiene un alcance limitado a la institución educativa donde se desarrolló la investigación. En la cual se prueba la factibilidad de la estrategia propuesta con el apoyo de especialistas de la misma institución

### - **Enfoque de investigación**

El trabajo se sostuvo en un enfoque de investigación mixto (cualitativo y cuantitativo) según lo expresado por Urréa et. al (2022) “el enfoque mixto, analiza y agrupa a la investigación cuantitativa con la cualitativa” (p. 8).

Mediante el enfoque mixto se buscó comprender no sólo la problemática de investigación, sino realizar un profundo análisis de los datos aportados por la investigación cualitativa y cuantitativa por separado, buscando aprovechar la información recabada para después emplearla en la elaboración de la estrategia de superación orientada a la formación didáctica del docente en la utilización de la gamificación como recurso tecnológico en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

### **2.2. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

Durante la investigación se aplicaron métodos de los niveles teórico, empírico y estadístico-matemático. Dentro de los métodos teóricos están:

**Análisis y síntesis:** Este método se usó durante toda la investigación, tanto durante el análisis y procesamiento de la información empírica como la teórica, para sustentar la investigación y justificar el problema presentado. “Mediante procesos de observación y razonamiento, este método permite resumir contenidos e información de lo investigado”. (Sampieri, Collado y Lucio, 2018. P 8). Durante la búsqueda de información teórica relacionada con la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura, gamificación, estrategia de superación.

Su búsqueda se realizó utilizando fuentes primarias de investigación que posibilitaron la extracción de lo esencial de los materiales consultados, para un análisis responsable sobre las categorías en estudio, lo que contribuyó a la búsqueda de solución del problema científico planteado.



**Modelación:** “La modelación es considerada un método del conocimiento científico aplicado en las ciencias sociales” (Deroncele et al., 2023 p, 337). Aportó con un acercamiento a la realidad investigada y a construir hechos y fenómenos para plasmarlos en la práctica. En el contexto de la investigación se utiliza para diseñar la estrategia de superación para la formación didáctica del docente en el uso de la gamificación como herramienta tecnológica.

**Inducción - Deducción:** “La inducción realiza un análisis que va desde lo particular a lo general, mientras que la deducción permite el razonamiento que va desde lo general a lo particular” (Sampieri et al., 2018, p 6).

En tal sentido, en la investigación se utiliza para analizar el tránsito de lo general del concepto de formación didáctica a lo particular y viceversa y para el establecimiento de sus nexos permitiendo arribar a análisis particulares y generalizaciones.

**- Nivel empírico:**

**Encuestas a docentes.** La encuesta es una técnica de investigación manejada para recopilar información primaria, tiene el propósito de reunir información importante para responder a la problemática de investigación (Arias, 2012). Ayudó con el presente estudio en la reunión de datos e información, obtenidos por medio de interrogantes previamente elaboradas, para después plasmarlas en la exposición y análisis de los resultados de investigación. Las respuestas recabadas en la encuesta ayudarán con el presente trabajo con información real sobre cómo se suceden los procesos de formación didáctica del docente que imparte la asignatura de Lengua y Literatura.

**Observación:** Procedimiento de observación sistemática, que maneja la percepción de hechos o situaciones para registrar información que posteriormente se analiza (Arias, 2012). Se utilizó para identificar las potencialidades y dificultades que tiene el docente de lengua y literatura en el bachillerato en la utilización de la gamificación como recurso tecnológico dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

**Análisis documental:** Se utiliza para el estudio de documentos internacionales y nacionales, entre los principales están; Guía Didáctica de implementación Curricular para Bachillerato de Lengua y Literatura (2020); Reglamentos del Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC



2022), Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI 2023); Agenda Educativa Digital (20212025).

**Criterio de especialistas:** “El método criterio de especialistas facilita al investigador la validación y los estudios de factibilidad de los resultados científicos, lo cual posibilita su introducción en la práctica” (Ferrer, Ramírez y Pravia, 2019, p 1). En este estudio se aplicó el criterio de especialistas con el fin de conocer la factibilidad de la propuesta.

Para la utilización del método de especialistas se tuvieron en cuenta los siguientes pasos:

1. Selección de los integrantes de la muestra
2. Confirmar la voluntariedad de participar como especialistas.
3. Enviar el material que se someterá a consideraciones por los especialistas (Estrategia de superación) y el instrumento para que estos registren sus criterios sobre el trabajo.
4. Recogida de los instrumentos
5. Procesamiento estadístico de las respuestas.
6. Valoración cualitativa de las informaciones obtenidas

A continuación, se explica el proceder llevado a cabo según los pasos anteriormente referidos.

**-Para la selección de la muestra de especialistas se tuvieron en cuenta los siguientes criterios**

1. Años de experiencia como docente de Lengua y Literatura
2. Experiencias en el tema de la Gamificación como herramienta tecnológica y su uso en la asignatura.
3. Nivel académico.

**Nivel estadístico-matemático:** En la investigación se utilizó la estadística descriptiva, la cual sirvió para reunir, calcular, procesar los datos y presentar la información adquirida por medio de tablas y figuras la información recogida a partir de los instrumentos aplicados, permitió además determinar la técnica de muestreo, de igual manera para la valoración de los resultados se utiliza el tanto por ciento, como instrumento de esta estadística.



### **Instrumentos aplicados en la investigación:**

Para la elaboración de estos instrumentos se tuvieron en cuenta los indicadores presentados en la operacionalización de variables que se plasman en el anexo 1.

El cuestionario dirigido a los docentes que aparece en el anexo 2, tuvo como objetivo, diagnosticar la formación del docente de Lengua y Literatura en el proceso de enseñanza aprendizaje para el uso de la gamificación en la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado” del cantón Rocafuerte y consta de 15 interrogantes.

La guía de observación que se encuentra en el anexo 3, aplicado a los docentes, al contexto educativo, para conocer cómo se llevan a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato, se trabajó con los siguientes indicadores:

- Materiales didácticos con los que se trabaja en el aula
- Se aplica elementos del juego
- Se utiliza la gamificación basada en herramientas tecnológicas
- Se adapta los contenidos de la asignatura a juegos gamificados interactivos - Existe interés de los estudiantes por actividades gamificadas.
- Se trabaja con material de apoyo y materiales gamificados
- Se orienta a los estudiantes para obtener datos adicionales en Internet.
- Se programa alguna actividad extraescolar que incluya herramientas tecnológicas para reforzar conocimientos.
- Se evalúa el rendimiento de los estudiantes con actividades gamificadas basadas en tecnologías

Para valorar la factibilidad de la estrategia didáctica para la formación didáctica del docente se utiliza, el instrumento aplicado es la encuesta a especialistas, que se encuentra en el anexo 4. Para la confección del instrumento a entregar a los especialistas seleccionados, se determina la siguiente dimensión e indicadores. Dimensión: Estructura y factibilidad de la estrategia



### **Indicadores**

- Presupuestos teóricos asumidos para la propuesta
- Correspondencia entre los presupuestos y la estrategia diseñada
- Objetivo general de la estrategia
- Contenidos determinados para la superación
- Concepción de los talleres
- Medios que se proponen para el desarrollo de los talleres

### **2.3 Población y muestra**

La Unidad Educativa particular General Eloy Alfaro Delgado es una institución de modalidad presencial ubicada en el Cantón Rocafuerte de la provincia de Manabí. Cuenta con niveles educativos inicial, educación general básica, bachillerato general unificado. Actualmente cuenta con una plantilla de 123 docentes, 19 personal administrativo y 3.149 estudiantes.

**Población:** “Son el conjunto de individuos que poseen características de interés para desarrollar el estudio y que están enmarcados dentro del total elementos que se desea investigar” (Cohen y Rojas, 2019, p.85). En este sentido, la población de estudio se conformó con 13 docentes de Lengua y Literatura pertenecientes a la Unidad Educativa particular General Eloy Alfaro Delgado.

**Muestra:** Es una parte que representa a la totalidad de la población objeto de estudio.

Según Cohen y Rojas (2019), es el componente o porción principal de la investigación, que permitió lograr información real, precisa y actual. Para aplicar los instrumentos se escogió a una muestra de 6 docentes de Lengua y Literatura pertenecientes al nivel Bachillerato de la Unidad Educativa particular General Eloy Alfaro del cantón Rocafuerte.

Se utilizó la técnica no probabilística, según lo establecido por Sampieri et al., (2018), es cuando en las muestras poblacionales, se selecciona aquellas que están disponibles y accesibles para que el investigador. En tal caso se escogió a 6 docentes dedicados exclusivamente al área de Lengua



y Literatura, nivel Bachillerato por ser las personas que pueden aportar con información puntual sobre las variables objeto de análisis, y por encontrarse totalmente accesibles para aplicar los instrumentos.

#### 2.4. Análisis de los resultados del diagnóstico

En el análisis de la encuesta a docentes, se aplicaron un total de 15 preguntas, a continuación, se analizan las respuestas por preguntas.

A partir del análisis e interpretación de la pregunta 1, reflejada en la tabla 3 se observa que el 67% de los encuestados se han formado específicamente en el área de Lengua y Literatura, mientras el 33% indicó que no ha recibido formación específica en esa asignatura; estos resultados quedan reflejados en la tabla 2.

**Tabla 3.**

*Formación como docente en el área de Lengua y Literatura*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	67%
No	2	33%
Un poco	0	0 %
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Como se muestra en la tabla 4, en la segunda pregunta se obtuvo que un 50% de los docentes han ejercido entre 6 y 10 años, seguidos por un 33% que cuenta con una experiencia docente de 11 a 20 años, un 7% reporta una experiencia menor a 5 años y no se registraron docentes con más de 20 años de experiencia en esta muestra; demostrando una presencia significativa de docentes con una experiencia moderada en la enseñanza de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

**Tabla 4**

*Tiempo ejercido como docente*



Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Menos de 5 años	1	7%
6 a 10 años	3	50%
11 a 20 años	2	33%
más de 20 años	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Como se indica en la tabla 5, derivado de la pregunta 3, se refleja la frecuencia con la que ha recibido capacitaciones, el 50% de los docentes raramente reciben capacitaciones de actualización docente, el 33% ocasionalmente y el 7% nunca. Esta deficiencia podría tener un impacto negativo en la calidad de la enseñanza y en la preparación de los profesionales para adaptarse a nuevos enfoques educativos y cambios en el entorno académico.

### Tabla 5

*Frecuencia con la que recibe capacitaciones, talleres, etc.*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Muy Frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	2	33%
Raramente	3	50%
Nunca	1	7%
Total	6	100%

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Según se indica en la tabla 6, se ilustra los resultados de la pregunta 3, donde se indica la frecuencia con la que recibe capacitaciones, talleres, etc. En los resultados obtenidos se observó que un 67% de los encuestados indicó que los temas en que ha recibido capacitación fueron; la calidad de educación, mientras el 33% se centró en capacitaciones sobre temas de aprendizaje



activo. Estos resultados sugieren que se debería fortalecer el tema de pedagogía y docencia, capacitando en diversos temas fundamentado en avances tecnológicos.

**Tabla 6.**

*De las siguientes opciones, capacitaciones que ha recibido*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Metodologías innovadoras	0	0%
Herramientas TIC en educación	0	0%
Aprendizaje activo	2	33%
Actualización en lengua y literatura	0	0%
Gamificación	0	0%
Calidad en educación	4	67%
Primeros auxilios	0	0%
Prevención de riesgos	0	0%
Otras	0	0%
Total	6	100%

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato

En el análisis de la tendencia de los resultados, el 83% de los docentes encuestados indicó que a veces promueve el aprendizaje autónomo e interactivo a sus estudiantes, el 17% señaló hacerlo en menor medida o rara vez y no se registraron respuestas negativas en cuanto a la ausencia de promoción de este tipo de aprendizaje. Por tanto, se refleja una disposición por parte de los docentes hacia la promoción ocasional del aprendizaje autónomo e interactivo entre sus estudiantes, esto se detalla en la tabla 7.

**Tabla 7.**

*Motivación de aprendizaje autónomo e interactivo a estudiantes*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Sí	1	17%

	<b>UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</b>	<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>
--	--	------------------------------

No	0	0%
A veces	5	83%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Los resultados indican que un 83% de los encuestados no utiliza las TIC con sus estudiantes, un 17% señala hacerlo ocasionalmente, mientras no se registraron respuestas afirmativas en cuanto a un uso frecuente de las TIC. En efecto, se revela una baja adopción de las TIC en el proceso educativo de los docentes como se indica en la tabla 8.

**Tabla 8**

*Uso de las TIC con estudiantes*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Sí	0	0%
No	5	83%
A veces	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>


Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Se encontró que el 50% de los docentes solo a veces suele adecuar estrategias y procedimientos innovadores en sus clases, el 33% especificó que no y el 17% dijo que sí. De esta manera, se subraya que los docentes no están dando la importancia que tiene el uso de estrategias y procedimientos innovadores en el área de Lengua y Literatura, como se observa en la tabla 9.

**Tabla 9**

*Adecuación de estrategias y procedimientos innovadores en clases*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Sí	1	17%
No	2	33%
A veces	3	50%

	<b>UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</b>	<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>
--	--	------------------------------

<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>
--------------	----------	-------------

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

La interpretación y análisis de los datos revelan que el 83% de los docentes si ha escuchado sobre la aplicación de la gamificación en los procesos de enseñanza aprendizaje, mientras el 17% sólo a veces. Los docentes indicaron tener un buen nivel de conocimientos sobre la gamificación, debido a que aplican algunas actividades que despiertan el interés de los estudiantes para aprender, como se expone en la tabla 10.

**Tabla 10**

*Conocimiento de la aplicación de la gamificación en los procesos de enseñanza aprendizaje*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Sí	5	83%
No	0	0 %
A veces	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

El análisis de las respuestas que dieron los docentes en relación a los medios y herramientas utilizados para impartir las clases, se observó que el 44% de los docentes indico que usa la pizarra, el 14% material de laboratorio, otro 14% juguetes didácticos, el 14 % tecnología y un 14% libros. Los docentes manejan medios y herramientas diferentes de acuerdo a los que tienen disponibles en el aula de clases, según indica la tabla 11.

**Tabla 11.**

*Medios y herramientas utiliza para impartir sus clases*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Libros	1	14%
Pizarra	3	44%



Material de laboratorio	1	14%
Tecnología	1	14%
Juguetes didácticos	1	14%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Los resultados de la encuesta a los docentes en la interrogante sobre recursos y actividades para orientar a los estudiantes a aprender a usar la tecnología reflejaron que el 50% de los docentes manejan la consulta en línea, el 17% uso de plataforma virtual, otro 17% uso de dispositivos, el 16% juegos didácticos interactivos, según se observa en la tabla 12.

**Tabla 12.**

*Recursos y actividades para orientar a los estudiantes a aprender a usar la tecnología*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Juegos didácticos interactivos	1	16%
Consulta en línea (Proyectos y trabajos grupales)	3	50%
Uso de plataforma virtual	1	17%
Uso de paisajes de aprendizaje	0	0%
Uso de dispositivos móviles, tables, pc, en las clases	1	17%
Sitios web interactivos	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Durante el análisis de resultados, se constató que el 100% de los docentes no se ha capacitado para usar la gamificación incorporada a la tecnología en las clases de Lengua y Literatura. Situación preocupante ya que la tecnología a incursionado con fuerza en los procesos de enseñanza aprendizaje de gran parte de países del mundo, incluido Ecuador, estos resultados se evidencian en la tabla 13.

**Tabla 13**

*Capacitado respecto al uso de la gamificación*

<b>Ítem</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Sí	0	0%
No	6	100%
Ocasionalmente	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Durante el análisis de resultados se observó que el 100% de los docentes consultados se encuentran indecisos respecto a sentirse familiarizados con la gamificación, las respuestas evidencian que los docentes no se encuentran suficientemente capacitados en ese ámbito de conocimiento, lo que se manifiesta en la tabla 14.

**Tabla 14**

*Familiarizado con la gamificación*

<b>Ítem</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nada familiarizado/a	0	0%
Algo familiarizado/a	0	0%
Indeciso	6	100%
Familiarizado/a	0	0%
Muy familiarizado/a	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

En las respuestas de los docentes encuestados, se encontró que el 100% de los docentes no ha incluido actividades que hayan aplicado principios de gamificación incorporada a las TIC en la asignatura de Lengua y Literatura, como se indica en la tabla 15.



**Tabla 15**

*Inclusión de actividades que hayan aplicado principios de gamificación*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Sí	0	0%
No	6	100%
Pocas veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

En la tabla 14 donde se realiza el análisis de la pregunta 13, sobre la gamificación incorporada a las TIC que favorecería en los estudiantes el aprendizaje y retención de conocimientos en la materia de Lengua y Literatura, se observó que el 67% de los docentes escogió la alternativa sí, mientras que el 33% la opción un poco. Se puede interpretar como un respaldo a la idea de que las herramientas tecnológicas pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, según se detalla en la tabla 15.

**Tabla 16**

*Implementación de la gamificación incorporada a las TIC como motivación a los estudiantes*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	67%
No	0	0%
Un poco	2	33%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

El análisis detallado de las respuestas evidenció que el 100% de los docentes encuestados nunca emplea la gamificación incorporada a las TIC en clases. Estos resultados demuestran la necesidad



de actualización que tienen los docentes de la asignatura de lengua y literatura, como se señala en la tabla 17.

**Tabla 17**

*Frecuencia con la que se emplea la gamificación incorporada a las TIC en clases*

<b>Ítem</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy frecuente	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	6	100%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

#### **- Principales dificultades encontradas en el diagnóstico aplicado a los docentes de Lengua y Literatura**

Después del diagnóstico aplicado con el cuestionario de encuesta, se clasificó las respuestas que representaron dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje a cargo del docente de Lengua y Literatura. Logrando establecer que un mayor porcentaje de problemas en la labor docente en la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato son; que el 4 % no ha recibido formación específica en esa asignatura; el 7 % tiene una experiencia moderada en la enseñanza de Lengua y Literatura en el Bachillerato, el 6 % de los docentes raramente reciben capacitaciones de actualización docente, un 33% de los encuestados no aplica las TIC con sus estudiantes; el 50% de los docentes no se ha capacitado para usar la gamificación incorporada a la tecnología en las clases de Lengua y Literatura.

Se deduce que las dificultades de los docentes están relacionadas con la escasa actualización en el área de la innovación tecnológica, requisito muy importante para el docente de la actualidad,

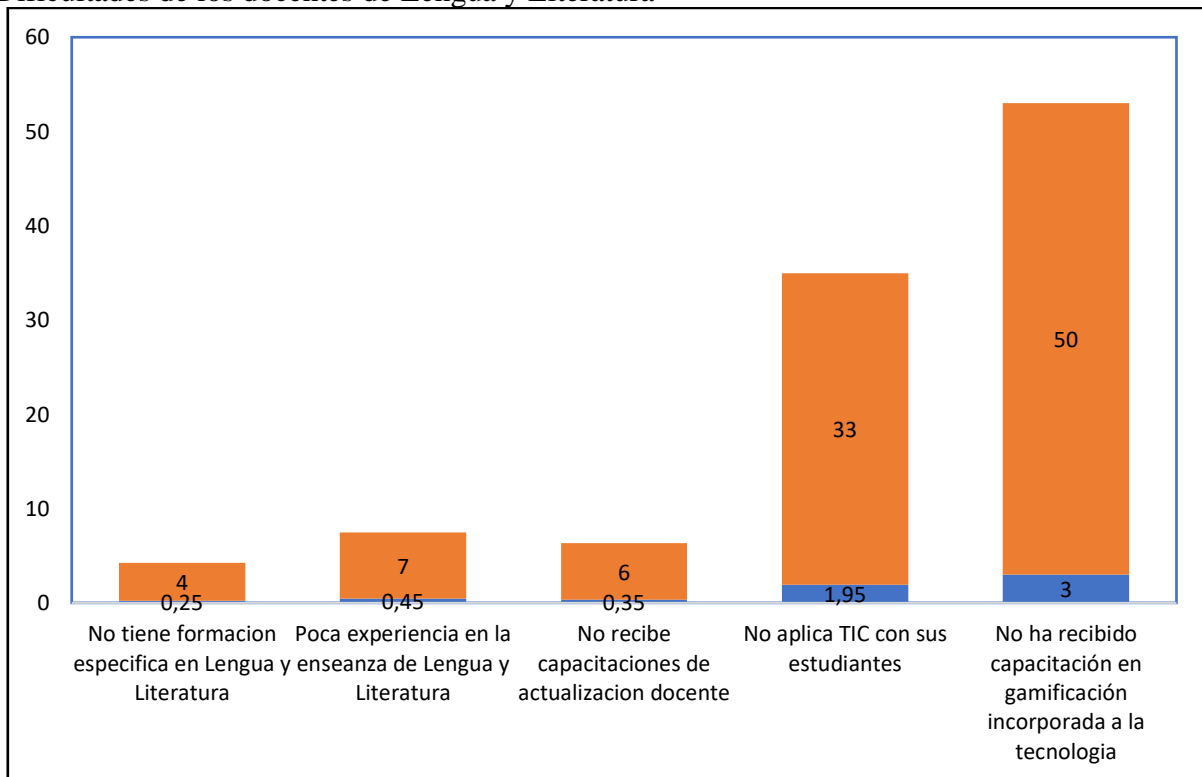


debido al gran impacto que tienen los avances tecnológicos en la educación. Siendo importante que los docentes tengan acceso a capacitaciones para que puedan replicar estos conocimientos con sus estudiantes.

la gamificación incorporada a la tecnología en las clases de Lengua y Literatura.

**Figura 2**

Dificultades de los docentes de Lengua y Literatura



Fuente. Docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

#### 2.4. Guía de Observación de hechos y del entorno educativo

Se aplicó la guía de observación en tres cursos (primero, segundo y tercer año de Bachillerato). Se visitó 2 días cada curso durante doce días, se conversó con las autoridades de la institución para visitar de acuerdo al cronograma establecido en los días y horas que se imparte docencia en



la asignatura de Lengua y Literatura. El análisis de los resultados de la observación que aparece en el anexo 3 permitió reunir la siguiente información.

En referencia a los materiales didácticos con los que se trabaja, se observó que en las aulas escolares siempre hay una computadora, un proyector, existe conectividad en la institución educativa, sillas mesas, iluminación, pizarra tradicional, entre otros elementos, aunque no siempre el docente las utiliza, la mayor parte del tiempo aborda los contenidos de manera tradicional, por lo cual casi nunca emplea elementos del juego, ni aprovecha las ventajas de la gamificación basada en herramientas tecnológicas, por lo cual en un 70 % no se está aprovechando al infraestructura tecnológica dispuesta en las aulas.

EL 95 % de los docentes prefieren trabajar los contenidos de la asignatura de lengua y literatura, con lecturas, explicaciones y anotaciones en la pizarra, exponen, realizan preguntas, por lo que las clases son tradicionales ya que nunca se adaptó los contenidos de la asignatura a juegos gamificados interactivos.

En un 90 %, se evidenció interés de los estudiantes por actividades de internet y juegos, ya que en un trabajo expresaron haber consultado el tema en internet y presentaron la tarea incluyendo actividades basadas en consultas en línea e incluyeron juegos de adivinanzas sobre el tema que el docente previamente les había dejado como tarea.

No obstante, los docentes en un 70 % nunca trabajaron con material de apoyo y elementos gamificados, aunque, en un 30 % de actividades los docentes se inclinaron por trabajos de consulta y animaron a los estudiantes a buscar información adicional en páginas de internet, si bien, nunca se programó actividades con herramientas tecnológicas para reforzar los contenidos. Se evaluó a los estudiantes, pero se lo realiza de manera tradicional, sin incluir actividades gamificadas basadas en tecnologías.

En conjunto se apreció que los docentes, tienen tecnología para trabajar en el aula, si bien, en un 80 % de porcentaje no le dan uso y prefieren las clases tradicionales, esto puede deberse a varios aspectos como posible resistencia a cambios, ya que adoptar nuevas tecnologías incluye transformaciones radicales en la manera en que el docente enseña, prefiriendo la comodidad del

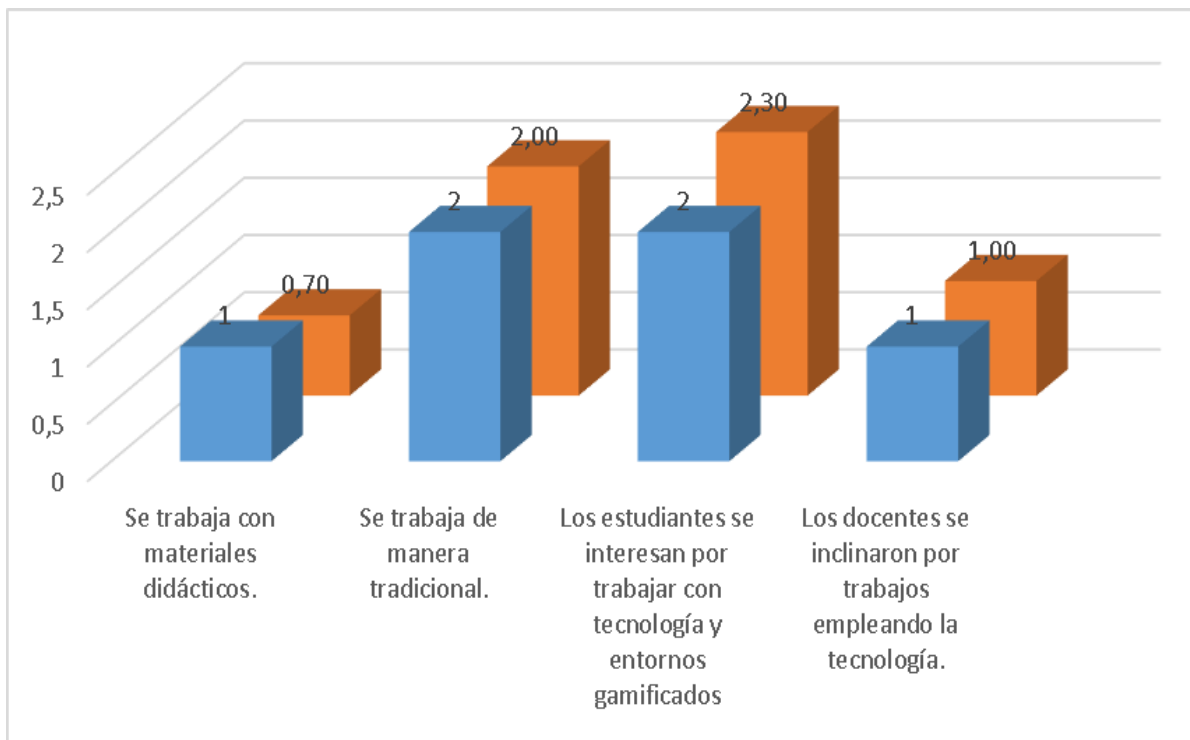


método de enseñanza tradicional. Esto también tiene que ver con barreras puntuales como desconocimientos de manejo, por falta de capacitaciones a los docentes en áreas tecnológicas.

Por lo anterior, se resalta la necesidad de apoyo en la capacitación y actualización docente, de forma que integren eficazmente la tecnología a sus actividades de enseñanza, en este punto, es muy importante reconocer que la disponibilidad de tecnología y conectividad no garantiza el aprovechamiento del enorme potencial que representan las herramientas tecnológicas.

De esta manera, los resultados revelan la variedad de prácticas presentes en el entorno educativo bajo estudio, señalando áreas de oportunidad para fortalecer la implementación de la gamificación como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en el Bachillerato. Los porcentajes de la observación al entorno educativo durante las clases de los docentes de Lengua y Literatura se evidencian en la figura 3.

**Figura 3**  
*Observación al entorno educativo*



Fuente. Docentes y estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.



### **CAPÍTULO 3: ESTRATEGIA DE SUPERACIÓN PARA LA FORMACIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA EN EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL BACHILLERATO**

En este capítulo se presentan fundamentos teóricos sobre la estrategia de superación que ayudaron a los investigadores a presentar las actividades del taller, también se detalla la estructura asumida en la que se explica el diagnóstico, los objetivos, características, entre otros elementos de la estrategia de superación para el docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el Bachillerato y por último se realiza la valoración de la factibilidad por parte de los especialistas.

#### **3.1 Fundamentos teóricos de la estrategia de superación**

Como fundamentos teóricos para la estrategia de superación del docente de Lengua y Literatura, se integran algunas disciplinas relacionadas a las ciencias y a la tecnología, que buscan proporcionar elementos sólidos en conocimientos prácticos para el dominio de herramientas tecnológicas en el contexto del Bachillerato, estableciendo desde distintas disciplinas las bases teóricas y prácticas de la presente propuesta

Con el propósito de fundamentar teóricamente la actual propuesta, se recurrió a una profunda indagación en la literatura académica especializada sobre el tema objeto de la propuesta, esto permitió conocer y contrastar información con otros trabajos desarrollados a partir de las variables; estrategia de superación, formación didáctica, docente de Lengua y Literatura y uso de Gamification en el Bachillerato.

Además, la información teórica levantada difundirá conceptos relevantes para desarrollar aspectos, temas, subtemas y apartados de otros trabajos de investigación, con esto se persigue conseguir bases sólidas para la comprensión de los procesos, conceptos y vocablos empleados durante el desarrollo de la propuesta, ya que se considera relevante diferenciar limitaciones y oportunidades presentes en las definiciones y conceptos desde lo general a lo particular, afín de



conseguir elementos de confianza y convencimiento para que la propuesta sea aceptada e implementada en corto tiempo.

Una conexión con las ideas concretadas en el párrafo anterior, resalta la teoría del constructivismo y la tecnología, debido a que sugiere que el estudiante a través de su accionar es un facilitador de la adquisición de sus conocimientos. Para Piaget (1971) citado por Bernhei (2011) expone la teoría constructivista en la que la adquisición del conocimiento no se la puede realizar como en una copia, sino que es quien estudia el que ejecuta su aprendizaje a partir de la información que ya posee junto a la interacción con el entorno. De esta teoría constructivista tradicional, se reúne con la tecnología actual.

El constructivismo tecnológico, como disciplina que reúne las ideas constructivistas con los avances tecnológicos, sostiene que es una vía que lleva al aprendizaje, utilizando herramientas y recursos digitales capaces de ayudar al estudiante de forma activa. Quien domine la tecnología puede lograr prácticas y aprendizajes significativos (Bernhei, 2011).

En la realidad de la enseñanza aprendizaje, el constructivismo tecnológico mantiene elementos idóneos tanto para el docente y el estudiante que pueden por medio de herramientas digitales educativas diseñadas construir sus experiencias afines con lo que desean aprender, como en el caso específico de la asignatura de Lengua y Literatura, uno de los elementos de esta propuesta.

Las autoras de la propuesta, están de acuerdo con la existencia de múltiples modelos educativos, disciplinas científicas y teorías que fundamentan esta propuesta, no obstante, se inclinan por la tradicional vertiente teórica constructivista, hoy día más vigente que nunca por fusionarse en la práctica académica con los modernos avances tecnológicos.

Otra disciplina considerada en extremo relevante dentro del campo de la educación es la Pedagogía, que se encuentra relacionada con la presente propuesta, tal como sostiene Abreu, (2018), ayuda con el fundamento de los principios en que se orienta la enseñanza y aprendizaje, así como el andamiaje que asiste en la construcción de estrategias didácticas prácticas y de calidad. En este entorno surge la Gamificación apuntalada en las herramientas tecnológicas, que



permite al docente crear enfoques pedagógicos centrados en quien aprende, aprovechando de esta forma todas las posibilidades que brinda la educación actual par trabajar con modelos exitosos de enseñanza como la creación de entornos participativos, colaborativos, activos, autónomos, entre muchos otros.

También se incluye los paradigmas de la Psicología evolutiva, que de acuerdo a lo sostenido por Ramírez y Zarzar (2019) se abordan conceptos y análisis desde diversos procesos formativos, como pueden ser la motivación desde el interior y el exterior con la propuesta teórica del aprendizaje significativo asumida por Ausubel (1968) que le otorga relevancia a los procesos de aprendizaje. Desde esta posición los docentes pueden incluir alternativas tecnológicas como el uso de la gamificación para acrecentar la motivación por aprender de sus estudiantes, sobre todo aprovechar su interés como nativos digitales por la tecnología y el juego, orientándoles y retroalimentándoles hasta lograr el aprendizaje requerido.

Igualmente, otra dimensión que se enmarca como fundamento de esta propuesta es la Tecnología Educativa, “desde la disciplina de la tecnología educativa, muy actual en este siglo de la búsqueda constante del conocimiento, nutre de toda clase de herramientas didácticas para integrar de manera efectiva los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Llorente et al., 2016, p 17).

De tal forma que, la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato, puede implementar fácilmente actividades de Gamificación como herramienta tecnológica, beneficiándose de estos conocimientos tanto docentes como estudiantes al manejar plataformas digitales, aplicaciones, junto a actividades participativas y colaborativas con el propósito de desarrollar un aprendizaje que sea útil para desenvolverse dentro de la sociedad moderna.

Otra disciplina destacada en los procesos de formación docente modernos son las Neurociencias. Este conocimiento que busca entender al ser humano desde sus funciones corporales, cerebrales, nerviosas y las emociones, es vinculado a la educación desde la visión de Hernández (2019) para quien, por medio de esta disciplina se puede investigar y comprender todos los procesos originados en la mente del ser humano, logrando con estas bases edificar nuevas experiencias de aprendizaje, se asocia con entornos tecnológicos educativos y las actividades gamificadas ya que



se aprovechan al máximo el potencial del cerebro para retener la gran cantidad de información ilimitada disponible en los entornos de aprendizajes digitales.

Por lo cual, se percibe que, en los contenidos sobre herramientas tecnológicas para trabajar con Gamificación, diseñados en la presente estrategia de superación docente, se puede estimular el aprendizaje, la motivación, las ganas de indagar y conocer de los estudiantes, lo que mejoraría la experiencia de aprendizaje.

Como base teórica, además, se pueden incluir elementos teóricos del proceso educativo apuntalado en lo que se denomina la alfabetización digital, propuesta que está centrada en el aprendizaje de habilidades dirigido a la práctica de actividades educativas. En el caso del desempeño docente se puede aprender herramientas para planificar, desarrollar contenidos, diseñar tareas, evaluar, entre muchas otras alternativas. En el orden de ideas, se destaca lo señalado por Grandez y Correa (2022).

Conseguir capacidades digitales empleando herramientas tecnológicas, apoya la labor docente para implementar métodos activos, colaborativos, entre otras distintas metodologías y estrategias didácticas, esta necesidad se puede concebir desde la práctica académica, en el logro del manejo eficiente de herramientas digitales con el fin de la formación de los estudiantes (p.3).

Además, la teoría de la alfabetización digital, que guía al docente hacia el aprendizaje de herramientas tecnológicas con el fin de aplicarlas en sus actividades docentes, le agregan confianza al maestro, muchos de ellos migrantes digitales, para impartir los conocimientos de la asignatura a sus estudiantes, teniendo en consideración que ellos como nativos digitales dominan el manejo de las herramientas tecnológicas.

Por otro lado, y centrándose en el vocablo estrategia, el Diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2024) conceptualiza a la estrategia como la capacidad de coordinar acciones con el propósito de alcanzar una meta a corto, mediano o largo plazo. En este proceso. reúne elementos como habilidades, destrezas, talentos, disposición, inspiración, disciplina, creatividad, técnicas que le permiten concretar una determinada labor.



Existen algunos tipos de estrategias, sin embargo, la estrategia de superación es definida por Taro et al., (2023) como un grupo de acciones planificadas y orientadas al desarrollo personal, profesional y académico que tiene como propósito superar debilidades, mejorar habilidades y el logro de objetivos puntuales relacionados con la educación. La estrategia de superación profesional docente involucra el diseño de actividades y programas para mejorar conocimientos, habilidades y competencias de los docentes

Varios autores han trabajado para profundizar en el constructo estrategia de superación docente, entre ellos se destacan; Guardado et al., (2016) Berrezueta (2016); Pedraza (2017); Rivera (2020); Vidal y Filipe (2020).

De acuerdo a lo sostenido por Pedraza (2017) la estrategia de superación docente engloba una planificación ordenada delineada para mejorar competencias, conocimientos y habilidades en el desempeño profesional de los docentes, mediante esta estrategia se procura dotar a los educadores de herramientas precisas que les permitan enfrentar retos, adaptarse a la innovación, aplicar nuevas metodologías de enseñanza, renovar conocimientos, sobretodo promocionar un entorno de aprendizaje exitoso.

Este criterio es el asumido por las autoras del presente trabajo, ya que se rescata la relevancia de poder proporcionar a los profesionales docentes una preparación integral y herramientas idóneas que les permitan ejercer eficientemente su desempeño profesional.

Consecuentemente y con fundamento en los criterios asumidos por los autores anteriores toda estrategia de superación docente tiene como objetivo general, contribuir a la formación de un profesional en correspondencia con sus necesidades.

De igual manera, aluden a que la estrategia de superación docente tiene varias características que la identifican e individualizan, entre las principales se destacan: La factibilidad, aplicabilidad, participación, contextualización y flexibilidad.

Según Pedraza (2017) y asumido por los autores de este trabajo, la estrategia de superación docente se conforma de algunos procedimientos, ordenadas en varias secciones, que aportan competencias necesarias para la sostenibilidad de la propuesta, se conforma de los siguientes apartados:

1. Introducción, que comprende la fundamentación de la estrategia



2. Diagnóstico. implica la evidencia del estado real de la situación y el abordaje de las problemáticas que afectan a los docentes.
3. Planteamiento del objetivo general de la propuesta
4. Planeación estratégica que coordina la consecución de objetivos, metas que a la vez ayudan en la transformación del objeto y campo de estudio desde el estado presente al esperado. A la vez se planean acciones, recursos, metodologías, entre otros para dar cumplimiento a los objetivos propuestos.
5. Instrumentación. Se describe los materiales, responsables, participantes, temporización, en conjunto como se aplica la propuesta de superación
6. Evaluación. Se valora los alcances de la propuesta, esto provee de información específica para comprobar si se está cumpliendo con los objetivos propuestos y que permitirá tomar decisiones para continuar o modificar las acciones planteadas.

A partir de los elementos asumidos en el próximo epígrafe, se presenta la modelación de la propuesta en la investigación.

### **3.2. Estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el Bachillerato.**

Para las autoras de la investigación, la estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación en el Bachillerato comprende un conjunto de acciones planificadas y orientadas a abordar las debilidades de dicho docente en el ámbito tecnológico, con el propósito de alcanzar los objetivos de la asignatura, a partir del uso de métodos activos que promuevan el aprendizaje significativo de los estudiantes (Carrera y Vera, 2024).

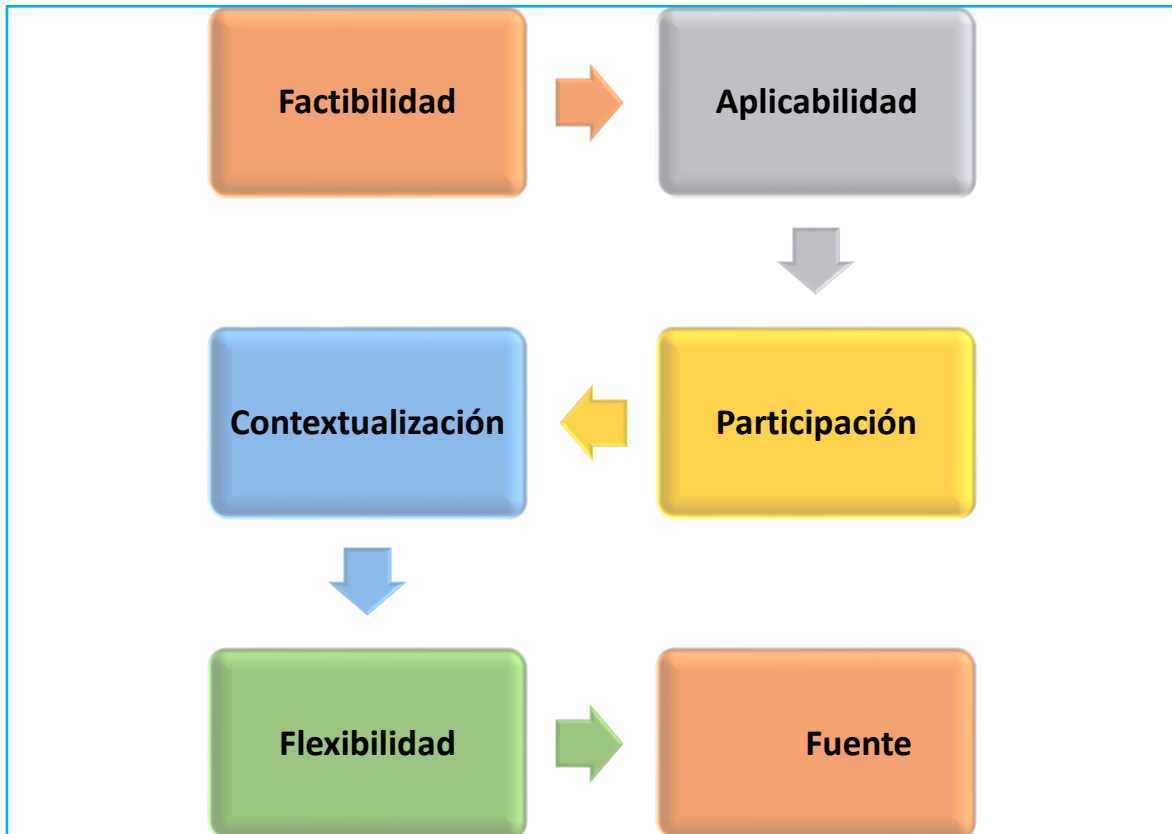
Siguiendo a Pedraza (2017)), una estrategia de superación para la formación didáctica del docente, contiene criterios claros, precisos, estructura lógica, argumentos coherentes y elementos indispensables que buscan responder a las necesidades detectadas y contribuir a la formación del docente. Cada una de las etapas de la estrategia debe reunir elementos sólidos para exponer la estructura y contenidos en la estructura de los apartados.



Esta estrategia de superación presenta varias características como se ilustra en la figura 4.

**Figura 4.**

*Características de la estrategia de superación docente*



Elaboración: Autoras (2024)

Las características de la estrategia comprenden varias alternativas que se manifiestan en los siguientes ítems.

- a. -Factibilidad. Es de importancia considerar mediante un análisis exhaustivo que los contextos permitan establecer la posibilidad de implementar la estrategia



- b. -Aplicabilidad. Es la posibilidad que tiene la propuesta para ser implementada adaptándola a las condiciones concretas de cada nivel de enseñanza.
- c. -Participación, Requiere la participación activa de las personas involucradas, dígase los docentes para que la propuesta sea exitosa.
- d. -Contextualización: Las acciones de superación que se desarrollan serán adecuadas a las características de los docentes del nivel en que la estrategia se implementará.
- e. -Flexibilidad. Es susceptible a cambios por su capacidad de rediseño y argumentación en correspondencia con los resultados del diagnóstico en cada nivel y grado de ese nivel.

La estructura de dicha estrategia será explicada a continuación.

### **Introducción**

Esta estrategia de superación será aplicada en la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado”, del Cantón Rocafuerte, en función de contribuir a la superación del docente para que pueda utilizar los recursos tecnológicos de la gamificación en la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura como una de las exigencias mundiales para lograr aprendizajes de calidad.

### **Diagnóstico**

Se debe constatar el nivel de formación didáctica del docente para utilizar la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en el bachillerato. Se recomienda realizar un profundo análisis de la literatura académica especializada, así como la aplicación de instrumentos de indagación como la encuesta, la entrevista y la observación de las actividades docentes.

### **Objetivo general**

Contribuir a la formación didáctica del docente de lengua y literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura en el bachillerato.



### Planeación de la estrategia

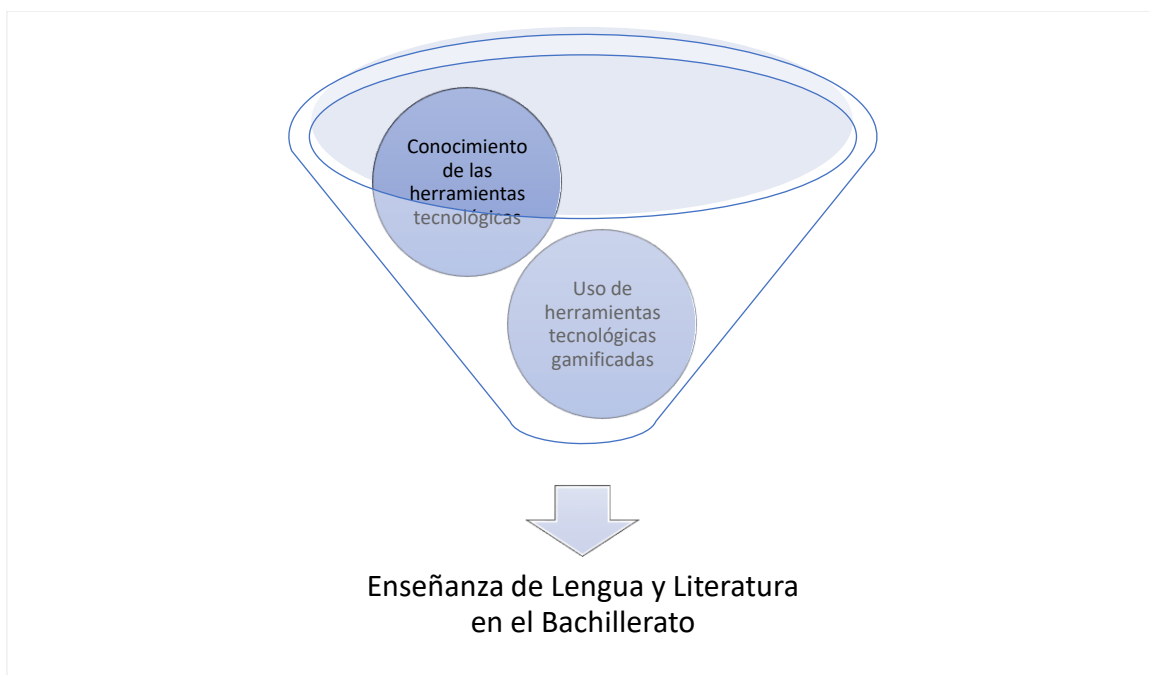
En función de las pautas necesarias para cumplir con las necesidades de superación de los docentes de lengua y literatura en la práctica educativa, relacionado con el uso de la gamificación como herramienta tecnológica, se exponen los contenidos que deben ser objeto de abordaje:

- a. Conocimiento de las principales herramientas tecnológicas que se pueden utilizar en actividades de gamificación
- b. Uso de herramientas tecnológicas gamificadas relacionándolas con los contenidos de la asignatura de Lengua y literatura.
- c. Herramientas interactivas aplicadas en la enseñanza de Lengua y Literatura en el Bachillerato que despierten el interés y la motivación en los estudiantes.

El proceso de planeación de la estrategia de superación docente se ilustra en la figura 5

### Figura 5

*Contenidos objeto de abordaje*



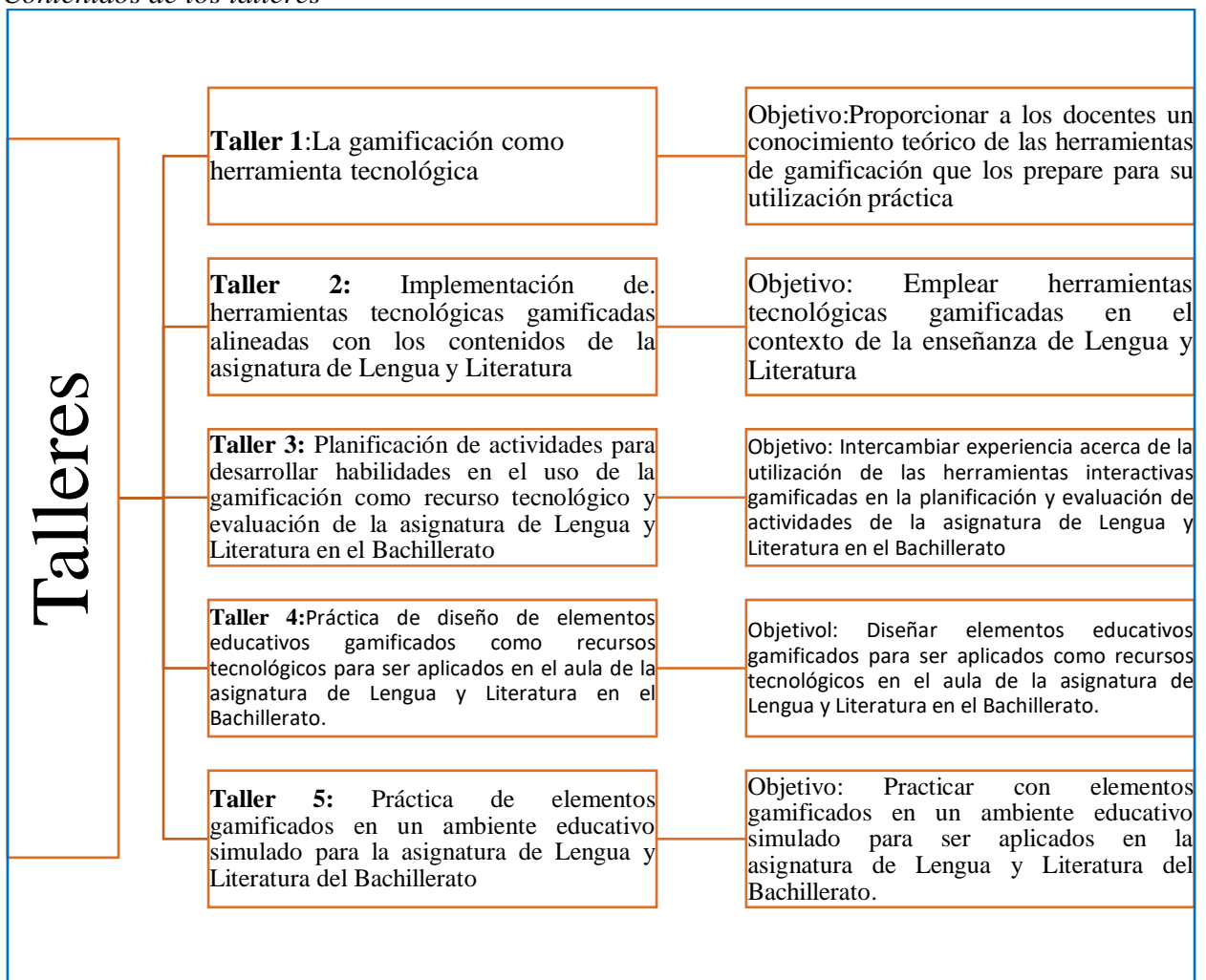


Como forma de superación se organizan los contenidos mediante el desarrollo de 3 talleres profesionales considerando los aspectos actuales al implementar las formas organizativas que permitan el uso de la gamificación como herramienta tecnológica, a continuación, se describe la concepción de los siguientes talleres.

La planificación de la estrategia tiene implícitos los contenidos de los 3 talleres como se ilustra en la figura 6

**Figura 6.**

*Contenidos de los talleres*



Elaboración: Autoras (2024)



## Taller 1.

Título: La gamificación como herramienta tecnológica

Objetivo general: Proporcionar a los docentes un conocimiento teórico de las herramientas de gamificación que los prepare para su utilización práctica.

Contenidos.

- ✓ Definición de gamificación y su importancia en la educación
- ✓ Principios y teorías de la gamificación
- ✓ Tipos de mecánicas de juegos utilizados en la gamificación
- ✓ Ejemplo de éxitos de gamificación en la educación
- ✓ Herramientas y plataformas de gamificación en el área de Lengua y Literatura disponibles para su uso en el aula
- ✓ Diseño de actividades y recursos gamificados
- ✓ Estrategias para integrar la gamificación de manera efectiva en el plan de estudios.

Actividades: A partir de diferentes fundamentos teóricos relativos a la teoría de gamificación como recurso tecnológico en el contexto educativo y plataformas de gamificación en el área de Lengua y Literatura, se le solicita ofrecer sus opiniones al respecto.

- ✓ Describir cuáles considera usted, son las características más destacadas de las herramientas tecnológicas aplicadas a la actividad docente.
- ✓ Expresar lo que más le ha llamado la atención de los contenidos vistos en el taller.

Tiempo para el desarrollo del taller: 6 horas clases

Medios empleados: Computadora, proyector, celular, presentación en PowerPoint.

Evaluación: Se valorará las actividades del taller en tres tiempos:



a: Por observación: Se analiza el cumplimiento de las acciones propuestas.

b. De revisión: Al finalizar cada una de las tareas se examina el cumplimiento de las mismas.

c: Por discusión: Intervienen los facilitadores del taller y los docentes participantes en una discusión de resultados, se analiza lo aprendido y se comparten vivencias.

### **Bibliografía:**

Paredes Torres, X. A. (2023). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte].

<http://repositorio.utn.edu.ec>.

Palazón, J. (2020). 25 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos.: <https://www.educ.gamificacion-educacion>.

Mujica, R. (2020). Fundamentos de la Tecnología Educativa. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 8(1), 15-20. doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v8i1.82>.

### **Taller 2**

Título: Implementación de herramientas tecnológicas gamificadas alineadas con los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura

Objetivo general: Emplear herramientas tecnológicas gamificadas en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura.

Contenidos:

Trabajar con la herramienta Educaplay, herramienta Prezi y herramienta Kahoot; en base a ellas elaborar las siguientes alternativas de trabajos educativos gamificados:

- ✓ Con Educaplay armar:
- ✓ Sopa de letras
- ✓ Crucigramas



- ✓ Juegos de memoria
- ✓ Videoconferencias
- ✓ Mapas conceptuales interactivos
- ✓ Con la herramienta Prezi armar:
- ✓ Construcción de presentaciones atractivas
- ✓ Diseño de una caratula escolar interesante e interactiva
- ✓ Con la herramienta Kahoot armar:
- ✓ Creación de cuestionarios.
- ✓ Diseño de un juego interactivo con contenidos de Lengua y Literatura

Actividades: Los docentes realizan prácticas en base a las siguientes actividades y tareas, todos los integrantes del taller aprenden a manejar cada una de las plataformas con el instructor; no obstante, en la práctica directa cada participante deberá elegir una actividad específica para realizarla en la computadora, de entre las siguientes alternativas:

- ✓ Elaborar un mapa conceptual interactivo sobre las principales herramientas de gamificación vistas en el taller, esto se realizará por grupos de estudiantes que designe el instructor.
- ✓ Elaborar crucigramas con vocablos de la asignatura de Lengua y Literatura.
- ✓ Crear un cuestionario con opción múltiple que valore en sus estudiantes lo aprendido en la asignatura de Lengua y Literatura.

Tiempo para el desarrollo del taller: 6 horas clase

Medios empleados: Computadoras, Internet, proyector, pizarra, tiza líquida.

Evaluación: Se trabajará con la observación de las actividades prácticas con el objeto de medir el nivel de comprensión de los temas tratados.

### **Bibliografía**

Alzaga, A. (2020). Educaplay: ¿y si todo fuese un juego? Observatorio de la tecnología educativa.  
doi:10.4438/2695-4176\_OTEpdf37\_2020\_847-19-134-3



Jurado, J. P. (2022). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(30)1846 – 1853. doi: <https://doi.org/10.33996>

Espeso, P. (2017). Prezi: luces y sombras de una de las herramientas más utilizadas en educación. [online] Educación 3.0. <http://www.educaciontrespuntocero.html>

### Taller 3

Título: Planificación de actividades para desarrollar habilidades en el uso de la gamificación como recurso tecnológico y evaluación de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Objetivo general: Intercambiar experiencia acerca de la utilización de las herramientas interactivas gamificadas en la planificación y evaluación de actividades de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Contenidos:

- ✓ Planificar actividades utilizando aplicaciones con ilustraciones que cobran vida gracias a la realidad aumentada
- ✓ Construcción de crucigramas con la herramienta Genially
- ✓ Crear actividades donde pueden confeccionar animaciones para generar conceptos, figuras, procesos de escritura, proyectos colaborativos interactivos, evaluar lo aprendido, entre otras acciones propias de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Actividades: Trabajar en las siguientes actividades por equipos colaborativos, utilizando los contenidos afines a la asignatura de Lengua y Literatura:

- ✓ En la primera actividad van a describir en máximo 3 párrafos como crearían un juego interactivo que incluya el tema, personajes, reglas y contexto en que se desarrolla.



- ✓ Como segunda actividad van a diseñar en una de las herramientas de gamificación aprendidas una historia que contenga elementos afines a la asignatura de Lengua y Literatura.
- ✓ Como última actividad van a trabajar en grupos de 3 participantes un mini proyecto interactivo donde se aplique una o más de las herramientas aprendidas en el taller.

Tiempo para el desarrollo del taller: 6 horas clase

Medios empleados: Computadoras, conexión a internet, diapositivas, proyector.

Evaluación: Se recomienda utilizar la técnica de la observación de las acciones y revisiones después de cada actividad para constatar el progreso de los docentes participantes en el taller.

#### **Bibliografía:**

Kahoot. (2020). *Kahoot Juego de Video*. <https://kahoot.com/schools-u/>

Quizizz. (2019). *Quizizz Desarrollador de software*. <https://quizizz.com/>

Mujica, R. (2020). Fundamentos de la Tecnología Educativa. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(1), 15-20. doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v8i1.82>.

Zambrano, A. P., & Luque, K. E. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las ciencias*, 6(3)349-369. doi: DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

#### **Taller 4**

Título: Práctica de diseño de elementos educativos gamificados como recursos tecnológicos para ser aplicados en el aula de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Objetivo general: Diseñar elementos educativos gamificados para ser aplicados como recursos tecnológicos en el aula de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.



Contenidos: Elaboración de un paisaje de aprendizaje con contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura para el Bachillerato, desarrollado con las herramientas digitales ya aprendidas, se debe escoger la plataforma de su preferencia. Los requisitos para el trabajo son:

- ✓ Que el diseño sea atractivo para que docentes y estudiantes se motiven a trabajar en el entorno gamificado.
- ✓ Los contenidos y actividades deben de integrar valores como la bondad, asertividad, colaboración, justicia, lealtad, etc.
- ✓ Construir acciones donde los estudiantes vayan encontrando tareas, trabajos, proyectos relacionados con la asignatura de Lengua y Literatura.
- ✓ En cada trabajo diseñado en el paisaje de aprendizaje, deben de tener pasos claros que guíen al estudiante por un mundo de fantasía y aprendizajes.
- ✓ Las actividades gamificadas deben englobar las siguientes alternativas del juego: vidas, insignias, poderes, monedas, espadas, ya que quien se adentra en el paisaje debe ir avanzando para encontrar las tareas.

Actividades:

- ✓ Se trabajará con la práctica directa de lo aprendido en la formación teórica.
- ✓ Los participantes crearán diferentes actividades gamificadas directamente en la computadora
- ✓ Al final del taller se presentará un mini proyecto realizado por grupos de estudiantes, donde se debe exponer, cómo las actividades gamificadas benefician el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

Tiempo para el desarrollo del taller: 6 horas clase

Medios empleados: Computadoras, conexión a internet, plataforma Genially.

Evaluación: Se valora a través de la participación práctica, durante el diseño y al terminar el paisaje de aprendizaje.

Bibliografía:



Genially (2015) *Construye elementos gamificados*. <https://genial.ly/es/>

Hierro, M. G. (2020). Desarrollar paisajes de Aprendizajes digitales. *Observatory*. <https://observatorio.mx/edu>

Peña, C., y Fernández, M. (2017). Indicación para trabajar con contenidos interactivos y dinámicos: Genially. *Revista de estudios e investigación*, 4, (2) 154-157. <https://doi.org/10.17979/reipe.201>.

## Taller 5

Título: Práctica de elementos gamificados en un ambiente educativo simulado para la asignatura de Lengua y Literatura del Bachillerato

Objetivo general: Practicar con elementos gamificados en un ambiente educativo simulado para ser aplicados en la asignatura de Lengua y Literatura del Bachillerato.

Contenidos: Desarrollo de actividades gamificadas ya aprendidas, incluyendo elementos de la siguiente lista:

- ✓ Narrativa
- ✓ Torneos, desafíos, competencias
- ✓ Retos
- ✓ Aprendizajes
- ✓ Socialización
- ✓ Enseñanzas y aprendizajes
- ✓ Emociones
- ✓ Identidad de los participantes

Actividades: En esta actividad se elaboras las tareas manejando lo teórico y lo práctico.

- ✓ Se diseñan varias alternativas y propuestas gamificadas provenientes de los participantes, deben ser diferentes, se tomará en consideración la práctica directa en la computadora,



- ✓ Se les reitera a los participantes que, en el desarrollo de las actividades, siempre deben tener en consideración que en los juegos gamificados se incluyen actividades con elementos y tareas que contengan logros, sensaciones, competencias, vivencias, experiencias, reglas, dinámicas y recompensas, sobre todo se debe incluir los contenidos y la enseñanza principal que se desea impartir.

Tiempo para el desarrollo del taller: 6 horas clase

Medios empleados: Computadoras, conexión a internet, plataformas y herramientas para el diseño de trabajos y tareas gamificadas.

Evaluación: Se valora cada uno de los procesos y en la explicación y exposición del trabajo final.

### **Bibliografía:**

Vizcaíno, C. G. (2018). Destrezas gamificadas empleadas en el desarrollo de capacidades digitales docentes. *Universidad casa grande (maestría en innovación)*, (1)1-78. <http://dspace.casagrande.edu.ec/pdf>

Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). Aprendizaje gamificados activos en el aula. *RA XIMHAI*, 12(6): 315-325. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

González, C. M. (2022). Prácticas de gamificación en el aula. *Revista Digital Universitaria*, 23(3) 2-8. doi: <http://doi.org/10.22201/cuaieed.1607.8>

### **Instrumentación del taller**

La duración total de los 5 talleres desarrollados es de 30 horas, repartidos en sesiones de 6 horas clase cada uno. Los recursos están repartidos como se especifica en la tabla 18.

	<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>
--	------------------------------

**Tabla 18.**

*Recursos*

<b>Recursos</b>	<b>Descripción</b>
Recursos Humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docentes de la especialidad de Lengua y Literatura</li> <li>- Instructores</li> <li>- Investigadoras y desarrolladoras de las estrategias.</li> </ul>
Recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras portátiles</li> <li>- Teléfonos inteligentes</li> <li>- Tablets</li> <li>- Conexión a internet</li> <li>- Proyector</li> <li>- Plataformas</li> <li>- Herramientas tecnológicas</li> <li>- Softwares</li> </ul>
Recursos financieros	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los gastos generados por el diseño de la propuesta serán asumidos por las estudiantes investigadoras.</li> </ul>

Elaborado por: Autoras (2024)

El recurso humano se conforma con los docentes participantes de la especialidad de Lengua y Literatura, así como el aporte de los investigadores. Se utiliza materiales tecnológicos como computadoras portátiles, teléfonos inteligentes, tablets, internet, proyector y un software para elaborar diapositivas.

En cada uno de los talleres se combina la exposición teórica con la demostración y la práctica directa, se trabaja por medio de actividades colaborativas y participativas. Se evalúa sobre la marcha el desempeño y destrezas adquiridas por cada uno de los docentes participantes.



### **Evaluación final de los participantes del taller**

En la evaluación de cada una de las actividades impartidas en el taller, se sugiere efectuar una valoración continua, esto para distinguir elementos de retroalimentación y la adquisición de conocimientos. Durante este proceso se puede trabajar con debates, pruebas de conocimientos, reflexiones grupales, pequeños cuestionarios, de tal manera que de la mezcla de pruebas derive en una idea general de cómo están impactando los conocimientos impartidos en los participantes.

Finalmente se sugiere que al concluir cada taller profesional se utilice la siguiente técnica de evaluación con cada uno de los participantes:

Técnica “post evento”; consiste en facilitar a los participantes un cuestionario sobre el desarrollo del evento, además se deja un espacio donde se les pide que den su criterio sobre los temas impartidos en el taller, que puede versar sobre lo que más les gustó, la utilidad, dificultades y cosas que se podrían mejorar en futuros talleres.

### **Evaluación de la implementación de la estrategia de superación para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación en el Bachillerato.**

Es imprescindible elaborar un instrumento que valore la propuesta dirigida a la institución educativa, espacio donde se implementará. Esto se sugiere porque es necesario contrastar los cambios acaecidos en los destinatarios de la propuesta a raíz de su aprendizaje.

El monitoreo de la propuesta la aplicarán los directivos de la Unidad Educativa Particular General Eloy Alfaro Delgado del cantón Rocafuerte, con el propósito de constatar si el taller dictado ha tenido beneficios no sólo en los docentes de la especialidad de Lengua y Literatura que intervinieron como participantes, sino para los estudiantes de Bachillerato.

La evaluación es importante aplicarla, porque en base a ello se podrían tomar medidas de retroalimentación o se aprovechará la experiencia e información recabada, para diseñar actividades encaminadas a ser impartidas para docentes de otras asignaturas.

Para cumplir con la evaluación de la estrategia de superación docente, se diseña una rubrica básica con escala de apreciación que integran la estimación cuantitativa y cualitativa. Desde la



dimensión cualitativa se valora el cumplimiento de objetivos y actividades, mientras que cuantitativamente se califica la participación y aplicación de lo aprendido por los docentes en las clases con los estudiantes con dígitos que van del 1 al 5 (1 = Deficiente; 2= Regular; 3= Bueno; 4=Muy Bueno; 5= Excelente).

Lo desarrollado se aprecia en la tabla 19.

**Tabla 19.**

*Escala de calificación de implementación de la estrategia.*

Objetivos diseñados en cada una de las acciones de aprendizaje.	Lo que se pretende lograr con la capacitación a los participantes en el taller	Competencias logradas por los participantes en el taller	Apreciación				
			Calificación de la aplicación de lo aprendido en el taller, con los estudiantes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.				
			1	2	3	4	5
<b>Objetivo 1:</b> Proporcionar a los docentes un conocimiento teórico de las herramientas de gamificación que los prepare para su utilización práctica	Que los participantes en el taller estén receptivos y aprendan bases teóricas asociadas a la gamificación como fundamento para después implementarla en la experiencia práctica y como recurso tecnológico en contexto de la	Los docentes participantes en el taller, dominan la teoría de los principales conceptos sobre gamificación basada en herramientas tecnológicas, se encuentran replicando estos conocimientos en					



	signatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.	la experiencia docente.					
<b>Objetivo 2:</b> Emplear herramientas tecnológicas gamificadas en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura	Se requiere que los participantes en el taller empleen eficientemente las herramientas tecnológicas para ser aplicadas en la enseñanza de Lengua y Literatura	Desarrollo adecuado y aplicación de las herramientas tecnológicas en actividades gamificadas encaminadas a ser aplicadas en la docencia.					
<b>Objetivo 3:</b> Intercambiar experiencia acerca de la utilización de las herramientas interactivas gamificadas en la planificación y evaluación de actividades de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato	Que los docentes dominen alternativas de actividades centradas en las diferentes plataformas y herramientas que existen para ser utilizadas con este fin. Que estén replicando los conocimientos adquiridos con sus estudiantes.	Los docentes que asistieron al taller de actualización docente, estén utilizando actividades gamificadas, creando contenidos y actividades afines a su asignatura. Trabajan activamente en el aula de clases y					



		emplean lo aprendido. .					
<b>Objetivo: 4.</b> Diseñar elementos educativos gamificados para ser aplicados como recursos tecnológicos en el aula de la asignatura de Lengua y Literatura en el Bachillerato.	Que los participantes en el taller puedan diseñar en la práctica toda variedad de elementos gamificados elaborados con herramientas tecnológicas orientados para ser aplicados en el aula de Lengua y Literatura en el Bachillerato.	Los docentes participen en el taller estén adaptando los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura. Que estén replicando lo aprendido en el aula de clases.					
<b>Objetivo: 5.</b> Practicar con elementos gamificados en un ambiente educativo simulado para ser aplicados en la asignatura de Lengua y Literatura del Bachillerato	Es prioritario que los participantes en el taller obtengan un dominio y manejo apropiado de las actividades gamificadas dictadas, así como el manejo práctico de diferentes elementos del	Los docentes emplean diferentes actividades interactivas y juegos didácticos elaborados en plataformas y herramientas tecnológicas para ser empleadas en					



juego didáctico  
utilizando las  
herramientas  
tecnológicas

educación. Los  
docentes.  
trabajan  
frecuentemente  
con actividades y  
tareas  
gamificadas con  
sus estudiantes  
de Bachillerato.

Elaboración: Autoras (2024)

### **3.3 Valoración, mediante el método de especialistas, de la factibilidad de la estrategia de superación.**

-Vías que se proponen para la evaluación

#### **Valoración cualitativa de las informaciones obtenidas mediante el método de criterio de especialistas de la factibilidad de la estrategia de superación profesional para la formación didáctica.**

La muestra seleccionada quedó conformada por 5 especialistas:

Especialista 1: 21 años de experiencia como docente de Lengua y Literatura, alta experiencia en temas de Gamificación como herramienta tecnológica y su uso en la asignatura, es doctor especialista en estudios literarios.

Especialista 2: 16 años de años de experiencia como docente de Lengua y Literatura, tiene experiencia en temas de Gamificación como herramienta tecnológica y su uso en la asignatura, tiene un PhD en lingüística aplicada.



Especialista 3: 14 años de años de experiencia como docente de Lengua y Literatura, con bastante experiencia en temas de Gamificación como herramienta tecnológica y su uso en la asignatura, tiene un PhD en filología aplicada.

Especialista 4: 18 años de años de experiencia como docente de Lengua y Literatura, con mucha experiencia en temas de Gamificación como herramienta tecnológica y su uso en la asignatura, con una Maestría en Literatura española y Latinoamericana.

Especialista 5: Tiene 12 años de años de experiencia como docente de Lengua y Literatura, con bastante experiencia en temas de Gamificación como herramienta tecnológica y su uso en la asignatura, tiene un PhD en investigación en Didáctica de la Lengua y la Literatura.

Estos criterios fueron tenidos en cuenta para elaborar la encuesta que aparece en el anexo 3

Al someter a evaluación los indicadores seleccionados, se pudo constatar que existe en estos el consenso de que es muy adecuada la estructura y factibilidad de la estrategia, reconociendo que:

-Los presupuestos teóricos asumidos para la propuesta, son muy adecuados, al mostrar una lógica en la conceptualización, así como en los elementos constitutivos de esta, la cual sirven de sustento para el nuevo resultado científico a diseñar.

-La correspondencia entre los presupuestos y la estrategia diseñada, son considerados de muy adecuados al mostrar la asunción de los referentes teóricos propuestos.

-El objetivo general definido para la estrategia es valorado de muy adecuado, al reflejar relación entre las necesidades didácticas de los docentes de Lengua y Literatura expresados en el problema científico y las exigencias mundiales del uso de las tecnologías dentro del ámbito educativo, que promueva aprendizajes significativos en los estudiantes.

-Los Contenidos determinados para la superación, son definidos como muy adecuados, debido a que garantizan la selección cuidadosa de materiales y actividades, así como una planificación de aprendizaje dinámica y significativa en el uso de la gamificación como herramienta tecnológica en el área de la Lengua y Literatura.



-Concepción de los talleres, son considerados adecuados debido a que establecen las bases para la implementación efectiva de cada una de las acciones en el uso de herramientas tecnológicas gamificadas, respondiendo a las necesidades de superación profesional de los docentes de Lengua y Literatura en el Bachillerato.

-Medios que se proponen para el desarrollo de los talleres, son considerados muy adecuados, ya que contemplan el uso de recursos tecnológicos que están disponibles en la enseñanza del entorno educativo, de manera que el aprendizaje se lleva desde lo teórico a lo práctico

-Vías que se proponen para la evaluación, se indica que son adecuadas, se sugiere incluir evaluaciones continuas de manera que se pueda ir adaptando la propuesta según sea necesario para mejorar el proceso de aprendizaje de los docentes.

-Actividades del taller, se consideran muy adecuadas y están en concordancia con los objetivos propuestos, las necesidades de aprendizajes de los docentes y de los recursos tecnológicos disponibles en el taller.

-Bibliografía del taller. Es catalogada como adecuada, en ella se encuentran aportes sólidos, teóricos y prácticos sobre el uso de la gamificación; no obstante, se sugiere incluir otras que permitan variedad para que el docente pueda hacer sus análisis en función de su preparación.



## CONCLUSIONES

En función a los objetivos específicos planteados en el trabajo se concluye lo siguiente:

1. Los fundamentos teóricos referidos al proceso de formación didáctica del docente de Lengua y Literatura, así como el uso de la Gamificación como recurso tecnológico en la enseñanza aprendizaje de esta asignatura, sirvieron de sustento para el diseño de la estrategia de superación propuesta.
2. La integración de la Gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura ofrece un enfoque motivador e interactivo que contribuye a mejorar la experiencia de la enseñanza aprendizaje en esta asignatura.
3. A partir de los resultados del diagnóstico se corrobora que los docentes de Lengua y Literatura se encuentran insuficientemente preparados en esta área, reflejando falta de capacitación, así como deficiente dominio de la digitalización y herramientas tecnológicas, al mismo tiempo que se pudo reconocer la existencia de oportunidades en la fortaleza de los docentes para incorporar la gamificación en sus prácticas formativas.
4. La elaboración de la estrategia de superación docente para la utilización de la Gamificación como recurso tecnológico en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en el Bachillerato, se fundamenta teóricamente en enfoques pedagógicos modernos en la que se integran un conjunto de actividades dirigidos al docente y aplicables al contexto formativo gamificado donde los recursos a utilizar son: recursos multimedia, paisajes de aprendizajes, recompensas, competencias, entre otras prácticas que buscan potenciar las habilidades de los docentes.
5. Tras la consulta a especialistas, con el fin de valorar la factibilidad de la estrategia de superación docente, se obtuvo que la propuesta elaborada es viable y pertinente para resolver el problema identificado.



## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las autoridades responsables del sistema educativo, socializar e implementar la Estrategia de superación diseñada, ya que la misma representa una oportunidad para enriquecer la preparación del docente, así como a los educandos para los desafíos y exigencias de la sociedad digitalizada del siglo XXI, con lo cual se estaría potenciando el cumplimiento de las exigencias del Currículum Priorizado por Competencias del Ministerio de Educación del país.
2. Se sugiere a la Unidad Educativa particular del Cantón Rocafuerte, a quien se dirige la propuesta, implementar cada una de las actividades de gamificación diseñadas en todos los paralelos dónde se imparte la asignatura ya que las mismas ayudan a fortalecer la preparación de los estudiantes no sólo en la asignatura sino en lo cultural y social.
3. Se recomienda a los docentes de Lengua y Literatura, revisar exhaustivamente la bibliografía académica actualizada sobre la temática desde la perspectiva de los avances tecnológicos, así como los principios teóricos vigentes para que esto les aporten mayor preparación para el proceso de enseñanza



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, Y., Barrera, A., Worosz, T., & Vichot, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 16(4), 610-623. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962018000400610](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962018000400610)
- Acosta-Yela, M. A.-L.-M.-R. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 14(1), 28-35. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02662022000200028](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000200028)
- Alvarado-Calderón, J. (2023). *Estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato "A" de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes septiembre 2021 – febrero 2022*. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11488>
- Álvarez-Garzón, Y. (2022). *Didáctica de la Lengua y Literatura en Educación General Básica Media y el desarrollo del pensamiento crítico*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35614>
- Amores-Yagual, C. (2021). *Estrategias didácticas para la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto grado*. Universidad Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6564>
- Andrade, V. S., & Padrón, M. C. (2022). La enseñanza aprendizaje de la lengua y la literatura en el bachillerato. Una reflexión necesaria. *Pedagogía*, (1)2-15. [https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision\\_2/la\\_ensenanza\\_y\\_el\\_aprendiza je.pdf](https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_2/la_ensenanza_y_el_aprendiza je.pdf)
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación*. EDITORIAL EPISTEME, C.A., 1-137.



[http://www.formaciondocente.com.mx/06\\_RinconInvestigacion/01\\_Documentos/El%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf](http://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/El%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf)

Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la Lengua y Literatura. *Revista Científica RUNAE*, (01).155-168.

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/245/1/Runae%20N%C2%B01%20155-168.pdf>

Ayabaca, D. M., Alba, J. A., & Guamán, E. E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad y tecnología*, 2(2), 45–53.  
doi: <https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>

Becerra, I. J., Palma, O. E., & Moreno, F. T. (2020). Diseño pedagógico adaptativo para el desarrollo de MOOC: una estrategia para el desarrollo de competencias en contextos corporativos. *Revista electrónica de investigación educativa REDIE*, 22(1) 2-16. doi: <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e16.2192>

Bozada, C. J. (2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades. *Dominio de las ciencias*, 6(3)496-516. doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1295>

Cabrejas, B. A., Sánchez, S. B., & Molina, S. G. (2019). *Aprendizaje y enseñanza de la lengua castellana y la literatura*. EDITORIAL SÍNTESIS, S. A., (1)1-54.  
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788491714323.pdf>

Camps, A. (2012). La investigación en didáctica de la lengua en la encrucijada de muchos caminos. *Revista Iberoamericana de educación*, (54) 23-41.  
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie59a01.pdf>

Cohen, N., & Rojas, G. G. (2019). Metodología de la investigación. *Red Latinoamericana*, (1)4277.  
[https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia\\_para\\_que.pdf](https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf)



- Companioni, O. L. (2015). Actualidades Investigativas en Educación. El proceso de formación profesional desde un punto de vista complejo e histórico cultural. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3) 1-24. doi: <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i3.21041>
- Contreras, J. L. (2019). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Universidad y empresa*, 22 (38) 8-39. doi: DOI: <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Contreras-Varas, K. (2021). *Estrategia didáctica para mejorar el estilo de enseñanza de los docentes de Lengua y Literatura sexto año en la Unidad Educativa Ancla*. Universidad Metropolitana del Ecuador. <https://repositorio.umet.edu.ec/handle/67000/500>
- Córdova-Limones, J. (2023). *Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9455/4/UPSE-TEB-2023-0044.pdf>
- Cuadros-Loor, V. (2020). *El aprendizaje colaborativo y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de los décimos años aplicado a la asignatura de Lengua y Literatura*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2379/1/CUADROS%20LOOR%20VER%20C3%93NICA%20YANINA.pdf>
- Cuenca, R. C., Gadea, W. F., & Chaves, A. (2019). Epistemología y Fundamentos de la Investigación Científica. *Grupo de investigación Ágora*, (1)4-170. <http://latinoamerica.cengage.com>
- Cupuerán, E. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica innovadora para la enseñanza de las matemáticas en básica superior*. Universidad Técnica del Norte.



<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14545/2/PG%201531%20TESIS.pdf>

- Delgado, P. (23 de 8 de 2020). *La capacitación docente, el gran reto de la educación en línea*. Sitio web del Institute for the future of education. <https://observatorio.tec.mx/edunews/capacitacion-docente-covid/>
- Deroncele, Á., Brito, J. G., & Sánchez, M. d. (2023). *Método de modelación teórico-práctica en ciencias sociales*. *Universidad y Sociedad*, 15(3), 366-384. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3756>
- Durán, L. A. (2018). Formación: apuntes para su comprensión en la docencia. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 12(3) 1-14. <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev123COL3.pdf>
- Escobar, J. (2021). Formación del profesorado para la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura. *Conrado*, 17(82), 118-129. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442021000500118](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000500118)
- Ferrer, Y. D., Ramírez, M. C., & Pravia, M. C. (2019). El método criterio de expertos en las investigaciones educacionales: visión desde una muestra de tesis doctorales. *CEPES*, (1)1-12. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n1/0257-4314-rces-39-01-e18.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF. (2023). *La Educación es el Camino*. Sitio web. <https://www.unicef.org/ecuador/la-educaci%C3%B3n-es-el-camino>
- Forero, E. A. (2023). El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia. *Espacio abierto*, 31(3), 10-22. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S131500062022000300010&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131500062022000300010&lng=es&tlng=es).
- Freire-Quispe, J. (2022). *La estrategia didáctica gamificación en el aprendizaje de la asignatura de Matemática en los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Salazar Chávez”, de la ciudad de Ambato*. Universidad



Técnica

de

Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35737/1/Proyecto%20de%20Titulaci%C3%B3n%20Final%20-%20Freire%20Quispe%20Jenny%20Zulay.pdf>

García, S. C. (2020). Panoramas actuales de la didáctica de la literatura en Colombia: oportunidades y retos en la educación básica secundaria y media. *Societas. Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 22 (2) 2-67. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/341/3411797001/index.html>

González, L. C. (2003). Cumplimiento de los principios didácticos en la utilización de un software educativo para la educación superior. *Educación Médica Superior*, 17(1), 53-57. <http://scielo.sld.cu/scielo>

González, M. p., & Adrián, S. R. (2019). Análisis de las experiencias gamificadas de docentes y alumnos de Educación Secundaria. *Espacios*, 40(23)1-15. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n23/19402315.html#>

Guambo, D. d., & García, M. L. (2020). Formación didáctica del docente para atender la diversidad en cuarto año de educación general básica. *Uniandes EPISTEME*, 7(3), 406-421. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8298240.pdf>

Guambo, D. d., & García, M. L. (2020). Formación didáctica del docente para atender la diversidad en cuarto año de educación general básica. *Uniandes EPISTEME*, 7(3), 406-421. <https://dialnet.unirioja.es/pdf>

Guerrero-Casquete, E. (2019). *La comprensión lectora en el aprendizaje de lengua y literatura en el cuarto grado de Educación General Básica Paralelo "B", de la Institución Educativa Hernán Malo González de la parroquia Yaruquí, ciudad de Quito, durante el periodo académico 2019-2020*. Universidad Técnica de Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30904>



- Herrera Gutiérrez, Claudia, & Villafuerte Álvarez, Carlos Alberto. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 758-772. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S261679642023000200758](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S261679642023000200758)
- Iglesias, A. M. (2006). El Método Delphi. *Luz. Luz. Educar para la ciencia*, 5(4). <https://www.redalyc.org/pdf/5891/589165888006.pdf>
- Infante, R. C. (2017). Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador. *Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 4(3)1-12. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5904762.pdf>
- Jiménez, S. S., Rogero, M. N., & Diez, C. S. (2018). Complementos para la formación en lengua y literatura. *Editorial Sintesis*, (1)1-29. <https://www.sintesis.com.html>
- John Jairo Castro, L. K., & Camargo, E. (2022). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-17. doi: <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Liberio Ambuisaca, Xiomara Paola. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)
- Lorenz, K. (1980). John B. Watson. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 12(3)540- 541. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80512314>
- Llorente, J. S., Giraldo, I. B., & Toro, S. M. (2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. *Omnia, Universidad de Zulia*, 22(2) 4-71. <https://www.redalyc.org/journal/737/html/>



- Maldonado, J. J., & Macho, L. K. (2022). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75) 1-54. doi:DOI: <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Marian Núñez Cansado, A. S. (2015). Principios de condicionamiento clásico de Pavlov en la estrategia creativa publicitaria. *Opción*, 31(2)813-831. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045568044>
- Marsiglia-Fuentes, R., Llamas-Chávez, J, & Torregroza-Fuentes, E. (2020). Las estrategias de enseñanza y los estilos de aprendizaje una aproximación al caso de la licenciatura en educación de la Universidad de Cartagena (Colombia). *Formación universitaria*, 13(1), 27-34. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S071850062020000100027](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S071850062020000100027)
- Melgarejo, P. F. (2023). Innovación en la didáctica de la Lengua y la Literatura. *Revista Andalucía Educativa*, (1) 2-19. <https://www.juntadeandalucia.es>
- Mendoza, M. M., & Sánchez, M. d. (2022). La motivación de la literatura en el bachillerato general unificado en ciencias. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaIE)*, (1). <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3584/2183>
- Ministerio de Ecuador. (2022). *Se suspenden las clases presenciales durante la semana del 17 al 21 de enero en 193 cantones*. Sitio web del Ministerio de educación. <https://educacion.gob.ec/se-suspenden-las-clases-presenciales-durante-la-semana-del17-al-21-de-enero-en-193-cantones/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Adaptaciones curriculares. Área de Lengua y Literatura*. Sitio web nacional, 2-107. <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/11/EPJA-1-Lengua-y-Liter.pdf>



- Ministerio de Educación del Ecuador. (22 de 8 de 2020). *Redes de aprendizajes*. Sitio web oficial del Gobierno de Ecuador. <http://www.educacion.gob.ec/>
- Ministerio de Educación. (2023). Currículo. *Lengua y Literatura*, (1) 1-178. Obtenido de <https://educacion.gob.ec..pdf>
- Ministerio de Educación. (2024). Currículo 2024 de EGB y BGU. *Página oficial del Sistema Nacional de Información SNI*. <https://ecuadorec.com/curriculo-de-egb-y-bgu-del-ministerio-de-educacion/>
- Ministerio de Educación. (2013). *Lineamientos curriculares. Área de Lengua y Literatura*. Sitio web del Ministerio de Educación de Ecuador. [https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2013/09/Lineamientos\\_Lengua\\_Literatura\\_060913.pdf](https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2013/09/Lineamientos_Lengua_Literatura_060913.pdf)
- Mite, B. A., & Sanz, M. J. (2017). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje, una aproximación desde la comunicación. *INNOVA Research Journal*, 2(8) 94-306. doi: <https://doi.org/10.33890/innova.v2.n8.1.2017.380>
- Morales, R. (2022). La gamificación como estrategia de evaluación bajo el enfoque Flipped learning. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672022000200036#B20](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672022000200036#B20)
- Moreira-Menéndez, J. (2019). *Texto escolar en el desarrollo curricular en el área de lengua y literatura de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa “San José – La Salle*. Universidad Politécnica Sede Quito. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18169>
- Moreto-Potosí, W. (2019). *Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “La Inmaculada”*. Universidad Nacional de Educación.



Moisés Sarracino Domínguez, B. A., Yedra, L. d., & Vázquez, A. B. (2023). Las plataformas educativas potenciadoras del aprendizaje significativo y promotor de las competencias digitales. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), 1396–1404. doi: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.347>

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1056/1/TESIS.pdf>

Munita, F., & Margallo, A. M. (2020). La didáctica de la literatura. *Perfiles educativos*, XLI (1) 1-164. doi:DOI: <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2019.164.58825>

Murat, P. B. (2016). *Las TIC como herramienta de innovación en Lengua y Literatura*.

Universitat Jaume.

[https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166148/TFM\\_2016\\_BallesterMuratPaula.pdf](https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166148/TFM_2016_BallesterMuratPaula.pdf)

Narváez-León, Italia Estefanía, & Fárez-Loja, Diana Elizabeth. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 78-100. <https://ve.scielo.org/scielo>.

Naranjo, B. M., Cobeña, J. V., Macas, F. J., & Rodriguez, D. C. (2023). Recursos Didácticos en Centros Educativos de Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6) 2-19. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9105](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9105)

Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44.

<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/#>

Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza - aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas*, (1)1-23.

<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>



- Osorio-Villada, A. C.-M.-G.-M.-P. (2021). *Problemáticas educativas, docentes investigadores y política pública educativa de Bogotá*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. [https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/idep/20151015044819/Problematicas\\_educativas.pdf](https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/idep/20151015044819/Problematicas_educativas.pdf)
- Pacheco, L. S., Cachinelli, C. G., Alvarado, M. d., & Valencia, R. B. (2023). Uso de las estrategias didácticas metodológicas, utilizando las TIC en la educación superior. *RECIAMUC*, (1) 150-158. doi: DOI:10.26820/reciamuc/7.(2).abril.2023.150-158
- Parrales, M. L. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia Y Líderes*, 2(1), 4-14. <https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/15>
- Patiño, L. (2018). Teorías y Métodos Conductismo y Enfoque Cognitivo. *Área Andina*, (1)2-109. <https://digitk.areandina.edu>
- Peñañiel-Guerra, L. (2022). *Modelo pedagógico para Lengua y Literatura en primero de bachillerato de la Unidad Educativa "Shushufindi"*. Universidad Tecnológica Israel. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3018>
- Pérez, A. &. (2018). Gamification and Transmedia for Scientific Promotion and for Encouraging Scientific Careers in Adolescents. *Comunicar: Revista Científica de Educomunicación*, 26(55), 93-103. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=55&articulo=55-2018-09>
- Piza, S. I., Santamaria, S. S., & Hernández, L. J. (2018). Estudio de validez de contenido y confiabilidad de un instrumento para evaluar la metodología socioformativa en el diseño de cursos. *Revista Espacios*, 39(53)1-24. <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-24.pdf>



- Quezada, G. B., Risopatrón, C. M., & Guzmán, A. E. (2020). Didáctica de la lengua y la literatura en la formación de profesores de Chile. *Tejuelo*, 33(1) 217-248. doi:DOI: 10.17398/1988-8430.33.217
- Ramírez, E. S. (2012). Un acercamiento a la didáctica general como ciencia y significación en el buen desenvolvimiento de la clase. *Atenas*, 4(20) 1-18. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478048956001>
- Ramírez, A. B., & Zarzar, C. B. (2019). La psicología en educación. *Horizontes educativos*, (1)6-334. <http://bgtq.ajusco.upn.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1262/1/la-psicologia-en-la-educacion.pdf>
- Real Academia Española. (2023). didáctico. Sitio web de la RAE. <https://dle.rae.es/did%C3%A1ctico>
- Reinoso, M. Á. (2017). En torno a las categorías de adolescencias en investigación educativa. *COMIE*, (1)1-9. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0852.pdf>
- Revilla, C. (2003). Dimensiones de la racionalidad Hermenéutica. *Convivium*, 1(1) 141-158. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/26082/7/511543.pdf.txt>
- Rivera, W. C. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1) 21-57. doi:<http://dx.doi.org/10.18845/rc.v29i12020.5258>
- Rochin, S., Ortiz, J., & Paguay, L. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 386-389. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S22183620202000010038](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S22183620202000010038)



- Rodrigo, S. R. (2011). Las teorías de Grice y Sperber y Wilson. *AnMal Electrónica*, (31)19-230. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4043372.pdf>
- Rodríguez, E. D. (2020). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 43(1) 1-26. doi:DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.27120>
- Rodríguez, N. C., Santamaría, D. S., & Gordon, A. Z. (2020). Aprendizaje por descubrimiento: Método alternativo en la enseñanza de la física. *Scientia Et Technica*, 25(4), 569–575. doi: <https://doi.org/10.22517/23447214.24221>
- Sáez, M. R. (2019). La educación constructivista en la era digital. *TCyE*, 12(1) 111-127. <http://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/>
- Sagñay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, cantón Guamote*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/11581/1/T-UCSG-PRE-ECO-ADM475.pdf>
- Salazar, A. (2021). *La capacitación en el desarrollo académico en los docentes de las Instituciones de Educación Superior*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33003>
- Salinas, G. N., Molina, D. Y., & González, E. L. (2023). Métodos y procesos didácticos: todo lo que un docente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1) 1- 100. doi: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.5193](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5193)
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2018). *Metodología de la investigación científica*. McGraw-Hili, 1-882. <http://registro/Methodolog20SAMPIERI.pdf>
- Sánchez, B. H., Cruz, D. P., Suarez, J. C., & Carrillo, P. Z. (2020). La Gamificación como



Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Internacional Tecnológica. Docentes* 2.0, 9(2), 49-58. . doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>

Sánchez-Otero, M., García-Guilianny, J., Steffens-Sanabria, E., & Palma, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información tecnológica*, 30(3), 277-286.

[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07642019000300277](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642019000300277)

Sarabia-Guevara, Diego Abelardo, & Bowen-Mendoza, Lorena Elizabeth. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. Episteme Koinonía. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 20-60.

[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02822023000200020](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822023000200020)

Tibán-Moreno, K. (2023). *Recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica de la escuela Joaquín anda Viteri del cantón Latacunga en el año lectivo 2022 – 2023*. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9902>

UNESCO. (2021). Estrategias de educación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación UNESCO. *UNESCO Education Strategy*, (1)1-69.

[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa)

Vanegas, B. E. (2022). Principios didácticos para la formación profesional en la educación superior. *Fondo Editorial María Cano*, (1)3-66.

[https://www.fumc.edu.co/documentos/elibros/principios\\_didacticos\\_para\\_la\\_formacion\\_profesional\\_en\\_la\\_educacion\\_superior.pdf](https://www.fumc.edu.co/documentos/elibros/principios_didacticos_para_la_formacion_profesional_en_la_educacion_superior.pdf)

Vásconez, A. V. (2020). Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para bachillerato general unificado. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, (1)1-114.



<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17396/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Veas, S. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa "Guayasamín"*. Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil. <http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/handle/123456789/1626>

Vegas, R. A. (s/f). *Manual de Didáctica de la Lengua y Literatura*. Editorial Sintesis S.A., (1) 1-22. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788497566155.pdf>

Zambrano Briones, María Auxiliadora, Hernández Díaz, Adela, & Mendoza Bravo, Karina Luz delia. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Conrado*, 18(84), 172-182. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442022000100172](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100172)



## ANEXOS

### Anexo 1. Cuestionario de encuesta dirigida a los docentes



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
REPÚBLICA DEL ECUADOR

El actual cuestionario aborda el tema: “Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Bachillerato”-

Objetivo: Diagnosticar la formación del docente de Lengua y Literatura en el proceso de enseñanza aprendizaje para el uso de la gamificación en la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado” del cantón Rocafuerte.

Instrucciones: Por favor, se agradece responder sinceramente a las alternativas del cuestionario, la información que se obtenga será de gran importancia para el desarrollo de la investigación.

Se marcará con una **X** en lo alto de la línea guía, ejemplo: \_\_.

**X**

Es importante especificar que la participación y respuestas son totalmente anónimas.

#### 1. ¿Se ha formado específicamente en el área de Lengua y Literatura?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Un poco \_\_\_\_\_

#### 2. ¿Cuánto tiempo lleva ejerciendo como docente de Lengua y Literatura?

Menos de 5 años \_\_\_\_\_



6 a 10 años \_\_\_\_\_

11 a 20 años \_\_\_\_\_

más de 20 años \_\_\_\_\_

Un poco

**3. ¿Con que frecuencia ha recibido capacitaciones, talleres o cursos de actualización docente?**

Muy Frecuentemente \_\_\_\_\_

Frecuentemente \_\_\_\_\_

Ocasionalmente \_\_\_\_\_

Raramente \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

**4. En qué áreas se ha capacitado. De las siguientes opciones, marque con una X el o los temas en que ha recibido capacitación**

Metodologías innovadoras

Herramientas TIC en educación

Aprendizaje activo

Actualización en lengua y literatura

Gamificación

Calidad en educación

Primeros auxilios

Prevención de riesgos Otras.

**5. ¿Promueve el aprendizaje autónomo e interactivo de sus estudiantes?**

Si \_\_\_\_\_



No \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

**6. ¿Utiliza las TIC con sus estudiantes?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

**7. ¿Suele adecuar estrategias y procedimientos innovadores en sus clases?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

**8. ¿Ha escuchado sobre la aplicación de la gamificación en los procesos de enseñanza aprendizaje?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

**9. ¿Cuál de los siguientes medios y herramientas utiliza para impartir sus clases que influyen en el correcto aprendizaje de los contenidos de esta asignatura por los estudiantes?**

Libros \_\_\_\_\_

Pizarra \_\_\_\_\_

Material de laboratorio \_\_\_\_\_

Tecnología \_\_\_\_\_

Juguetes didácticos \_\_\_\_\_



**10. Con que recursos y actividades orienta a sus estudiantes para que aprendan a utilizar la tecnología en su aprendizaje de la lectura y escritura, y en su vida en general.**

Juegos didácticos interactivos \_\_\_\_\_

Consulta en línea (Proyectos y trabajos grupales) \_\_\_\_\_

Uso de plataforma virtual \_\_\_\_\_

Uso de paisajes de aprendizaje \_\_\_\_\_

Uso de dispositivos móviles, tables, pc, en las clases \_\_\_\_ sitios

web interactivos \_\_\_\_\_

**11. ¿Se ha capacitado para utilizar la gamificación incorporada a la tecnología en las clases de lengua y literatura?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Ocasionalmente \_\_\_\_\_

**12. ¿Qué tan familiarizado/a se siente con la gamificación como herramienta tecnológica para ser utilizada en la enseñanza de lengua y literatura?**

Nada familiarizado/a \_\_\_\_\_

Algo familiarizado/a \_\_\_\_\_

Indeciso \_\_\_\_\_

Familiarizado/a \_\_\_\_\_

Muy familiarizado/a \_\_\_\_\_

**13. ¿Ha incluido actividades que hayan aplicado principios de gamificación incorporada a las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura?**

Si \_\_\_\_\_



No \_\_\_\_\_

Pocas veces \_\_\_\_\_

**14. ¿Cree que implementar la gamificación incorporada a las TIC favorecería en sus estudiantes el aprendizaje y retención de conocimientos en la materia de lengua y literatura?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Un poco \_\_\_\_\_

**15. ¿Con que frecuencia a empleado el recurso de la gamificación incorporada a las TIC en sus clases para aumentar en los estudiantes la motivación en actividades que de otro modo podrían resultarles monótonas?**

Muy frecuentemente \_\_\_\_\_

Frecuentemente \_\_\_\_\_

Ocasionalmente \_\_\_\_\_

Raramente \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_



**Anexo 2. Guía de observación**



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

REPÚBLICA DEL ECUADOR

Observador: \_\_\_\_\_

Docente: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>No aplica</b>
El aula cuenta con materiales didácticos como computadora, proyector, internet, sillas, mesas, iluminación, otros equipos.				
El docente aplica elementos del juego en el aula				
Se utiliza elementos de juego (puntos, medallas, recompensas etc.) como eje motivador en la asignatura.				
Se hace uso de juegos basados en tecnologías de forma controlada (El docente elige el juego y el momento)				



El docente adapta a juegos gamificados interactivos (retos, niveles, narrativa, etc.) los contenidos de la asignatura.				
Los estudiantes muestran interés cuando el docente anuncia alguna actividad gamificada				
Se trabaja con material de apoyo y diferentes recursos gamificados				
Se orienta a los estudiantes para obtener datos adicionales, por otras vías, por ejemplo, la lectura o Internet.				
Se programa alguna actividad extraescolar que incluya herramientas tecnológicas para reforzar conocimientos				
Se evalúa el rendimiento de los estudiantes en actividades gamificadas basadas en tecnología.				

**Anexo 3.** Encuesta a docentes para determinar su nivel de especialidad en el tema.

Es un requisito fundamental como parte del método empírico de investigación académica, que antes de realizarle el cuestionario correspondiente al tema de la propuesta, el poder cumplir con algunas preguntas que permitan conocer sus competencias en el área, con el fin de poder validar los resultados objeto de la consulta. Por lo descrito, se le solicita responder de la manera más imparcial posible. ¡Muchas Gracias!

**a. Datos del especialista:**

Por favor marcar con una X en la opción que le representa.

*Edad:*



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

25-35 años

35-45 años

45-55 años

55 en adelante

*Nivel de estudios:*

Tercer nivel

Cuarto nivel

Quinto nivel

*Título obtenido en el último nivel de estudios:*

Ejemplo: PhD en Ciencias de la Educación, especialidad: Lengua y Literatura

### **b. Cuestionario que permitirá seleccionar a los especialistas**

Marque con una (X) en los ítems siguientes, el valor asociado con el nivel de conocimientos que usted tiene sobre el tema “Uso de la gamificación como recurso tecnológico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura”

Considere que la escala numérica en la siguiente tabla se encuentra de manera ascendente, el conocimiento sobre el tema en referencia va progresando desde 0 hasta el número 10.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Efectúe la evaluación personal del nivel de dominio de cada una de los ítems que se le muestran, los de su conocimiento y aquellos que considere importantes para valorar la eficacia de la



propuesta. Para lo cual se le solicita marcar con una (X) según considere en: A: (alto); M: (medio); o B: (bajo).

En caso de sugerir cambios para la propuesta que usted considere oportuno, para mejorar las etapas, acciones y contenidos, por favor guiarse por las indicaciones dispuestas en la tabla 12.

### Encuesta a especialistas

Institución a la cual pertenece-----

Cargo actual\_\_\_\_\_

Año de experiencia en el cargo\_\_\_\_\_

Clasificación profesional \_\_\_\_\_ *Edad:*

----- 25-35 años ----- 35-45 años -----45-55 años -----55 en adelante *Nivel*

*de estudios:*

-----Tercer nivel ----- Cuarto nivel -----Quinto nivel *Título*

*obtenido en el último nivel de estudios:*

Ejemplo: PhD en Ciencias de la Educación, especialidad: Lengua y Literatura

Por sus conocimientos y trayectoria académica en el área de lengua y literatura usted ha sido seleccionado para ser consultado en relación al nivel de factibilidad que le confiere a los elementos de la estrategia de superación elaborada con su objetivo general, plan estratégico, evaluación.

Esta propuesta, forma parte del trabajo de titulación para maestrantes de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

Marque con una cruz (X) la casilla que se corresponde con el nivel de factibilidad que usted le otorga a los indicadores declarados en la dimensión.

Se le agradece el esfuerzo que realizará para colaborar con esta investigación.

### Escala



**MA-** Muy adecuado

**A-** Adecuado

**PA-** Poco adecuado

**I-** Inadecuado

Elementos a evaluar de la estrategia de superación profesional para la formación didáctica del docente de Lengua y Literatura en el uso de la gamificación como recurso tecnológico en el bachillerato

<b>Dimensión/Indicadores</b>	<b>MA</b>	<b>A</b>	<b>PA</b>	<b>I</b>
Estructura y factibilidad de la estrategia de superación profesional				
-Presupuestos teóricos asumidos para la propuesta.				
Correspondencia entre los presupuestos y la estrategia diseñada.				
Objetivo general de la estrategia				
Contenidos determinados para la superación.				
Concepción de los talleres Medios que se proponen para el desarrollo.				
Vías que se proponen para la evaluación.				



Firma del especialista **Anexo 4.** Operacionalización de variables

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
Gamificación en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura (variable independiente)	La Gamificación educativa adapta elementos del juego a situaciones diferentes al juego. Además, no emplea el juego en sí mismo, sino sus características, por ejemplo: la asignación de insignias,	Uso de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos, específicamente en la enseñanza de Lengua y Literatura en el Bachillerato.	Elementos de Juegos	-Tipos de juegos utilizados (digitales, de mesa, juegos de roles, etc.). - Juego incorporados (puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación). - Funcionamiento del juego (recompensas, competencias, retos).	Encuesta a docentes (cuantitativa)



	puntos, avance de niveles, dinamismo, reintentos, entre otras (Andrango 2023)		Uso de Tecnología y Recursos	- Uso de herramientas tecnológicas (aplicaciones, plataformas en línea, dispositivos móviles). - Disponibilidad y accesibilidad de los recursos de gamificación. - Integración de recursos multimedia y digitales en las actividades de juego.	
--	---	--	------------------------------	--	--

--	--	--	--	--	--



			Integración didáctica	-Alineación de las actividades de gamificación con los objetivos de aprendizaje de Lengua y Literatura. - Uso de contenidos literarios y lingüísticos en el diseño de juegos. -Adaptación de juegos para abordar temas y habilidades específicas de la asignatura.	
--	--	--	-----------------------	--	--



Proceso de la enseñanza aprendizaje en el bachillerato (variable dependiente)  Cualitativa	El proceso de enseñanza aprendizaje es un proceso de dirección de la actividad cognoscitiva, expresada en el aprendizaje, estimulado mediante la utilización de variados recursos que potencian la formación de motivos estables para su realización. (Moreno,	Métodos y prácticas utilizadas por los docentes para facilitar el aprendizaje y la participación de los estudiantes en clases de Lengua y Literatura.	Metodologías de enseñanza	-Uso de estrategias didácticas (aprendizaje basado en proyectos, colaborativo, instrucción directa, etc.) - Integración de la tecnología a la enseñanza (uso de herramientas digitales, plataformas educativas en línea). -Adaptación de los métodos a los diferentes	Observación del entorno educativo (cualitativo)
--	--	---	---------------------------	--	---

	Pacheco y Torres 2022).			estilos de aprendizaje	
			Participación de los estudiantes	Nivel de participación en clases - Grado de compromiso en las actividades de aprendizaje -Iniciativas de aprendizaje	



				autónomas de los estudiantes	
			Desarrollo de competencias y habilidades	-Grado de acceso a tecnología, biblioteca, laboratorio y otros recursos. Avance en competencias del currículo de bachillerato (críticas, analíticas, comunicativas, etc.). -Desarrollo de habilidades para la vida (pensamiento crítico, resolución de problemas, trabajo en equipo)	