



La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura

Gamification as a support in the teaching of Language and Literature

Autores:

Juan Patricio Lema Chiluisa ¹

Hipatia Soraya Proaño Álvarez ²

Gretel Vázquez Zubizarreta ³

Tatiana Tapia Bastidas ⁴

RESUMEN

La investigación tiene el objetivo de proponer un plan de capacitación para contribuir a la gamificación de la asignatura de Lengua y literatura, del segundo año de educación general básica en la unidad educativa Vicente León. El problema científico respondió a ¿Cómo contribuir a la gamificación de la asignatura Lengua y literatura en segundo año de la unidad educativa Vicente León? Se realizó una investigación aplicada, de enfoque mixto y se emplearon métodos empíricos para la recolección de datos como la encuesta, basada en cuatro dimensiones y ocho indicadores. Los resultados reflejan la falta significativa de conocimiento teórico y práctico sobre la gamificación en la asignatura y el año estudiados. Mediante una matriz de correlación se establece relación directa y positiva entre las dimensiones de estudio y se enfatiza en la necesidad de crear un plan de capacitación y apoyo continuo como medio para reducir la brecha existente entre la teoría y la práctica e incentivar la integración efectiva de la gamificación en las clases de Lengua y literatura.

Palabras clave: capacitación docente; gamificación; enseñanza; lengua y literatura.

Recibido: 15/11/2023 **Aceptado:** 25/01/2024 **Publicado:** 17/02/2023

¹ Maestrante Universidad Bolivariana del Ecuador maestría en Educación mención en Creación de Entornos Digitales, Email: jplemac@ube.edu.ec ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-6745-479X>

² Maestrante Universidad Bolivariana del Ecuador maestría en Educación mención en Creación de Entornos Digitales, Email: hsproanoa@ube.edu.ec ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-2068-615X>

³ Docente Universidad Bolivariana del Ecuador, Email: gvazquezz@ube.edu.ec ORCID: <https://orcid.org/000-0002-3135-0500>

⁴ Docente Universidad Bolivariana del Ecuador, Email: ttapia@ube.edu.ec ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>

ABSTRACT

The objective of the research is to propose a training plan that contributes to the gamification of the Language and Literature subject of the second year of basic general education of the Vicente León educational unit. The research problem revolved around the scientific problem: How to contribute to the gamification of the Language and Literature subject in third grade of the Vicente León educational unit? For this purpose, a methodological journey was carried out that consisted of applied research, with a mixed qualitative–quantitative approach and empirical methods were used for data collection with the survey as an instrument based on four dimensions and eight indicators. The results reflect the significant lack of theoretical and practical knowledge. Through a correlation matrix, a direct and positive relationship is established between the study dimensions and the need to create a training and continuous support plan is emphasized as a means to reduce the gap between theory and practice and encourage the effective integration of gamification in language and literature classes.

Keywords: teacher training; gamification; teaching; language and literature.

INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad se desenvuelve en un contexto exigente influenciado por la tecnología, que se ha convertido en el andamiaje hacia un mundo de herramientas que pueden ser empleadas en las diferentes asignaturas. En los últimos años las tecnologías innovadoras y motivadoras han influenciado y transformado la forma de enseñar. Entre estas tecnologías destacan las utilizadas para la gamificación. El juego, desde las tecnologías, surge entonces como estrategia para atraer la atención de los estudiantes, mejorar la motivación y el aprendizaje activo y significativo.

El empleo de procederes propios del juego en contextos donde esta actividad no se aplica regularmente se denomina gamificación. Esta se fundamenta en la

incorporación de elementos de diseño del juego en entornos educativos, con el propósito de estimular un proceso de aprendizaje que sea entretenido, interesante y motivador. (Gil & Prieto, 2021) La relevancia de emplear la gamificación en el entorno educativo reside en los diversos beneficios que se derivan de su implementación. Al integrar la gamificación, se estimula a aprender y se promueven la participación, el compromiso y el desarrollo del pensamiento crítico, lo que permite alcanzar de manera efectiva los objetivos de aprendizaje. (Trejo, 2019) La asignatura de Lengua y literatura se enseña en el currículo regular, desde el segundo año de educación general básica hasta tercero de bachillerato y desempeña un papel fundamental en la educación, ya

que brinda acceso al lenguaje y la expresión humana. Va mucho más allá de la simple instrucción en gramática y escritura, ya que enriquece las habilidades cruciales de comunicación y comprensión y fortalece la capacidad de interactuar de manera efectiva en la sociedad y contribuir al enriquecimiento cultural. A través de esta asignatura, los estudiantes desarrollan la capacidad de expresar sus pensamientos de manera coherente y persuasiva, una destreza que les resultará beneficiosa en todos los aspectos de su vida.

La falta de fluidez y vocabulario puede ser un obstáculo para su participación efectiva en las actividades de las diversas asignaturas, la comprensión de textos más allá de lo literal es un reto pues se dan dificultades para identificar temas, ideas principales, detalles secundarios y matices. Las habilidades en Lengua y literatura son vitales para el aprendizaje del resto de las materias. La escritura es otro aspecto importante que presenta problemas pues las ideas no se organizan de manera coherente, hay dificultades al utilizar la gramática y la sintaxis correctamente, y en la construcción de párrafos y textos con adecuación, coherencia y cohesión. Esto limita las posibilidades de expresión y comunicación.

Todas las dificultades que se enfrentan para leer, escribir y entender a profundidad los textos y la gramática, provocan desmotivación y falta de atención. A medida que los estudiantes se enfrentan a textos más complejos y demandantes, reflejan una pérdida de interés en las

materias que puede afectar su participación y su disposición para aprender.

El aprendizaje de Lengua y literatura se puede renovar gracias a la adopción de la gamificación como estrategia didáctica. Esto conlleva a una transformación del modelo tradicional de enseñanza dirigido hacia otro que fomente la participación activa, tanto del estudiante como del docente, al cambiar la dinámica de enseñanza.

La construcción de conocimiento a través del juego implica la necesidad de maestros comprometidos con una actitud distinta, exigiendo que abandonen los métodos tradicionales que fueron efectivos en su época. En el presente se requiere profesionales creativos, proactivos e innovadores, dispuestos a asumir nuevas realidades que la posmodernidad presenta, con el objetivo de incidir positivamente en el desarrollo integral de los estudiantes. (Liberio, 2019)

En este sentido, Andrade et al., (2020) concuerdan con que la idoneidad para enseñar requiere no solo comprender los contenidos y estrategias, sino también contar con las destrezas y habilidades fundamentales para ejercer el rol de educador. Para lograr este nivel de preparación, es fundamental someterse a un proceso conocido como formación continua o capacitación, el cual debe ser proporcionado para abordar las necesidades didácticas y pedagógicas del docente, con el propósito de potenciar su desempeño.

La capacitación docente contribuye a perfeccionar el desempeño profesional de los actores de la educación. Les ofrece una oportunidad de acceder al vasto universo de herramientas e instrumentos innovadores en el aula. El mejoramiento profesional es un requisito indispensable en los lineamientos de escalafón docente. Sin embargo, Botella & Caballero (2020) mencionan que la capacitación en gamificación para docentes es aún insuficiente para que esta estrategia pueda ser aplicada en las aulas de forma eficiente y exitosa. Además, existen

1.1 La gamificación en el contexto educativo y en el en el aprendizaje de Lengua y literatura

La noción de gamificación es innovadora y se refiere al empleo de componentes propios de los juegos (como mecánicas, estrategias y pensamientos) en contextos distintos, con el propósito de incentivar la participación de las personas, facilitar la resolución de problemas y fomentar procesos de aprendizaje. (Sánchez, 2019) Los juegos son prácticas que forman parte de la vida de las personas desde la niñez. En tiempos recientes, se ha observado un incremento en su utilización en diversas esferas del saber, aplicándolos en todos los niveles educativos y en entornos organizacionales con el propósito de alcanzar una enseñanza efectiva. Desde el año 2010, la gamificación ha estado en auge en el campo de la educación, ya sea considerada como una

representaciones vagas de docentes que emplean la gamificación en sus clases. En el entorno ecuatoriano el uso de la gamificación “*todavía es incipiente, pues la polémica que envuelve el tema todavía es considerable*”. (Sánchez, 2019, p. 1)

Por lo expuesto, la presente investigación se orienta a proporcionar un plan de capacitación a los docentes para contribuir a la gamificación de la asignatura Lengua y literatura en segundo año de educación general básica en la unidad educativa Vicente León.

metodología, proceso o estrategia. Se ha convertido en una estrategia de enseñanza-aprendizaje que ha suscitado un creciente interés en el ámbito educativo debido a su capacidad para integrarse con facilidad en entornos de aprendizaje tanto físicos como digitales. (Guzmán et al., 2020)

En la educación, además de las contribuciones que hace al aprendizaje, se ha demostrado que es efectiva desde el punto de vista psicológico. La fusión de métodos interactivos de aprendizaje con la gamificación produce mejoras notables como la capacidad para trabajar en equipo, actitudes prosociales, sentido de comunidad, motivación, entre otros. En el ámbito académico, esto pudiera reflejarse en la disminución de la falta de puntualidad y asistencia, así como en un incremento del rendimiento promedio en el entorno escolar, entre otros beneficios. (Reyes & Morales, 2022)

La gamificación incorpora los elementos del juego para fomentar el interés y el aprendizaje activo en los estudiantes. Cuando los docentes integran la gamificación mediada por tecnología en la enseñanza de lengua, ponen al estudiante en el foco del proceso y les otorgan el control y la responsabilidad de su propio aprendizaje. Este enfoque no solo incrementa el compromiso del estudiante, sino que también estimula su motivación. Para que el docente logre gamificar las clases de Lengua y literatura y de cualquier asignatura es fundamental comprometer activamente al estudiante, considerándolo un participante activo, al proponer temas estimulantes. En cuanto a los instructores, desempeñan el papel de facilitadores del conocimiento y deben ofrecer una variedad de recursos para que los estudiantes puedan interactuar, comunicarse, construir y adquirir conocimientos de manera significativa. (Onofre, 2020)

La aplicación de la gamificación en la enseñanza de Lengua y literatura genera resultados positivos, evidenciando el incremento del aprendizaje formativo (Gurumendi, et al., 2022). Su utilización en el segundo año, despierta el interés desde edades tempranas por el aprendizaje, para alcanzar los objetivos educativos deseados. Para ello es esencial que los docentes respeten el ritmo de aprendizaje individual

1.2 Capacitación docente

Es innegable la importancia de la capacitación para los docentes. Esta

de cada estudiante para evitar generar sentimientos de ansiedad y frustración. (Piedra et al., 2023)

En este año, y por la edad de los estudiantes, se revela como una estrategia relevante que potencia la labor educativa y mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los niños, a través del juego, comprenden la relación fonema-grafema, la integración de los fonemas en sílabas y palabras, las nociones de gramática e incrementan su vocabulario. El aprendizaje se realiza de manera divertida, se motivan a través de las recompensas, a la vez que desarrollan los procesos cognitivos y el interés por aprender a partir de un feedback que se produce de manera inmediata. La gamificación reduce la sensación de fracaso y alienta a los menores a descubrir el sentido de lo que aprenden (Cabrera, 2021).

Para que la gamificación cumpla con estos objetivos los docentes deben poseer conocimiento y preparación sobre las herramientas existentes y, sobre, todo, cómo emplearlas, en este caso en Lengua y literatura. En no pocas oportunidades los docentes necesitan apoyo en este sentido. Sobre todo, en los últimos tiempos en que la cantidad de herramientas para gamificar supera el tiempo de que disponen los docentes para su autopreparación. Surge entonces la necesidad de la capacitación.

contribuye al bienestar y satisfacción en el desempeño de sus funciones, fomenta la innovación en el entorno educativo y promueve la capacidad de los profesores

para ofrecer a los alumnos un aprendizaje activo que estimule el proceso de enseñanza-aprendizaje. Les permite superar las clases rutinarias y tradicionales y despertar el interés y el entusiasmo en los alumnos. (Quito et al., 2021)

Una capacitación docente adecuada debe dirigirse a atender las necesidades educativas actuales e incorporar un enfoque metodológico y epistemológico innovador que combine el constructivismo y el conexionismo. En este enfoque, se debe considerar tanto el aspecto virtual y competencial, así como el aspecto pedagógico y didáctico, además del componente socioemocional y comunicacional, todo ello en un entorno de democratización que utilice recursos y plataformas más accesibles. (Díaz et al., 2020)

En el Ecuador se establece que los docentes deben mantenerse en constante capacitación para estar en vanguardia y poder enfrentar los nuevos retos que imponen las tendencias actuales en educación. Existen leyes que se orientan a reglamentar y garantizar la capacitación para el desarrollo profesional docente. La Constitución de la República (2008)

METODOLOGÍA

Esta investigación es de tipo aplicada debido a su enfoque principal en abordar una problemática real y específica en el campo de la educación. Se direcciona a crear una propuesta de capacitación docente para la integración efectiva de la

menciona que el estado garantizará la formación continua y mejoramiento pedagógico y académico al personal docente de todos los niveles educativos.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015a) se establece la formación docente continua, capacitación, actualización, mejoramiento pedagógico y académico de forma gratuita como un derecho de las/los docentes ecuatorianos. Por su parte, el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015b) en el Capítulo VII “de la oferta de formación permanente para los profesionales de la educación” establece que la autoridad central nacional diseñará, ejecutará y certificará procesos de formación en función de los cambios curriculares, científicos y tecnológicos. Esta oferta de capacitación permanente puede ser remedial o complementaria. La primera es obligatoria y compone la formación inicial. La formación complementaria corresponde al desarrollo profesional, capacitación, actualización, mejoramiento pedagógico y académico.

gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje de Lengua y literatura.

El enfoque es mixto. Fue necesaria la aplicación del método encuesta a través de un cuestionario. Para su diseño se utilizó

una matriz con cuatro dimensiones y ocho indicadores (dos indicadores en cada dimensión) que dan como resultado un instrumento con ocho preguntas o ítems (dos preguntas en cada dimensión, una por cada indicador) como se detalla a

continuación en la tabla 1. Estas dimensiones e indicadores se determinaron a partir del análisis bibliográfico realizado, así como la experiencia de los autores en gamificación.

Tabla 1

Dimensiones e indicadores de estudio

Dimensión	Indicadores
Dimensión 1: Conocimiento teórico	<ul style="list-style-type: none"> • Define la gamificación e identifica las mecánicas de juego. • Identifica los programas y aplicativos que permiten gamificar las clases de Lengua y literatura.
Dimensión 2: Planificación y diseño de actividades gamificadas	<ul style="list-style-type: none"> • Adapta la gamificación de acuerdo a los objetivos de aprendizaje. • Define actividades gamificadas y desafíos que incentiven el aprendizaje activo, la interacción, la participación y motivación.
Dimensión 3: Implementación y experiencia práctica	<ul style="list-style-type: none"> • Personaliza la gamificación. • Obtiene los resultados deseados y logra los objetivos de aprendizaje al aplicar la gamificación.
Dimensión 4: Evaluación y seguimiento de la gamificación	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza seguimiento y evaluación del proceso de gamificación. • Mide el impacto y efectividad de las actividades de gamificación en las clases de Lengua y literatura.

Nota. Elaboración propia.

La población de estudio corresponde a cinco docentes de segundo año de la asignatura de Lengua y literatura de la unidad educativa Vicente León. Esta población, por ser exigua, se ha tomado como muestra. Las cinco docentes son mujeres y tienen el título de licenciadas en educación. La docente uno posee un máster en Diseño curricular y evaluación educativa. Tiene 37 años, 17 años de servicio en el magisterio y ocho años en la institución. Es la docente más joven del grupo. La docente dos también posee un máster en Gerencia educativa, tiene 50 años, 29 perteneciendo

al magisterio y ocho años en la institución. La docente tres no es máster. Tiene 59 años, 35 sirviendo al magisterio y nueve años en la institución. La docente cuatro tampoco posee maestría. Tiene 54 años, 30 en el magisterio y nueve años en la institución. La docente cinco tiene 41 años, 17 en el magisterio y 10 años en la institución. A partir de los resultados obtenidos se identificó la problemática y se elaboró el plan de capacitación, de tal forma que se adaptara a las necesidades del grupo de estudio y contribuyera de forma efectiva a incentivar la adopción de

la gamificación como estrategia didáctica para la asignatura de Lengua y literatura en segundo año de educación general básica.

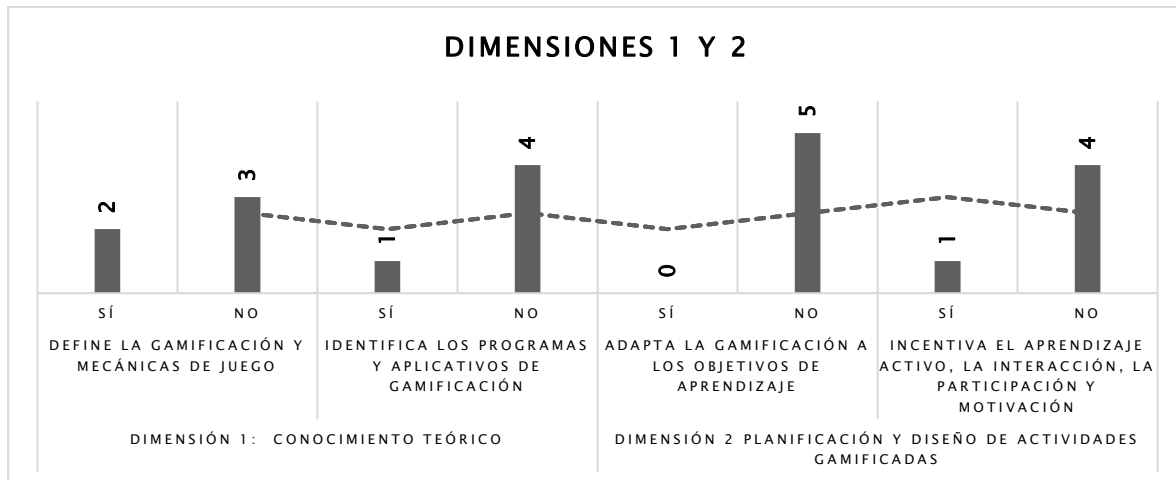
RESULTADOS

Luego de la aplicación de la encuesta a docentes se obtuvieron los siguientes resultados. En la dimensión uno, correspondiente al Conocimiento teórico, solo dos de cinco docentes pueden definir la gamificación y las mecánicas de juego el docente (docentes una y cinco que son las más jóvenes de la muestra de estudio) y solo la docente uno conoce algunas aplicaciones de forma general (figura 1).

La dimensión dos, Planificación y diseño de actividades gamificadas, refleja que ninguna de las cinco docentes adapta las actividades de gamificación a los objetivos de aprendizaje y solo una docente (la docente uno) busca que las actividades sean llamativas, interactivas y que motiven a los estudiantes.

Figura 1

Dimensiones 1 y 2



Nota. Elaboración propia.

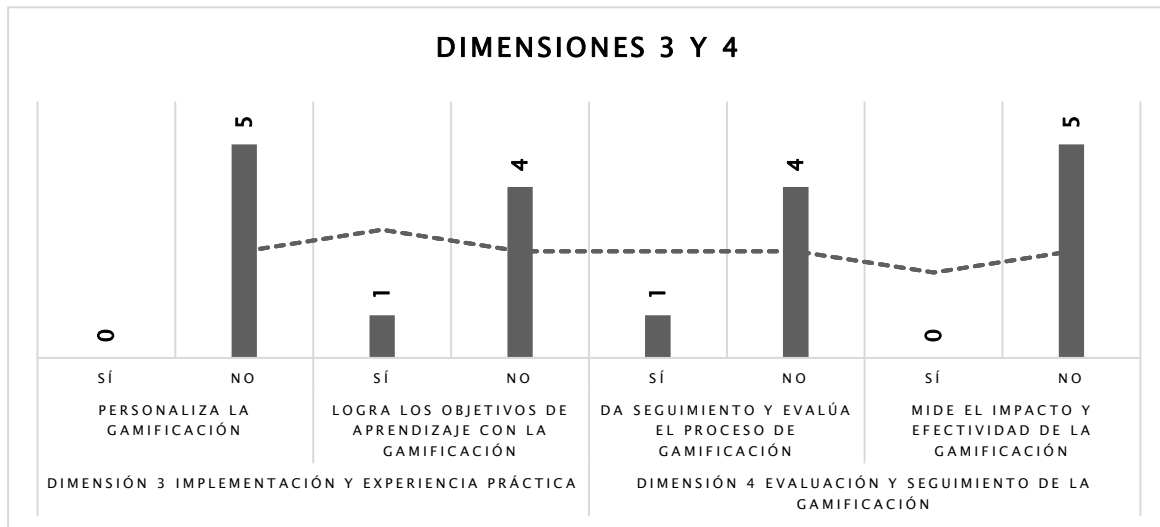
Dentro de la dimensión tres, Implementación y experiencia práctica, se identifica que las docentes analizadas no personalizan las actividades de gamificación ni tienen en cuenta las

necesidades y características de los estudiantes y la naturaleza de la asignatura. Por su parte, la dimensión cuatro, Evaluación y seguimiento de la gamificación, proporciona datos

interesantes puesto que, de todas las docentes, solo la docente uno realiza evaluación de las actividades de gamificación y lo hace mediante pruebas formativas. Ninguna otra docente mide

formalmente el impacto y la efectividad de las actividades de gamificación, puesto que no aplican la gamificación a las clases (figura 2).

Figura 2
Dimensiones 3 y 4



Nota. Elaboración propia.

Para hacer un análisis general, se procedió a considerar las respuestas proporcionadas por las docentes. Para ello, se calificaron las respuestas de Sí, que pondera 1 y No, que se considera como valor 0 (cero). Esto se

efectuó para obtener una calificación total por docente, por dimensión y por indicador. El análisis se puede constatar en la tabla 2.

Tabla 2
Análisis individual de respuestas

N°	D1		D2		D3		D4		TD
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
DO1	1	1	0	1	0	1	1	0	5
DO2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
DO3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
DO4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
DO5	1	0	0	0	0	0	0	0	1
TI	2	1	0	1	0	1	1	0	
TDO	3		1		1		1		

*D= Dimensión

*TD= Total de la dimensión

*I= Indicador

*P= Pregunta

*DO= Docente

*TI= Total de Indicador

*TDO=Total docente

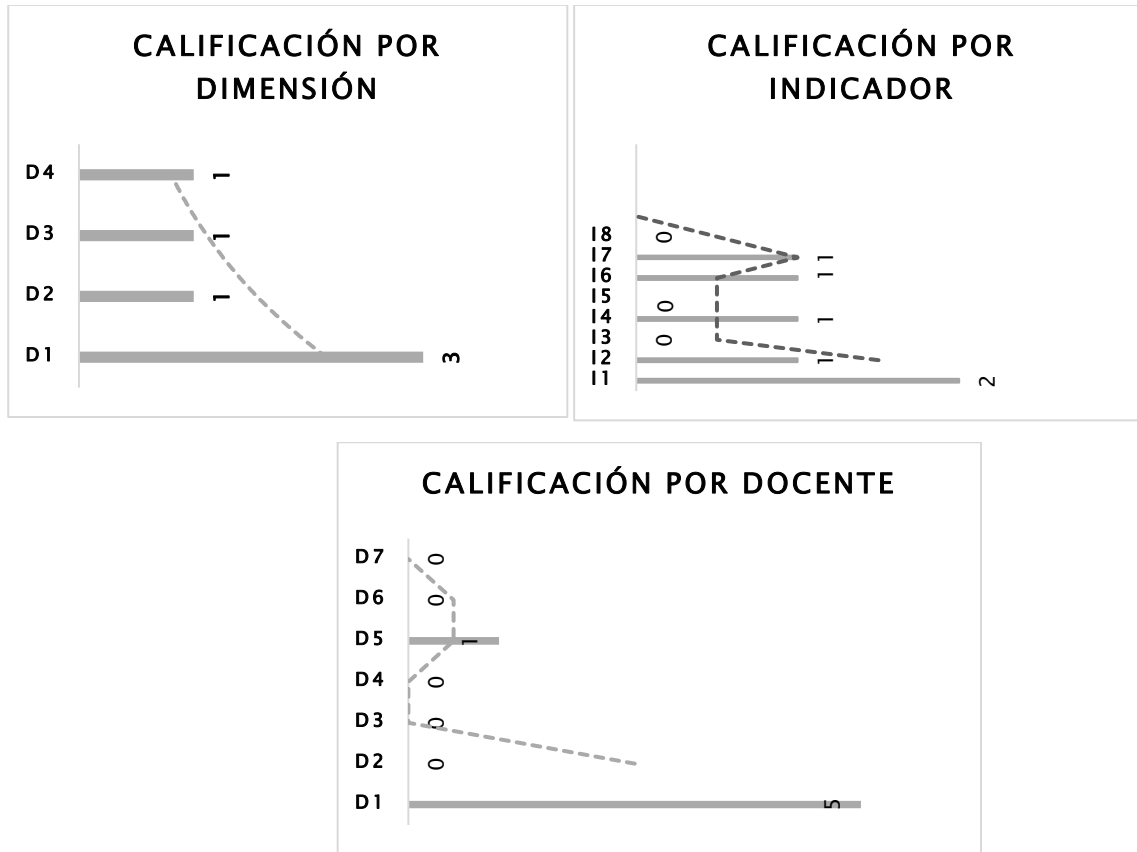
En este sentido, debido a que existía una pregunta por cada indicador y cada una valía un punto, al obtener una respuesta favorable el puntaje máximo o ideal de cada indicador sería 5 ($1 * 5 = 5$) y de cada dimensión sería 10 ($5 * 2 = 10$). Cada docente podía obtener una calificación máxima o ideal de 8. Si se cumplieran esas puntuaciones la aplicación de la gamificación sería eficiente.

Como se refleja en la tabla anterior solo la primera dimensión, Conocimiento teórico,

obtiene el puntaje de 3, de 10. Las dimensiones dos, tres y cuatro obtienen una calificación de 1 respectivamente.

Referente a los indicadores, solo el indicador uno obtiene un puntaje de 2, sobre 5 posibles marcajes. Los indicadores dos, cuatro, seis y siete obtienen el valor de 1 mientras que los indicadores tres, cinco y ocho obtienen un puntaje 0. Esto se refleja de forma gráfica en la figura 3.

Figura 3
Análisis de calificación de respuestas



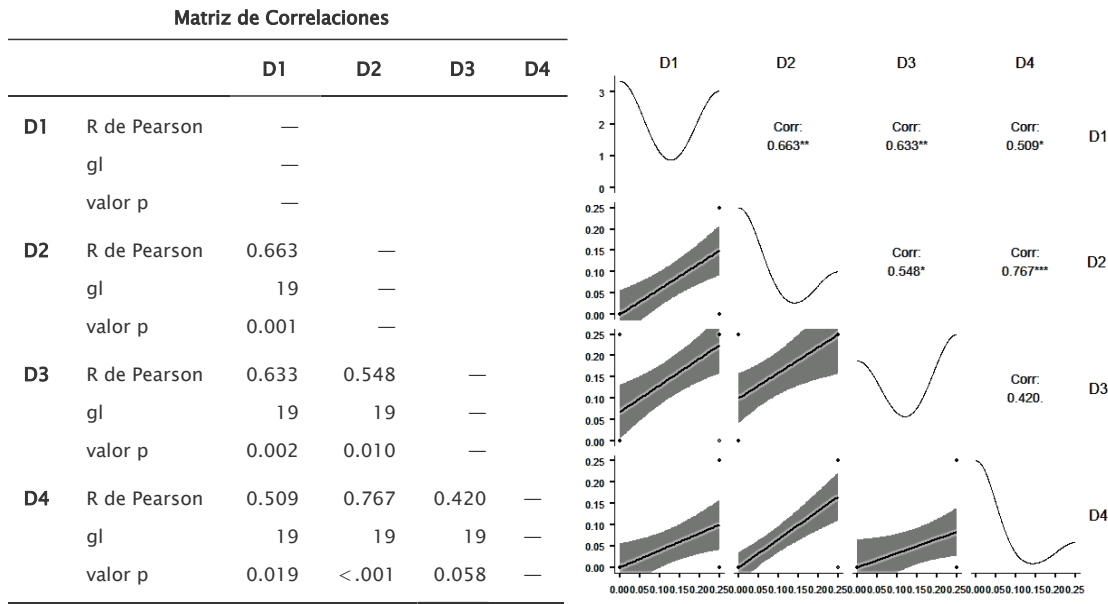
Nota. Elaboración propia.

Al aplicar la matriz de correlación (figura 4) se constata que todas las dimensiones estudiadas están relacionadas, los valores reflejan conexión coherente en las diferentes facetas de la gamificación de las clases de Lengua y literatura. La dimensión uno se relaciona con la dos en 0.66; con la dimensión tres, en 0.66 y con la dimensión cuatro, en 0.50. Por su parte, la dimensión dos se relaciona con la dimensión tres en 0.54 y con la dimensión cuatro en 0.76. La dimensión tres se relaciona con la dimensión cuatro en 0.42. La dimensión cuatro se corresponde en 0.50, 0.76 y 0.42

con las dimensiones uno, dos y tres, respectivamente.

Esto refleja que si el docente comprende de forma sólida los fundamentos teóricos de la gamificación facilita la creación de actividades gamificadas. Una planificación bien diseñada se traduce en una implementación más exitosa, además por la correlación fuerte entre las dimensiones dos y cuatro se afirma que planificación cuidadosa y detallada influye o impacta positivamente la evaluación y seguimiento (figura 4).

Figura 4
Matriz de correlación



Nota. Elaboración propia mediante Jamovi.

DISCUSIÓN

Los resultados de la encuesta revelan una falta significativa de conocimiento teórico y práctico entre los docentes de Lengua y literatura de segundo año de educación general básica de la unidad educativa Vicente León, en relación con la gamificación. La falta de conocimiento sobre las aplicaciones para gamificar las clases es notable, lo que indica la necesidad de capacitación en este aspecto. Resalta una brecha importante en la alineación entre la gamificación y los resultados educativos y la falta de adaptabilidad y personalización en la implementación. La falta de métodos variados de evaluación puede limitar la comprensión del impacto

real de la gamificación, puesto que solo una docente realiza evaluación de las actividades de gamificación y lo hace mediante pruebas formativas. No existe un enfoque en la evaluación a largo plazo orientado a la calidad, porque no se mide formalmente el impacto y la efectividad de las actividades de gamificación. Esto limita la mejora continua.

La puntuación total máxima de docentes es de ocho; de indicador, cinco y de dimensión, 10, pero los puntajes obtenidos son relativamente bajos. Esto que indica que la aplicación de la gamificación está lejos de ser eficiente.

La matriz de correlación propone que las dimensiones están interrelacionadas, lo que proporciona un enfoque pedagógico integral, anunciando que la comprensión sólida de los fundamentos teóricos se traduce en la creación de actividades gamificadas efectivas. También revela que una planificación bien diseñada es crucial para lograr una implementación exitosa y la evaluación continua como un eje principal de mejora sostenida. Se destaca la importancia de abordar todas las dimensiones de manera integral en el plan de capacitación. Con lo expuesto se afirma

que la capacitación y el apoyo permanente son esenciales para cerrar la brecha entre la teoría y la práctica de la gamificación en el aula. Por lo expuesto, se propone un plan de capacitación para los docentes de Lengua y literatura de segundo año de educación general básica de la unidad educativa Vicente León, que fortalezca los conocimientos teóricos y prácticos de tal forma que logren llevar la gamificación de forma integral desde la teoría, la planificación, aplicación y evaluación. A continuación, se presenta el plan de capacitación creado (tabla 3).

Tabla 3

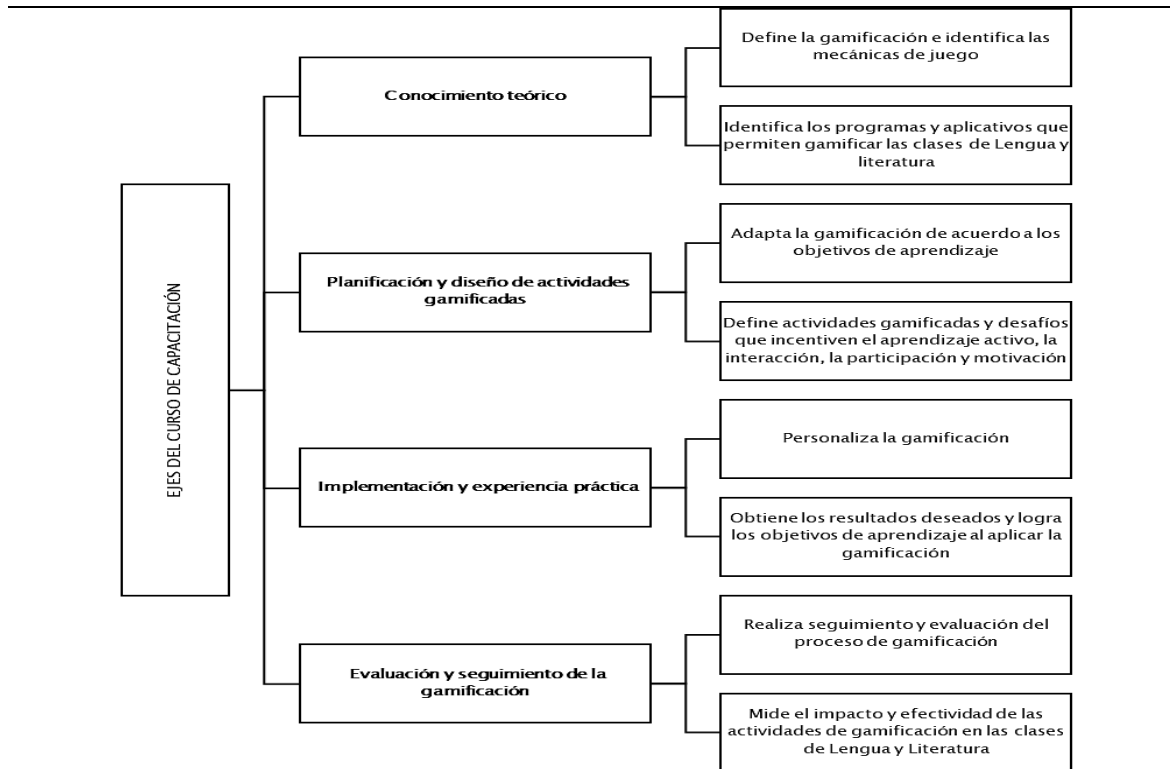
Plan de capacitación propuesto

Plan de capacitación para los docentes de la asignatura de Lengua y literatura de segundo año de educación general básica de la unidad educativa Vicente León

Introducción

La integración de la gamificación en el ámbito educativo representa una estrategia innovadora y efectiva para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Conscientes de la importancia de este enfoque en el contexto de las clases de Lengua y Literatura, se presenta un programa de capacitación estructurado en ocho módulos. Este programa tiene como objetivo principal proporcionar a los docentes las herramientas teóricas y prácticas necesarias para implementar con éxito la gamificación en sus clases, fomentando un entorno de aprendizaje dinámico y motivador.

Ejes principales del curso (dimensiones e indicadores)



Objetivos

General

Capacitar a los docentes de Lengua y literatura de segundo año de educación general básica de la unidad educativa Vicente León en el uso efectivo de la gamificación como estrategia didáctica, abordando las dimensiones clave para su implementación.

Específicos:

- Proporcionar a los docentes una sólida comprensión teórica de la gamificación en el contexto educativo.
- Ayudar a que los docentes identifiquen y apliquen los elementos claves de la gamificación con el objetivo de motivar y comprometer a los estudiantes de manera efectiva.
- Introducir a los docentes a las plataformas y herramientas de gamificación para Lengua y literatura.
- Incentivar a la aplicación, evaluación, seguimiento y mejora continua de la gamificación en el aula.

Contenidos

Módulo 1: Introducción de la gamificación en la asignatura de Lengua y literatura

- Definición de gamificación y su aplicación en la asignatura de Lengua y literatura.
- Importancia y beneficios de la gamificación en Lengua y literatura.
- Ejemplos de éxito en la implementación de la gamificación en Lengua y literatura, en el segundo año de educación general básica.

Módulo 2: Elementos básicos de la gamificación

-
- Principales elementos: puntos, insignias, niveles, recompensas.
 - Relación entre elementos y motivación del estudiante.
 - Ejercicios prácticos de identificación de elementos en situaciones cotidianas.

Módulo 3: Mecánicas de juego en el contexto educativo

- Exploración de mecánicas de juego aplicables a la educación.
- Casos de estudio: Aplicación de mecánicas en clases de Lengua y Literatura.

Módulo 4: Herramientas y aplicativos para gamificación

- Presentación de plataformas y aplicaciones para gamificación educativa.
- Demostración práctica de herramientas específicas.
- Evaluación y selección de herramientas adecuadas para el contexto de Lengua y literatura.

Módulo 5: Diseño de actividades gamificadas en la asignatura de Lengua y literatura, en el segundo año

- Adaptando gamificación a los objetivos de aprendizaje.
- Estrategias para integrar elementos de juego de manera efectiva.
- Creación de actividades gamificadas para la asignatura de Lengua y literatura de segundo año.

Módulo 6: Desafíos y competencias motivadoras para la asignatura de Lengua y literatura, en el segundo año

- Identificación de desafíos que incentiven el aprendizaje activo.
- Estrategias para fomentar la participación y motivación.
- Diseño de desafíos gamificados para aplicar en Lengua y literatura en segundo año de educación general básica.

Módulo 7: Integración práctica de la gamificación en la asignatura de Lengua y literatura, en segundo año

- Personalización de actividades gamificadas según las características del grupo.
- Implementación de una actividad gamificada en las clases de Lengua y literatura del segundo año.
- Retroalimentación y reflexión sobre la experiencia.

Módulo 8: Evaluación y planificación futura para la gamificación en Lengua y literatura, en segundo año

- Métodos de seguimiento y evaluación de actividades gamificadas.
 - Establecimiento de indicadores de éxito.
-

- Planificación para la integración continua de la gamificación en futuras prácticas educativas.

Recursos adicionales:

- Materiales de lectura y videos sobre gamificación en la educación.
- Comunidad virtual para compartir recursos y experiencias.
- Sesiones de consultoría individualizada para resolver dudas y brindar apoyo personalizado.

Seguimiento post-capacitación

Se establecerá un periodo de seguimiento donde los docentes implementarán lo aprendido en sus clases. Se realizarán sesiones de retroalimentación y ajuste, promoviendo la mejora continua.

Resultados esperados en los docentes de la asignatura de Lengua y literatura, en segundo año

- Aumento significativo en el conocimiento teórico sobre gamificación.
- Desarrollo de habilidades para diseñar y adaptar actividades gamificadas.
- Implementación efectiva de la gamificación en las clases de Lengua y literatura en segundo año de la unidad educativa Vicente León.
- Personalización de la gamificación en las clases de Lengua y literatura de segundo año.
- Establecimiento de procesos formales de evaluación y seguimiento, demostrando un impacto positivo en el aprendizaje de Lengua y literatura en los alumnos de segundo año.

Nota. Elaboración propia.

Validación de la propuesta

La propuesta del plan de capacitación se encuentra alojada en el siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAF6U-cxXrl/_haytxVqpQctYKuBKnfZEA/watch?utm_content=DAF6U-cxXrl&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

La validación de la propuesta se realizó en base al diagnóstico de siete especialistas, cinco profesores titulares y dos auxiliares con grados de master y doctorados y en su mayoría más de diez años de experiencia en la enseñanza de lengua y literatura y que han empleado la gamificación como estrategia didáctica.

Los resultados detallan que los siete especialistas afirman que los temas propuestos son significativos, 5 docentes

consideran muy factible la aplicación práctica de la propuesta y 2 de ellos factible. 6 de ellos respaldan desde su perspectiva que la propuesta contribuye a impulsar la gamificación en las clases de lengua y literatura. Al final concluyeron con cuatro aportes que se detallan a continuación:

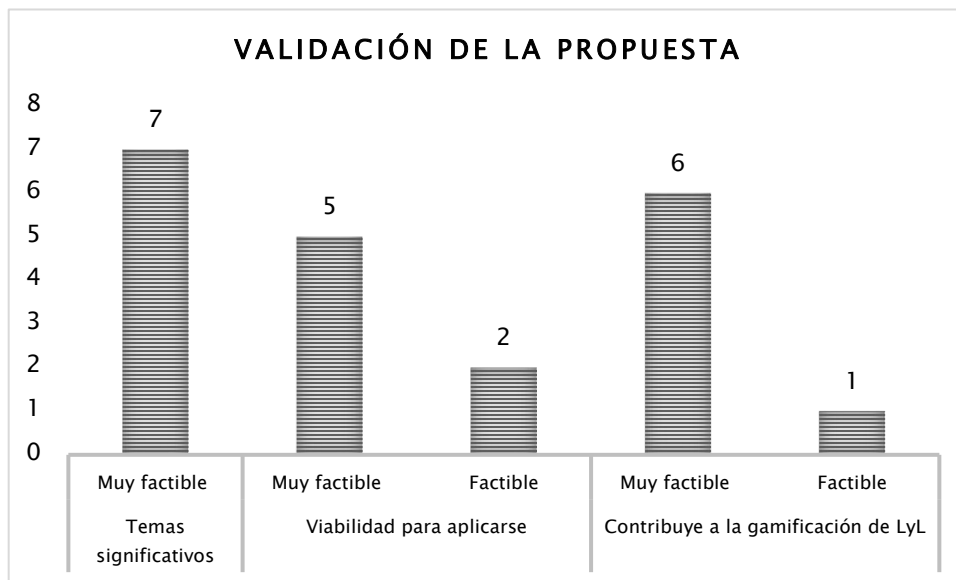
- ✓ Es una buena propuesta y está muy bien concebida para alcanzar los objetivos propuestos.
- ✓ El plan es adecuado, Sugiero que se utilicen variedad de herramientas que permitan al docente seleccionar la que le será más conveniente en función del objetivo de Lengua a lograr.
- ✓ Los temas son muy interesantes y oportunos. Considero que es una

- propuesta atemperada a las necesidades y exigencias docentes.
- ✓ Cuando se implemente el curso deben brindarse ejemplos prácticos de cómo gamificar determinados contenidos de Lengua, incluso, cómo, con un solo aplicativo gamificar varios contenidos

de Lengua. Está muy bueno el plan. Felicidades

Los resultados pueden observarse en el siguiente enlace:
<https://forms.gle/wxs7eeiyccSW66Fn9>

Figura 5
Respuestas de especialistas



Nota. Elaboración propia.

CONCLUSIÓN

La investigación reflejó la falta de conocimiento teórico y práctico de la gamificación y la falta de familiaridad con herramientas y aplicaciones para gamificar las clases de Lengua y literatura entre los docentes analizados, lo que subrayó la necesidad de la capacitación docente. La

propuesta de un plan de capacitación surgió como una conclusión esencial.

El plan de capacitación presentado abordó las dimensiones e indicadores estudiados, desde la teoría a la evaluación y planificación futura, como un aporte para mitigar la brecha existente y mejorar la

eficiencia educativa. Por su parte, el seguimiento post capacitación asegura el mejoramiento continuo y el apoyo permanente para la integración exitosa de

la gamificación en la asignatura Lengua y literatura, en segundo año de educación general básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade , C., Siguenza , J., & Chitacapa, J. (2020). Capacitación docente y educación superior: propuesta de un modelo sistémico desde Ecuador. *Revista Espacios*, 41(33), 46 – 60. Obtenido de <https://asesoresvirtualesalala.revistaespacios.com/a20v41n33/a20v41n33p05.pdf>
- Botella Nicolás, A. M., & Cabañero Castillo, E. (2020). Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria. *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(73), 174 – 188. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1755>
- Cabrera de los Santos, A. V. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria*. Obtenido de Universidad Autónoma Nuevo León: <http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. (2021). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de LexisFinder: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Díaz Hoyos, J. A., Sánchez Sánchez, M. J., Aguilera Rodríguez, M. E., Loyola Polo, K. E., Ramírez Castro, J. A., & Reynosa Navarro, E. (2020). Capacitación docente y calidad educativa en tiempos de COVID-19. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 5(3), 84 – 89. Obtenido de <https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/263>
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2021). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 14(1), 9 – 21.

doi:<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

- Gurumendi Alvarado, F. A., Laz Carreño, M. Y., & Sabando Rodríguez, J. J. (2022). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura. *Maestro y Sociedad*, 19(4), 1883 – 1890. Obtenido de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>
- Guzmán Rivera, M. Á., Escudero Nahón, A., & Canchola Magdaleno, S. L. (2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. (SciElo, Ed.) *Sinéctica*, 14(54), 207 – 234. doi:[https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2020\)0054-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2020)0054-002)
- Liberio Ambuisaca, X. P. (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. *Revista Conrado*, 15(70). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext
- Ministerio de Educación. (2015a). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Ministerio de Educación. (2015b). *Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural.pdf>
- Onofre Baren, C. Y. (2020). *Propuesta unidad curricular para lengua y literatura décimo año EGB aplicando gamificación y metodologías activas con el uso de ls TIC*. Obtenido de Universidad Casa Grande: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2640/1/Tesis2804ONOp.pdf>
- Piedra Palomino, M. V., Mendieta León, J. E., & Zambrano Mendoza, Y. Y. (2023). La gamificación y el aprendizaje de la suma y resta de los estudiantes de segundo grado de la escuela de educación básica "Juan Ulluari", periodo 2022 – 2023. *Revista Dilemas Contemporáneos*, <https://dilemascontemporaneosedu>

cacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3594/3546.

Quito Suco, L. M., Loja Loja, C. M., & Pallchisaca Suquilanda, S. A. (2021). El aula invertida como estrategia para la innovación educativa: Propuesta de capacitación docente. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 5(5), 7882 – 7908. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.881

Reyes Cardona, A., & Morales Pérez, J. (2022). Gamificación Como Técnica Didáctica en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en Estudiantes de Básica Primaria–Una Revisión Sistemática. (F. d. Universidad Cooperativa de Colombia, Ed.) *Universidad*

Cooperativa de Colombia, 12(25), 216 – 234. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/items/99e1cfb0-0895-4058-9f08-2bee3c1eb00e>

Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Docentes 2.0 Revista Internacional*, 7(2), 96 – 105. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>

Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Estudios de investigación*(13), 75 – 117. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>