



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN COMO REQUISITO PREVIO PARA LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: MAGISTER EN INNOVACIÓN EN  
EDUCACIÓN

GAMIFICACIÓN Y ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA:  
UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA BACHILLERATO GENERAL  
UNIFICADO

AUTORA: ADRIANA ELIZABETH VERGARA VÁSCONEZ  
DIRECTORA: PHD. MARÍA DE LOURDES DOUSDEBÉS

Quito, enero 2020

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

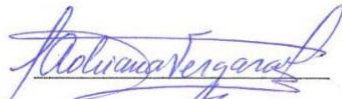
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Adriana Elizabeth Vergara Vásconez, con C.I. 1711388320 autora del trabajo de graduación titulado: “*Gamificación y Enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*”, previo a la obtención del grado académico de MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN en la Facultad de Ciencias de la Educación:

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema de Información de la Educación Superior del Ecuador para la difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Quito, 15 de enero de 2020



Adriana Vergara Vásconez

C.I. 1711388320

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Directora – Tutora del Trabajo de Posgrado Titulado “*Gamificación y Enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*”, presentado por la maestrante VERGARA VÁSCONEZ ADRIANA ELIZABETH, titular de la Cédula de Identidad N.º 1711388320, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los quince días del mes de enero de 2020.

*M<sup>ca</sup> de L. Dousdebés V*

MARIA DE LOURDES DOUSDEBES VEINTIMILLA

DOCTORA

C.I 1703302727

[Mdosudebes265@puce.edu.ec](mailto:Mdosudebes265@puce.edu.ec)

0995652855

NOTA

Se comunica que en el servicio de análisis documental de Urkund, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 3 % de este documento se compone de texto más o menos similar al contenido de 184 fuente(s) considerada(s) como la(s) más pertinente(s).

## Urkund Analysis Result

Analysed Document: TRABAJO DE TITULACIÓN.docx (D62441580)  
Submitted: 1/16/2020 12:30:00 AM  
Submitted By: mdousdebes265@puce.edu.ec  
Significance: 3 %

### Sources included in the report:

TRABAJO FINAL CINDY MACIAS.pdf (D50829781)  
Estefania-Lara-Marco-Perez.docx (D50926021)  
Tesis\_Diana\_Pinto\_final.docx (D56388533)  
TESIS MÓNICA VARGAS.docx (D62195384)  
DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES UNA PROPUESTA METODOLÓGICA DESDE EL  
ENFOQUE DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.pdf (D55307603)  
<https://www.academia.edu/10372631/>  
Aprendizaje\_y\_Desarrollo\_de\_la\_Personalidad\_SAP001\_Tema\_1.\_LA\_TRANSICIÓN  
93N\_ADOLESCENTE\_Y\_LA\_EDUCACIÓN Teixes,  
<https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7235/1/Mg.DCEv.Ed.2035.pdf>  
<https://docplayer.es/135547520-Proyecto-educativo-previo-a-la-obtencion-del-titulo-de-licenciado-en-ciencias-de-la-educacion-mencion-educacion-primaria.html>

### Instances where selected sources appear:

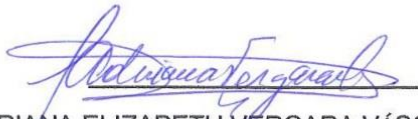
21

**DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y  
RESPONSABILIDAD**

Yo, ADRIANA ELIZABETH VERGARA VÁSCONEZ, titular de la Cédula de Identidad N.º 1711388320, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Innovación en Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 17 días del mes de julio de 2019.



ADRIANA ELIZABETH VERGARA VÁSCONEZ

C. I. 1711388320



IESUITAS ECUADOR

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I:ELPROBLEMA .....	3
1.2    Objetivos de Investigación .....	8
1.2.1. Objetivo general .....	8
1.2.2. Objetivos específicos .....	8
1.3    Justificación de la investigación .....	9
CAPÍTULO II:MARCOTEÓRICO.....	11
2.1. Antecedentes de la investigación .....	11
2.2 BASES TEÓRICAS .....	13
2.2.1. TEORÍAS DE APRENDIZAJE.....	13
2.2.1.1. Definiciones sobre el aprendizaje .....	13
2.2.1.2 Tipos de aprendizaje .....	14
2.2.1.3. Bases biológicas del aprendizaje.....	17
2.2.1.4. Teorías.....	17
2.2.2. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LENGUA Y LITERATURA.....	23
2.2.2.1. Concepto .....	23
2.2.2.2. Tipos de estrategias .....	23
2.2.2.3. Estrategias de Lengua y Literatura.....	24
2.2.2.4. Factores asociados a los procesos de aprendizaje de los adolescentes ....	26
2.2.3. LA GAMIFICACIÓN.....	27
2.2.3.1. Fundamentos científicos de las estrategias didácticas innovadoras .....	27
2.2.3.2. Definición de gamificación .....	28
2.2.3.3. Los elementos de gamificación .....	31
2.2.3.4. Beneficios.....	32
2.3 BASES LEGALES .....	32
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO .....	34

3.1. Diseño y tipo de investigación.....	34
3.2. Unidad de estudio: Población y muestra .....	35
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	35
3.4. Análisis e interpretación de datos .....	36
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE DATOS .....	40
4.1. Análisis de la Encuesta .....	40
CAPÍTULO V: LA PROPUESTA .....	65
Tema: .....	65
Presentación .....	65
Justificación .....	65
Beneficiarios de la propuesta.....	66
Metodología.....	67
Temas: Mitos y leyendas .....	76
Evaluación .....	85
Conclusiones y recomendaciones.....	87
ANEXOS.....	98

## Índice de gráficos

Gráfico 1: Resumen procesamiento de datos.....	36
Gráfico 2: Las clases en educación básica eran diferentes .....	41
Gráfico 3: Antes las clases de L y L eran más divertidas .....	42
Gráfico 4: Sobre el texto escolar .....	43
Gráfico 5: Clases monótonas .....	44
Gráfico 6: Lectura monótona y de difícil comprensión.....	46
Gráfico 7: Conocer sobre obras literarias resulta emocionante .....	47
Gráfico 8: Horas de L y L las más esperadas .....	48
Gráfico 9: Dificultades para escribir correctamente .....	49
Gráfico 10: Dificultades para leer y hablar.....	50
Gráfico 11: Estrategias de L y L variadas .....	51
Gráfico 12: Participación no activa de los estudiantes .....	52
Gráfico 13: Recursos variados.....	53
Gráfico 14: El juego en las clases de L y L .....	54
Gráfico 15: Las clases de L y L se imparten de acuerdo a la realidad del estudiante.....	55
Gráfico 16: Aprendo mejor L y L con actividades divertidas .....	57
Gráfico 17: Trabajos de L y L acorde a la edad del estudiante .....	58
Gráfico 18: Conocimientos acorde al futuro de los estudiantes .....	59
Gráfico 19: Notas bajas .....	60
Gráfico 20: Actividades lúdicas e innovadoras .....	61
Gráfico 21: Cómo se aprende mejor L y L.....	62
Gráfico 22: Metodología .....	68
Gráfico 23: Plan de estudios .....	68
Gráfico 24: Solución a elementos del área .....	70
Gráfico 25: Perfil de salida.....	71
Gráfico 26: Gamificación portada de la propuesta .....	75
Gráfico 28: Destreza 1 .....	76
Gráfico 28: Mitos .....	76
Gráfico 29: Héroe Mítico .....	77
Gráfico 30: Ortografía .....	79

## Índice de tablas

Tabla 1: Estudio de Vigotsky .....	20
Tabla 2: Estudio de Ausubel.....	21
Tabla 3: Operacionalización de variables.....	38
Tabla 4: Diferencia entre las clases de educación básica y bachillerato .....	40
Tabla 5: Antes las clases de L y L eran más divertidas .....	42
Tabla 6: Sobre el texto escolar .....	43
Tabla 7: Clases monótonas.....	44
Tabla 8 Lectura monótona y de difícil comprensión.....	45
Tabla 9: Conocer sobre obras literarias resulta emocionante .....	46
Tabla 10: Horas de L y L las más esperadas .....	47
Tabla 11: Dificultades para escribir correctamente .....	48
Tabla 12: Dificultades para leer y hablar.....	50
Tabla 13: Estrategias de L y L variadas .....	51
Tabla 14: Participación no activa de los estudiantes .....	52
Tabla 15: Recursos variados.....	53
Tabla 16: El juego en las clases de L y L.....	54
Tabla 17: Las clases de L y L se imparten de acuerdo a la realidad del estudiante.....	55
Tabla 18: Aprendo mejor L y L con actividades divertidas .....	56
Tabla 19: Trabajos de L y L acorde a la edad del estudiante.....	57
Tabla 20: Conocimientos acorde al futuro de los estudiantes .....	58
Tabla 21: Notas bajas .....	59
Tabla 22: Actividades lúdicas e innovadoras .....	60
Tabla 23: Cómo se aprende mejor L y L.....	61
Tabla 24: Recursos .....	72
Tabla 25: Recursos humanos.....	73
Tabla 26: Etapas del proyecto .....	74
Tabla 27: Plan unidad 1 .....	76
Tabla 28: Destreza 2.....	77
Tabla 29: Lo mítico .....	78
Tabla 30: Actividades de gamificación .....	79
Tabla 31: Ruleta evaluadora.....	86

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN  
Innovación e Intervención Educativa

Gamificación y Enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para  
Bachillerato General Unificado.

Autora:  
Adriana Elizabeth Vergara Vásconez  
Tutora:  
Dra. María De Lourdes Dousdebés

#### RESUMEN

El presente trabajo es una investigación centrada en la búsqueda de estrategias didáctica para la Enseñanza de Lengua y Literatura, que permitan detener el desinterés que los estudiantes de Bachillerato General Unificado presentan hacia la asignatura. Surge este problema como consecuencia de los desfases que se producen en la aplicación de estrategias de enseñanza aprendizaje entre los docentes que imparten esta disciplina en Educación General Básica y los maestros del Bachillerato. Así mismo, se presenta una propuesta didáctica como alternativa de solución al problema formulado. El objetivo central es diseñar una propuesta de estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación, dirigida a los estudiantes de Bachillerato General Unificado. La fundamentación se construye con tres grandes constructos: las teorías de aprendizaje, la Enseñanza de Lengua y Literatura y la gamificación, enunciados y estudiados en el marco teórico. Esta investigación es de tipo proyectiva, de diseño de campo, contemporáneo transaccional y multivariable. La población está definida por el total de los estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado (64), a quienes se les aplicó una encuesta cerrada digital a través de “Google formulario” para la obtención de la información, la misma que fue analizada de forma cuantitativa. Con los resultados obtenidos y luego de diagnosticar la situación actual de los procesos de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de bachillerato, de describir las características de las estrategias que emplean actualmente los docentes y de explicar los factores asociados al aprendizaje de los adolescentes de bachillerato, se advierte que la gamificación es una estrategia didáctica innovadora que contribuye a mejorar las metodologías didácticas de enseñanza-aprendizaje de los docentes y mejora el rendimiento de los alumnos en esta materia, puesto que, favorece el gusto de los estudiantes hacia la Lengua y la Literatura.

Palabras clave: enseñanza aprendizaje estrategias didácticas de Lengua y Literatura, estudiantes, gamificación, innovación.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN  
Innovación e Intervención Educativa

## Language and Literature Gamification and Teaching: a Didactic proposal for High School Students.

Author:

Adriana Elizabeth Vergara Vásconez

Tutor: PhD. María De Lourdes Dousdebés

### ABSTRACT

The present work is a research, focused on the searching for a didactic strategy for Language and Literature teaching, which will allow detecting the detachment of the High School students have towards the subject. This problem arises as a consequence of the differences which are produced on the application of teaching-learning strategies among the teachers of the area who work in basic education and those in High School. Likewise, a didactic proposals analysis is advocated, which will enable to solve the formulated problem. The main objective is to design a proposal of strategies for Language and Literature teaching since the gamification, directed to of the High School students. The foundation is built with the three big constructors: learning theories, Language and Literature teaching and the gamification, named and studied in the historical framework. This research is projective, has a transactional and multivariable contemporary field design. The population is defined by all of the high school freshmen students (64), to whom a closed digital survey was applied through “Google form” to get the data, which was analyzed from a quantitative point of view. Once the results were obtained and after diagnosing the current situation made on the High School students learning processes in the area of Language and Literature, as well as a description of the features actually used by the teachers, and the explanation of the associated factors to the high school teenagers learning, it warns that gamification is an innovative didactic strategy which contributes to improve the teaching-learning didactic methodologies applied by the teachers, and it also improves the students’ performance in this subject, since it favors the students’ fondness towards the Language and Literature.

Key Words: Teaching-learning didactic strategies in Language and Literature, students, gamification, innovation.

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, en la educación es necesario encontrar nuevas estrategias que permitan que el ambiente del aula se vuelva más atractivo e interesante. En ese sentido, la era tecnológica que vivimos y las transformaciones sociales que brotan de manera acelerada exigen propuestas innovadoras que cambien la forma de pensar, de actuar, de enseñar y de aprender en la escuela, específicamente en el área de Lengua y Literatura, que cumple un papel importante en la educación y no puede quedarse fuera ante los retos que emergen. Es así que, se presenta esta investigación que tiene por objetivo ofrecer una propuesta de estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación, para trabajar con los estudiantes de Bachillerato General Unificado, después de comprobar los desfases que se producen en la aplicación de la metodología de la enseñanza entre los docentes de esta materia que atienden en Educación Básica y los de Bachillerato. Los estudiantes tienen la sensación de que las clases son monótonas, que no les despierta ningún interés, lo que causa bajo rendimiento que se manifiesta en las notas bajas, en la poca capacidad de lectura y en la insuficiencia de comunicación oral y escrita, razones que despertaron el interés por investigar y encontrar estrategias innovadoras para la enseñanza de esta asignatura, centradas en los requerimientos de la educación actual. La investigación se realizó en la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson, ANAN, institución particular, mixta, ubicada en la ciudad de Quito, fundada en 1984, dirigida a sesenta y cuatro estudiantes de Segundo Bachillerato General Unificado, en el año lectivo 2018-2019, en el área de Lengua y Literatura.

Surge la interrogante: ¿Cómo estaría diseñada una propuesta de estrategias didácticas para la Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación, para estudiantes de Segundo Bachillerato de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019? Por esta razón se plantea el objetivo central de diseñar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la Lengua y Literatura, para los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019. Se establecen los objetivos específicos y se considera que es necesario identificar la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de los estudiantes; describir las estrategias que utilizan los docentes de Lengua y Literatura y explicar los factores que están asociados a los procesos de aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato.

El trabajo se organiza de la siguiente manera: el capítulo I, presenta el planteamiento del problema, las preguntas de investigación que dieron lugar a los objetivos de la investigación; el objetivo general es el que indica la esencia de este trabajo que se concreta en la propuesta; y, los objetivos específicos serán el camino para alcanzar la meta.

El capítulo II, establece las bases teóricas que sustentan este trabajo. Se analizan los grandes constructos que sostienen la investigación: las teorías sobre el aprendizaje, con una revisión de teorías básicas que se aplican en el aula; la enseñanza de Lengua y Literatura, profundizando en el estudio de las estrategias que se aplican en esta área y, finalmente se desarrolla el tema de la gamificación, teorías y aportes que ayudarán para el cumplimiento de los objetivos.

El capítulo III, constituye el marco metodológico en el que se precisa el diseño y tipo de la investigación; en este caso, es una investigación proyectiva porque se da solución a un problema en forma práctica. Se indica la fuente que se apoya en un diseño de campo y una temporalidad transaccional, que estudia un solo evento, en un solo momento, además se delimitó la población y se menciona la técnica aplicada para el levantamiento de datos.

El capítulo IV, contiene el análisis de datos, se da a conocer los resultados obtenidos en la investigación, se trabajó a través de herramientas innovadoras como “*Google* formulario” que permitió agilizar la aplicación de la técnica utilizada en la investigación; se analizaron los datos generados mediante gráficos y tablas que presentan las respuestas a las preguntas planteadas, estos datos dieron lugar a diferentes reflexiones sobre los problemas en el aprendizaje de los estudiantes y los criterios sobre las estrategias de Lengua y Literatura para llegar a la propuesta presentada para los estudiantes de Bachillerato.

El capítulo V, es la propuesta sobre “Gamificación y Enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de Bachillerato”. Se trata de una guía didáctica cuya aplicación busca la motivación de los estudiantes de Bachillerato quienes aprenderían Lengua y Literatura de una manera divertida. Por otra parte se pretende mejorar la capacidad de lectura y desarrollar las destrezas de comunicación oral y escrita. En este apartado se contemplan los objetivos de la guía, las estrategias sugeridas en el bloque curricular, los contenidos fundamentales de Segundo de Bachillerato general unificado a los que da respuesta esta guía y el instrumento de evaluación. Finalmente, las conclusiones y recomendaciones que surgen de esta investigación.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Planteamiento del problema

No cabe duda que la educación imprime en el ser humano las características que la sociedad necesita, los pasos acelerados que la tecnología ha dado en los últimos años dejan al descubierto brechas de aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura por las estrategias que se mantienen y las propuestas innovadoras que surgen. Qué importante es abrir puertas que conduzcan a soluciones idóneas, en especial en el área de Lengua y Literatura, asignatura sobre la cual versa este trabajo. La investigación se realizó en la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson, ANAN, institución particular, mixta, ubicada en la ciudad de Quito, fundada en 1984 dirigida a 64 estudiantes de segundo bachillerato, del año lectivo 2018-2019 en el área de Lengua y Literatura

Si se considera la importancia de la Lengua y Literatura en la formación del educando desde el proceso de lectura y escritura hasta terminar el bachillerato es necesario contar con una investigación sobre estrategias didácticas en esta área, que motiven el estudio por parte de los estudiantes de segundo de bachillerato y que guíen a los docentes en la aplicación de estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje; por esta razón, se propone el desarrollo y aplicación de la estrategia de gamificación (uso de elementos de juego en contextos no lúdicos) para la enseñanza de esta asignatura.

Por lo tanto, con este trabajo se procura solucionar el problema sobre el diferencia que se produce en la aplicación, por parte de los docentes, de la metodología de enseñanza entre la Educación Básica y el Bachillerato: en Educación Básica, los profesores enseñan la Lengua y Literatura utilizando estrategias didácticas basadas en el juego, o estrategias que aplican mecanismos del juego, mientras que en el bachillerato cambian radicalmente la forma de trabajar en el aula: desarrollan clases magistrales dando restringida oportunidad para que los estudiantes intervengan en clase, esta forma de trabajar, a juicio de los estudiantes se torna monótona; en la lectura de textos el profesor no presenta una guía didáctica que facilite el aprendizaje autónomo, lo que trae como consecuencia un bajo rendimiento académico.

Los estudiantes de Segundo de Bachillerato, tienen la sensación de unas clases aburridas, que generan aversión a la asignatura, por lo tanto, los resultados de aprendizaje son poco significativos y se reflejan en notas bajas que obtienen; en el poco interés por leer libros y en una escasa comunicación oral y escrita con vocabulario limitado.

De hecho, el propósito central de este trabajo es averiguar sobre esa diferencia que se produce en las metodologías utilizadas por los docentes de los distintos niveles de escolarización en la enseñanza de la Lengua y Literatura. (Lamas, 2015, pág. 4) manifiesta que este cambio de metodología de trabajo ocurre porque los profesores piensan que la aplicación de una didáctica basada en las estrategias del juego es sólo para niños. Se advierte esta realidad en las generaciones actuales que cursan el Bachillerato, cuando el niño crece y llega a este nivel educativo, sin haber logrado las destrezas y habilidades propias de la asignatura, “que son esenciales para la vida”. (Lamas, 2015, pág. 1).

La gamificación es una opción para “... analizar los problemas generados con las estrategias del pasado aplicadas a las exigencias del hoy”. (Rodríguez & Barcenas, 2017, pág. 23), sostienen que se hace necesario entender y atender los cambios que ocurren en el día a día para que los docentes y quienes protagonizan el hecho educativo logren los resultados a los que se aspira llegar. A su vez, se busca que despierte en los estudiantes “...la forma del diálogo, juego de preguntas y respuestas que producen una configuración con sentido, que constituye la estructura elemental del mundo humano”. (Revilla, 2003, pág. 8). Es decir que, las formas de estimular el razonamiento no se pueden perder, sino adaptarlas a las nuevas generaciones.

Según (Pierri, 2017, pág. 15) desde diferentes puntos de vista, se trata de explicar las ventajas e inconvenientes, avances y retrocesos de aspectos metodológicos de Lengua y Literatura que tuvieron gran éxito en el pasado. Se vuelve una realidad en el aula, la aplicación de estrategias repetidas, por eso, es importante considerar que no causan el mismo efecto en las clases actuales. Pierri (2017) continúa explicando que han causado un interesante y a la vez desesperante problema para investigadores que tienen la meta de proponer alternativas diferentes. (pág.15). De ahí que existen muchas opciones nuevas que quizás son archivadas por temor a los resultados, esto quiere decir que hay formas de enseñar que se mantienen arraigadas y ante otras opciones, se produce un rechazo por parte de los educadores que apartan lo que resulta innovador. Para cerrar con los criterios de este autor, se destaca una frase que alentó el proceso de este trabajo: “Hay abundantes estudios que hablan de “niños” cuando se refieren a “alumnos” y pocas veces de “adolescentes”, cuyo “contenido previo aprendido” se ignora”. (Pierri, 2017, pág. 184)

Si discurrimos en que la Literatura promueve el desarrollo creativo y el nivel imaginativo de un niño, “hay un espacio en el cual, muchos estudiantes pierden el contacto con los textos literarios, herramientas que aportan para alcanzar destrezas comunicativas orales”, (Cassany, s. f.). El juego que es de vital importancia para el niño, se deja de lado conforme su crecimiento; de acuerdo con el autor, se debe preguntar qué sucede en estos espacios de

crecimiento hasta que el niño es un adolescente, por qué no alcanzó las destrezas escolares, qué ocurre en el aula para que no se detecte a tiempo el problema, qué estrategias se aplicaron; al respecto nacen más interrogantes que apuntan a establecer cambios dentro del aula y a establecer otras propuestas; qué sucede en el aula, que no se siguen aplicando estas estrategias. En realidad, lo que se propone es conocer cómo funcionan las estrategias del juego, qué se necesita y aplicarlo dentro de una clase. Brota la incertidumbre ante este problema y la emergente búsqueda de una salida. En el Bachillerato se encuentra la falsa idea de que las estrategias del juego son para los niños, queda en manos del docente poner en marcha planes de mejora con innovaciones didácticas para aclarar estos criterios.

En otros países como Venezuela, por ejemplo, de acuerdo a los procesos de cambios enmarcados en las escuelas se propician la necesidad de introducir alternativas en las formas de trabajo pedagógico en el aula con relación a la asignatura de Lengua y Literatura para producir transformación en los procesos de E-A por "... ser el lenguaje una función psíquica superior que permite la interacción y favorece la comprensión de la personalidad del individuo". (Calles, 2005, pág. 12). Con esta idea, se reconoce que la asignatura requiere atención y cambio en su forma de estructurarla y de impartirla. Calles (2005), expresa que es una realidad que en la asignatura de Lengua y Literatura, una vez que el alumno sube de nivel escolar, se deja de lado la expresión lúdica y el encuentro animado con la literatura, por añadidura se corta el interés por leer, es así que, se deja estancada una de las destrezas fundamentales en esta área. (pág.12)

"La literatura tiene no sólo una función escolar sino también social y cultural en la medida en que orienta a la formación de criterios estéticos". (Eguinoa, 2000, pág. 8). En otros países latinoamericanos como Colombia el papel de la escuela en la formación de lectores, revela que la Literatura ha perdido su fuerza cuando entra como objeto de enseñanza.

Por otra parte, cómo cambiar esa vaga idea arraigada en el estudiante, si el docente se centra en estrategias monótonas. Asegura, (Frugoni, 2010) que hay una inadecuación de la lingüística, en la que se mantienen técnicas y modelos textuales, las clases se vuelven sistemas universalistas, que captan la dirección de los modelos pedagógicos de otros espacios históricos y que son parte de las disposiciones culturales, por consiguiente, se puede decir que son conveniencias culturales. La revisión de las declaraciones negativas a la manera cómo se ha trabajado en el área de Lengua y Literatura pone en claro que la didáctica debe dar un giro gigante a las orientaciones de las estrategias en el aula y repensar que un nuevo rumbo lúdico o gamificado abrirá mentes hábiles y ávidas hacia los conceptos generales. La educación plantea un abanico de posibilidades didácticas que permiten promover clases que conjuguen el conocimiento con las estrategias que el docente aplica en el aula. Las estrategias didácticas que

se desarrollan en el área Lengua y Literatura son variadas, no obstante, el impacto sobre el estudiante de Bachillerato de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson, deja al descubierto que los docentes no aplican esa variedad de estrategias posibles produciendo en ellos una sensación de monotonía.

A sí mismo, (Moro & Gaiser, 2017) afirman que, se percibe ausencia de la escritura, en la construcción de saberes en el aula de Lengua y Literatura, es importante escribir para aprender, escribir resulta ir más allá de copiar, es en realidad producir nuevos textos y esta práctica desaparece en la labor docente. En este sentido, el ejercicio de escribir se debe promover no con prácticas iterativas, ni obsoletas, sino a través de otras alternativas que planteen el movimiento y que a su vez generen discusión. Debido a que, este es un punto de referencia cuando se evalúa a un estudiante, la forma en que puede discernir a través del texto escrito.

De acuerdo con (Sanz, 2010), aparecen criterios que confirman el problema de esta investigación, el autor dice que, hay diferentes problemas que presentan los alumnos: no logran integrar ideas, una baja comprensión lectora, el análisis de textos carece de sentido, ideas superficiales que no cuentan con comentarios propios, así como deficiencia para reconocer estructuras generales, estos han sido los detonantes para detener la creatividad, la emisión de juicios y la argumentación se pierden en vagas ideas. Trabajar al interior de la clase fomentando la participación activa del alumno, se vuelve cada vez más sustancial, y es en la estrategia aplicada por el profesor donde se ven los resultados del aprendizaje significativo, es decir, se necesita una alianza educativa entre las Estrategias de Lengua y Literatura y el mecanismo del juego, aspectos que también se manifiestan prometedores entre los alumnos de Segundo de Bachillerato del ANAN. A partir de los criterios expresados, se formula el problema de la siguiente manera:

La diferencia que se produce en la aplicación de estrategias de Lengua y Literatura, por los profesores de Educación Básica y el Bachillerato, produce en los estudiantes la sensación de clases monótonas que provocan el desinterés y la aversión a la asignatura, lo que da lugar al bajo rendimiento, poca capacidad de lectura y a la deficiencia de comunicación oral y escrita. Ahora bien, para guiar la investigación se formulan las siguientes interrogantes:

¿Cómo estaría diseñada una propuesta de estrategias didáctica de Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación, para estudiantes de Segundo Bachillerato de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019?

¿Cuál sería la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura, de los estudiantes de Bachillerato de la Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019?

¿Cuáles serían los factores que están asociados a los procesos de aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato, en el Área de Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019?

¿Cuál sería una propuesta de estrategias didácticas para la Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación, para estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019?

## 1.2 Objetivos de Investigación

### 1.2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación para estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019.

### 1.2.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura, en los estudiantes de Bachillerato de la Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019.
- Describir las características de las estrategias que emplean actualmente los docentes del área de Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019.
- Explicar los factores que están asociados a los procesos de aprendizaje de los adolescentes de Bachillerato, en el área de Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019.
- Configurar una propuesta de estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación, para estudiantes de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018 - 2019.

### 1.3 Justificación de la investigación

Lengua y literatura es una asignatura nuclear en el currículo de Bachillerato que propone el Ministerio de Educación (ME) para la formación integral de los estudiantes de este nivel. Después de analizar la conveniencia de esta investigación se ha considerado varios aspectos que permiten asegurar que es importante realizar este trabajo para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Diseñar una propuesta de estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación para estudiantes de Bachillerato General Unificado, en la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019. cuyo propósito es introducir cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje que beneficien a los estudiantes. Según (Serrano & Rangel, s.f.). “Los centros de educación secundaria son un contexto de desarrollo y socialización básico para el alumnado adolescente”, y son precisamente los adolescentes quienes más advierten que, una clase necesita ser más dinámica, activa, y motivadora; entonces, los centros escolares tienen la responsabilidad de trabajar en función de las necesidades de sus estudiantes de acuerdo a su edad e intereses. Los mismos autores (Serrano & Rangel, s.f.) al respecto, argumentan que el profesorado debe estar preparado para adaptar sus prácticas didácticas a las necesidades de los adolescentes que demanda variar su ambiente de trabajo y cambiar las estrategias que no permiten alcanzar aprendizajes significativos. Es importante realizar esta investigación puesto que la aplicación de las estrategias del juego, aplicada a los procesos de enseñanza y de aprendizaje influyen de manera decisiva en el desarrollo de los alumnos; sin embargo, la realidad es distinta, los profesores del Bachillerato restan importancia a las estrategias que presentan los juegos y sus elementos lúdicos, por lo que se propone la necesidad de rescatarlos para facilitar el aprendizaje significativo. Al respecto, (Frugoni, 2010) explica que el punto central es dejar la aplicación mecánica de enseñar conocimientos académicos, por lo que es necesario implantar de forma inmediata una transformación en la forma de impartir clases.

Una tendencia que puede resultar en las prácticas docentes para cambiar las dinámicas de la clase es la gamificación, que es a su vez, es un tema que despierta curiosidad en el ámbito docente y que, si bien tiene una seria relación con las técnicas del juego, la profundidad y la manera en que debe aplicarse contempla objetivos más profundos. De acuerdo con (Torres & Romero, 2018) el término gamificación se ha extendido en varios contextos especialmente el marketing, la formación profesional y la educación. Se añade que la gamificación se enfoca en

los participantes y en el hecho de tomar parte en el “juego”, por lo tanto, el tema es interesante para la praxis docente.

La realidad versus la planificación se vuelve una trama contradictoria, por un lado, en el ANAN se habla de constructivismo y se enfatizan las cualidades positivas que este modelo conlleva, la construcción curricular aparenta ir de la mano, pero la realidad presenta en el bachillerato acciones tradicionales y clases magistrales. De acuerdo a los criterios que presentan (Vaillant & Vaillant, 2009, pág. 19) hay que replantear los mecanismos y las estrategias que utilizan los docentes para la enseñanza de la Lengua y la Literatura fundamentadas en innovaciones didácticas. Por esta razón la investigación planteada se dirige a crear nuevas formas de enseñanza en el bachillerato.

Por consiguiente, el logro de los objetivos y la comprobación de estos, son importantes dentro del proceso de investigación para desarrollar la propuesta presentada que traerá beneficios para estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson, para quienes la gamificación mejorará su gusto por la asignatura de Lengua y Literatura.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

Se consideran investigaciones previas a este trabajo, tal es el caso de, Lizano y Pinela (2018) quienes desarrollan un trabajo investigativo con el título de “*La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura*”. Su aporte representa “un paso hacia el cambio que la educación requiere” (Lizano & Pinela, 2018, pág. 17). Los investigadores señalan que los paradigmas del siglo XXI están relacionados con un elemento clave que es la tecnología, esta se extiende a pasos gigantes y en ese crecimiento, la educación debe caminar de la mano. La pregunta que Lizano & Pinela, (2018) se hacen es, ¿Cómo influye la Gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de Bachillerato? (pág.19). Con esta premisa, la investigación realizada buscó desarrollar un aprendizaje significativo en función de estrategias gamificadas, relacionadas con los componentes de la diversión y el juego, se muestra que no sólo se dirige al área digital, sino, se refiere a toda actividad, en la que el juego aumente progresivamente el aprendizaje. Los puntos claves en un trabajo de gamificación se relacionan con la estrategia que se aplica, se toma en cuenta los componentes como son las insignias que vuelven interesante el trabajo con los alumnos.

A partir de otra investigación, que titula “*Video juegos y Educación Literaria: Narrativas transmedia en las constelaciones literarias*”. El autor Rodrigo Serna, propone que la gamificación es una alternativa para mejorar en la lectura, dice: “Este concepto implica que una historia puede recorrer un camino que atravesase libros”. (Serna, 2016, pág. 5). Además escribe que, cada vez aumenta la apatía lectora en los estudiantes de secundaria. De aquí se desprende que hay cientos de cosas que ocupan el tiempo, al punto de distraer a la persona, entonces, se puede revelar que hay una percepción general y es que los jóvenes leen cada vez menos, se distraen con la televisión o los videojuegos, de ahí que, resulta fácil escuchar lo nocivos que son y sus repercusiones en el bajo rendimiento escolar. Resulta un reto, tratar de demostrar lo contrario. Si la lectura es el centro de esta presentación, “¿Podemos considerar que los jóvenes que consultan un portal sobre noticias deportivas, o un blog donde se recopilan experiencias de viajes, trabajos... están leyendo? Según la RAE (Diccionario, 2016, pág. 976 ) leer es en su segunda acepción, “comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica”. Si nos ceñimos a esta definición, la respuesta a la pregunta es “sí”. (Serna, 2016). Si

la forma de comunicarnos ha cambiado y la forma de aprender ha cambiado, en necesario entonces que cambie la forma de enseñar.

“Hoy en día los docentes de Lengua y Literatura se enfrentan a un problema en el aula: el desinterés y la desmotivación del alumnado por la lectura...” (Carmona, 2018, pág. 8). Así, inicia el resumen de esta propuesta basada en la ludificación, para fomentar la lectura de autores clásicos. En su investigación denominada “*La lectura de los clásicos a través de un Escape classroom*”, cita a (Kaa, 2012, pág. 9) quien define la gamificación como “...la utilización de mecanismos de juego, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Sin lugar a dudas, la escuela debe fortalecer el juego, como una estrategia didáctica que permita al estudiante, conectar sus intereses con los conceptos y definiciones que se plantean en el aula, puesto que el enganche hacia el aprendizaje resulta para él placentero. La idea central es simular una situación real de la vida, utilizando elementos del juego, (Carmona, 2018, pág. 13) asegura que así se logrará una experiencia de aprendizaje más placentera y motivadora para los estudiantes. La ludificación representa una innovación pedagógica y también es una fuente inagotable para trabajar y desarrollar la competencia de lectura y literaria, por ende, los criterios actuales piden cambios en el área de Lengua y Literatura. Se añade que, otro factor que incide es el trabajo colaborativo, fácil de fomentar a través del juego y que mejora las habilidades sociales y cognitivas.

Las propuestas didácticas de Lengua y Literatura se han centrado en prácticas docentes tradicionales, en las que el factor común, ha sido una falta de motivación, Cordero (2018), en su tesis doctoral acerca de “*La Gamificación en la enseñanza docente*”, propone que las soluciones están basadas en nuevas tecnologías, que promueven en los estudiantes la participación. En uno de los textos Cordero (2018 citando a Morris, Croker, Zimmerman, Grill & Roming, 2013), quienes manifiestan que los juegos pueden mejorar la capacidad de enseñanza en el aula, sobre este tema se piensa en el poder de la motivación. (pág. 2) Cuando se piensa en las estrategias de juego hay un interés fundamental por los niños que no participan en la clase, cada vez más en las aulas se encuentra estudiantes con otros intereses y preocupaciones, estos temas se extienden a la población universitaria donde aumenta la deserción; es una alerta para cambiar los planes en materia de educación en todo nivel. Hacia dónde apunta la investigación analizada, con seguridad se plantea la transformación requerida “con la finalidad de comprometer y aumentar la participación de los estudiantes, y que todo eso se traduzca en una enseñanza de calidad”. (Cordero S. , 2018, pág. 2)

No cabe duda que la educación actual requiere de estrategias en las que la participación activa de los estudiantes, centrada en los juegos y la tecnología, aportarán nuevos resultados. La idea que mueve esta investigación es la participación de los estudiantes. (Guevara, 2018) Señala que se debe hacer una diferenciación entre gamificación y videojuegos, de ahí que, la gamificación es una evolución de los videojuegos y que abre nuevas expectativas a la hora de aprender. Al pensar en que un gran número de personas aprenden de forma visual, la industria se apodera paulatinamente del mercado con formas tecnológicas que llaman la atención de consumidores, el juego se incrusta en los hábitos sociales de la gente. La gamificación parte de la estrategia que el juego utiliza y hace de esta forma de enganchar a los niños y grandes, una herramienta para aplicar a la educación, puesto que “La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas”. (Guevara, 2018, pág. 3). A decir del autor la gamificación es mejor que el juego porque se relaciona con las experiencias.

## 2.2 BASES TEÓRICAS

Toda investigación educativa debe elaborarse sobre unas bases científicas y teóricas que permitan justificar y sustentar la validez de la propuesta, por esta razón se presentan a continuación las bases científicas de estrategias didácticas innovadoras para los cambios que requiere la educación.

### 2.2.1. TEORÍAS DE APRENDIZAJE

#### 2.2.1.1. Definiciones sobre el aprendizaje

El ser humano aprende a lo largo de toda su vida, las personas desde el nacimiento realizan diferentes actividades que produce aprendizaje; de acuerdo a la edad aumenta la dificultad de las acciones que realizan, es indudable que no se deja de aprender; sin embargo, para los investigadores no ha sido fácil emitir una definición sobre aprendizaje, que se haya aceptado en forma general; según Gallardo y Camacho (2008) hay algunas concepciones sobre este tema que son más representativas, (pag.23) , de ahí que se toman en cuenta las ideas más aceptadas: “...el aprendizaje es una modificación relativamente permanente de la conducta refleja...” (Gallardo & Camacho, 2008), se añade que se deben a situaciones que han sido estimuladas o la práctica de las actividades realizadas por el hombre, es decir que, el aprendizaje es el cambio de conducta que se expresa en la experiencia. En otro estudio, se expresa que “es un cambio relativamente permanente en las asociaciones y representaciones mentales como resultado de la experiencia.” (Heredia & Sánchez , 2013, pág. 10), al respecto se concluye que las acciones generan experiencia y que hay aprendizaje puesto que generan cambios de

conductas en las personas. Dado que el aprendizaje es uno de los ejes de la educación, su importancia en este sentido, es el cambio de la conducta y además de los valores del ser humano, que le permite adquirir nuevos conocimientos para aplicarlos de acuerdo a sus necesidades humanas y sociales.

Cabe destacar algunas clases de aprendizaje que han sido parte histórica de los procesos educativos.

#### 2.2.1.2 Tipos de aprendizaje

a.- Aprendizaje por descubrimiento. - En los estudios de Gallardo y Camacho (2008) se colige que, el aprendizaje por descubrimiento tiene que ver con la forma autónoma del aprendizaje del estudiante, se plantea la búsqueda del conocimiento a través de métodos en los que no interviene de manera permanente el profesor. (pág. 23). La idea central de esta forma de aprendizaje es que el alumno no reciba el conocimiento de forma pasiva, hay una búsqueda de información, de conceptos y definiciones que proporcionan elementos para que el mismo niño o joven forme sus criterios, considerando también sus bases cognitivas.

b.- Aprendizaje por recepción. - El alumno tiene una postura pasiva, el contenido se explica, se recepta y puede ser reproducido por el estudiante, en esta forma de aprendizaje no hay cabida para descubrir cosas nuevas: el docente se encarga de armar material y documentos para presentar en la clase, el esfuerzo de discípulo está en copiar y reproducir. “Es un conocimiento que poseemos, pero del que no sabemos más que su expresión literal: una definición de cualquier concepto o principio...” (Díaz, 2002, pág. 121). Si bien no es una forma recomendable para el buen aprendizaje del alumno, en razón de que sólo se vuelve un conocimiento repetitivo, se rescata que la repetición se puede aplicar junto con otras estrategias de trabajo.

c.- Aprendizaje mecánico. - Este tipo de aprendizaje está relacionado con la memoria, el estudiante hace uso de ella para repetir muchas veces un nuevo conjunto de ideas, y de esta manera se acomoda en sus bases cognitivas, no necesariamente de forma eficaz. “El aprendizaje mecánico presenta la incorporación arbitraria de nuevos conocimientos.” (Gallardo & Camacho, 2008), se sigue que, este tipo de aprendizaje ha marcado la educación durante mucho tiempo, y ha sido el que se instauró en las aulas de las cercanas generaciones, por ende, las estrategias de aula, a partir de esta forma de aprender no eran ampliamente favorables, y de acuerdo con Gallardo y Camacho (2008), no eran aplicables a diferentes contextos y realidades. (pág. 23-27).

d.- Aprendizaje observacional o social. - Albert Bandura contribuye con los criterios sobre el aprendizaje social. “Conectarse para aprender” (Jubany, 2012, pág. 18), con esta frase se alude

a que el aprendizaje social se produce a partir de los factores sociales del entorno, es decir que hay un modelo cuyas acciones y conductas se imitan, y son parte de las necesidades de esa sociedad en un tiempo y lugar determinado, el hombre que es un ser social debe conectarse a los eventos que su entorno imprime, y trabajar en función de las necesidades que su grupo social tiene, es así que se produce la imitación sobre un hecho, dado por la observación de quien aprende, se toma la enseñanza de las actitudes y comportamientos de otros. “Es el aprendizaje que proviene de las experiencias de las relaciones mantenidas con el otro”. (Mugny & Pérez, 1988, pág. 95).

e.- Aprendizaje significativo.- Desde el inicio de la humanidad, cuando los primeros habitantes necesitaban de una organización establecida para realizar actividades de recolección, caza, cuidado de niños, etc., ya existía educación, es decir, estaba implícita en la vida de los seres humanos. Con el paso de los años esta ha ido cambiando a tal punto que tuvo que tomar lugar en ambientes físicos llamados aulas de clase, las cuales estaban y muchas hoy en día siguen conformadas por un pizarra y sillas para los estudiantes y el profesor, convirtiéndose de esta manera en una educación más formal. Sin embargo, con el paso de los años muchas cosas han cambiado sin duda para el beneficio de la humanidad como la renovación y creación de nuevos elementos futuristas prometedores en muchos campos que ya forman parte del diario vivir con el fin de hacer mucho más fácil la vida. A pesar de eso, el campo más importante, el mismo que se encarga de los ciudadanos en proceso de formación, no ha sido tomado en cuenta, y quizá es el campo con menos intervenciones de innovación y mejora.

En este punto, los estudiantes eran considerados como seres receptores de estímulos entrenados para responder hacia estos de manera automática, es decir, seres que no desarrollaran la capacidad de tomar decisiones por sí mismos. A pesar de esto, muchas investigaciones se realizaron y teorías que hacen frente hacia esa realidad aparecen para lograr dar una nueva cara a esta educación caduca y retrógrada, entre ellas podemos mencionar el cognitivismo y el constructivismo. Aquí, se busca que los estudiantes desarrollen la capacidad de tomar decisiones, pensar de forma crítica, y que los conocimientos que logren internalizar sean de suma utilidad para lo que sería su vida en la selva de la sociedad, es decir, que logren un aprendizaje significativo creado por el psicólogo y pedagogo estadounidense David Ausubel.

Para Ausubel

El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. El surgimiento de

nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo. Después de indicar con algunos pormenores lo abarcado por este proceso, examinaremos más explícitamente tanto la naturaleza del significado como su relación con el aprendizaje significativo. El aprendizaje significativo sostiene que el alumno posee una actitud para relacionar el material nuevo con su estructura cognoscitiva inherente, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, éste es especialmente relacionable con su estructura de conocimiento. De esta forma, no importa que tan potencial sea el posible conocimiento si el estudiante insiste en memorizar de manera arbitraria y literal ciertos contenidos ya que tanto el proceso como el resultado de aprendizaje serán mecánicos y carentes de significado. (Ausubel, 1976, pág.1)

f.- Aprendizaje cooperativo.- No se conoce con certeza qué sucede en las aulas de clase, y qué pasa con los métodos y estrategias docentes que no logran los objetivos planteados, se presume que simplemente se quedan en las hojas de una planificación acomodada a los contenidos que exige el macro currículo. A la hora de enseñar el papel del docente es el principal eje en el desarrollo del estudiante, sin embargo, niños y jóvenes repiten frases como que se sienten aburridos, o que no les gusta una materia. Es así que, se pretende revisar el trabajo colaborativo, como piedra angular de la enseñanza colaborativa. “Dependiendo de la materia el trabajo por el que el alumnado es evaluado no reproduce los contenidos de la clase..., la estrategia común a todas las materias impartidas, es la vinculación, mediante deducción”. (Sánchez, 2015, p. 28). A partir de este enunciado, deriva la idea de que muchos docentes siguen un patrón común a la hora de enseñar, a pesar del modelo constructivista que en las escuelas se aplica, parece ser que se enfoca únicamente en la fase final, la de que el estudiante logre su propio aprendizaje. ¿Qué queda de lado entonces? Según Sánchez (2015) hay limitaciones a la hora de enseñar, así como el alto número de alumnos, desarrollar creatividad bajo esquemas cerrados, uso de modelos deductivos y una alta dificultad de comprensión y expresión del lenguaje, Se añade, el grupo que quiere aprender por una nota.

De cara a estos enunciados, se aclara que “querer aprender, no es querer aprobar con buena nota” (Sánchez, 2015, p. 30). Además, “...nuestro compromiso es con las personas, no con el sistema...”. (Sánchez, 2015, p. 30) esto quiere decir que se debe anteponer las necesidades de los estudiantes y dejar de ser docentes cargados de baterías cuantitativas que evitan profundizar en la calidad del proceso educativo.

### 2.2.1.3. Bases biológicas del aprendizaje

Una de las cualidades que hace diferente a ser humano es su capacidad de pensar, un proceso que abarca complejos elementos que se consideran en este trabajo de investigación, por ser un elemento asociado al aprendizaje de los adolescentes, grupo biológico cuya edad, en su totalidad cursa el bachillerato. Es a través del sistema nervioso que se realizan actividades conectadas con el aprendizaje.

Partiendo del estudio de Yolanda Heredia y Ana Lorena Sánchez, en su libro, Teorías del aprendizaje en el contexto educativo, se hace una revisión de los principales elementos y funciones del cerebro, relacionadas con el aprendizaje. Argumentan Heredia & Sánchez (2013) que los procesos conscientes se establecen en el cerebro superior, por esta razón en este estudio se tomará en cuenta la parte superior del cerebro. (págs. 39-42). Esta parte del cerebro toma otros nombres como cerebro pensante o desarrollado, así menciona Garrido (2014), en estudios sobre Neurociencia y educación.

Luego, se explica sobre los hemisferios cerebrales o mitades, “los dos hemisferios trabajan en equipo y muchas tareas requieren la asistencia de ambos” (Garrido, 2013, pág. 9), se añade al tema que el hemisferio izquierdo se encarga del intelecto y el pensamiento lineal, abstracto y calculado, piensa metódicamente; en tanto que el hemisferio derecho se asocia con lo flexible, la imaginación, la intuición, lo divertido, las artes. En la investigación de Poirier (2017, citado en Heredia y Sánchez, 2013, pág. 39-42) En los hemisferios se encuentran los lóbulos, se dividen en cuatro, occipitales, parietales, temporales y frontales. Es en los lóbulos frontales donde se construyen las cualidades humanas de planificar y razonar entre otras. En este análisis se sigue que, hay unas estructuras que se conectan con el sistema límbico y los lóbulos temporales que tienen efecto en el aprendizaje. Importante recordar que el cerebro cuenta con millones de neuronas que hacen un proceso esencial llamado sinapsis donde se transmite la información entre las neuronas. Se indica que los procesos de aprendizaje dejan huellas en el cerebro. En el cerebro se presentan otros fenómenos que se relacionan con las funciones mencionadas, hasta aquí se han señalado los procesos asociados al aprendizaje.

### 2.2.1.4. Teorías

a.- Conductista.- La educación atravesó un proceso histórico que involucró el paso de varias teorías de aprendizaje, en este espacio los aportes fueron variados y diversos. Antes del siglo XX la psicología tenía un papel protagónico en la educación y marcó su desarrollo confinando a la psicología los criterios aplicados en la escuela. Ortiz y otros (2017) concuerdan

que durante mucho tiempo, aproximadamente cincuenta años, la educación fue dirigida de acuerdo a las teorías y métodos de introspección, se suponía que el aprendizaje era un proceso interno de las personas.

Para el conductismo la fase primordial debe ser lo observable, no los elementos internos del ser humano. De este criterio parte la esencia del estudio de la conducta y muchos estudios realizados para observar el comportamiento de las personas y analizar cómo varía y en qué condiciones. Sobre estos trabajos se dio importancia al entorno y la influencia que se presenta en la conducta de las personas: por añadidura, el entorno imprime rasgos, formas de actuar y de pensar que son consecuencia de compendios sociales ya establecidos que repercuten en el cómo actúan las personas. El entorno físico también influye en las reacciones humanas y en las respuestas que emiten y que están incluidas en sus acciones. En los estudios de Bisquerra (1996) se estimula la idea de que el medio influye en el comportamiento humano y animal. (pág. 103) Se concluye, entonces, que para estudiar el comportamiento de los seres humanos se debe hacer una profunda revisión del entorno de cada ser humano puesto que se encontrará una alta influencia del medio en ellos.

El conductismo empieza entre 1910 “representado por Watson y caracterizada por el objetivismo antimentalista de lo que pudiera llamarse el conductismo clásico...” (Yela , 1996, págs. 185-186). Se atribuye a Watson ser quien inicia el conductismo con sus estudios de la conducta humana observable. “Las primeras investigaciones en materia de condicionamiento y aprendizaje fueron realizadas por Pavlov en Rusia y Watson en Estados Unidos, llevaron a la concepción de teorías y a la experimentación sobre hábitos infantiles” (Bisquerra, 1996, pág. 86). Algunos consideran que Iván Pavlov es el mejor exponente del condicionamiento clásico. Por su parte, la producción de Watson puso los cimientos para los estudios de las teorías de aprendizaje.

Teoría de John Watson.- El trabajo en el laboratorio que desplegó J. B. Watson, aportó al campo de psicología, la educación y la publicidad. Este autor propone las bases del conductismo, que fueron aplicadas en otros profesionales “el educador, el médico, los juristas y los hombres de negocios pudieron utilizar los resultados obtenidos de los experimentos de forma práctica” (Parrado, 2013). Tras la crítica a la introspección su teoría se centró en el estudio de la conducta lo que es visible, observable.

- Teoría de Iván Pavlov.- Cuando se estudia a Iván Pavlov, se conecta con los experimentos que realizó con perros; Pavlov da la clave del condicionamiento clásico llamado también aprendizaje asociativo, es uno de los temas estudiados con énfasis en la psicología. Para entender el proceso y la concepción de Pavlov, es necesario citar cómo se produce el reflejo

condicionado, de ahí se deriva la definición “Condicionamiento clásico: método mediante el cual se asocia un estímulo condicionado con otro incondicionado. En este procedimiento se presentan dos estímulos con estrecha proximidad temporal. El primero, estímulo incondicionado o EI, produce un reflejo. Después de un cierto número de ensayos, también el segundo, estímulo condicionado o EC, adquiere la cualidad de producir un reflejo semejante. Pérez-Acosta y Cruz (2003, citando a Sarason, 1981, p. 574). En base a esta definición en el estudio que realizó el investigador ruso, hay que tomar en cuenta los estímulos y los reflejos que se producen para entender el mecanismo aplicado, sin embargo, se aclara que el conductismo tiene otros aportes en educación y en la misma psicología de la que parten los primeros estudios, “muchos estudiantes y profesionales de la psicología no entienden que el condicionamiento clásico ya va mucho más allá de Pavlov y los reflejos condicionados”. (Pérez-Acosta & Cruz, 2003). Aun así, la conducta humana y su estudio siempre estarán en la mira de la educación, porque se necesita observar el comportamiento de los actores que están en las aulas para entender de mejor manera su proceso de aprendizaje.

- Teoría de B. F. Skinner.- Otro paso importante en la teoría de aprendizaje conductista se le atribuye a los trabajos realizados por Skinner, su aporte se relacionó con el trabajo de Watson en el sentido de estudiar lo que se puede observar, “centró la mayor parte de su trabajo en describir leyes generales que rigen la conducta voluntaria de los organismos”. (Pellón, 2013, pág. 392) Lo que se intentó explicar en este estudio es que la conducta se puede modificar a través de reforzadores y surge el concepto operante, en la que se considera el comportamiento como una función de refuerzo, a través del medio, en este caso se explica que el aprendizaje se produce cuando se aplica un castigo o se otorga un premio, para estos casos se trata de refuerzos negativos o positivos respectivamente.

#### b.- Cognitivista

El aprendizaje evoluciona y sufre cambios respecto a las teorías científicas conductista. El término cognitivismo está relacionado con el conocimiento a partir de las acciones de razonar, comprender, analizar, entre otras funciones que realiza el cerebro. Los investigadores más importantes que defienden la teoría cognitivista son Jean Piaget, considerado el padre de esta teoría. Para este importante autor el aprendizaje se establece con la maduración cognitiva y los niños aprenden de mundo cuando interactúan con el medio.

A través de la teoría cognitiva se determina el comportamiento desde el punto de vista de un procesamiento de información que ocurre en el cerebro del ser humano, pues, son las

acciones relacionadas con el pensamiento las que dan lugar a la conducta de una persona, es decir resolver un problema, el razonamiento, la memoria, el lenguaje, entre otros, participan de este procesamiento.

c.- Constructivista

El Constructivismo es una teoría pedagógica que se encuentra en constante evolución y se nutre de otras teorías que le retroalimentan. El conocimiento según esta teoría es construcción del ser humano. En el constructivismo, “el individuo, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un simple producto del ambiente, ni resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se produce día a día como resultado de la interacción entre estos factores” En esta teoría existen diferentes autores que aportan y enriquecen los cimientos y fundamentos epistemológicos presentes, siendo los representantes o precursores los siguientes: Jean Piaget, Lev Vigotsky, David Ausubel y Jerome Bruner. SE presenta un análisis de Vigotsky

Tabla 1: Estudio de Vigotsky

Datos Bibliográficos	Conceptos Básicos	Rol del Estudiante	Rol del Docente
<ul style="list-style-type: none"> <li>*1896 – 1934</li> <li>*Nace en Orsha Rusia.</li> <li>*Familia Judía.</li> <li>* Psicólogo, Pedagogo.</li> <li>*Trabajó en el área de la literatura.</li> <li>*Creó laboratorios para niños con problemas en el aprendizaje (inclusión)</li> <li>*Hablaban varios idiomas.</li> <li>*Escribió y publicó muchas obras entre ellas “Pensamiento y Lenguaje”</li> <li>*Muere a los 37 años.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Los individuos son constructores del conocimiento.</li> <li>* Parte de una Base Real. Docente estudiante misma realidad.</li> <li>*Toma en cuenta elementos históricos sociales de cada sociedad.</li> <li>*Cada estudiante aprende de acuerdo a su nivel de desarrollo (ZDP)</li> <li>* Base Necesaria: Voluntad, Motivación, Atención.</li> <li>* El Lenguaje es muy importante y se convierte en un vehículo de interacción.</li> <li>*”Con amigos se aprende mejor”</li> <li>*”Sin amigos no se puede aprender”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Participa activamente como receptor y ejecutor de las experiencias del conocimiento.</li> <li>*El estudiante interactúa.</li> <li>*Estudiar entre pares.</li> <li>*Otro estudiante puede ser un mediador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* AGENTE - MEDIADOR</li> <li style="text-align: center;">↓                      ↓</li> <li style="text-align: center;">Saber</li> <li style="text-align: center;">Estudiante</li> <li>*Llega a la Metacognición Reflexión</li> <li>*El Docente establece Metas</li> <li>* El Docente debe tener claro lo que quiere hacer.</li> <li>*Se habla de procesos de enseñanza – aprendizaje o</li> </ul>

			inter-aprendizaje.
--	--	--	--------------------

Fuente: (Carretero , 1997). Elaborado por A. Vergara, (2019)

En las tablas presentadas se analizan características de los aspectos principales de Vogotsky y de Ausubel respectivamente hacen una breve referencia y a su vez muestran un contraste de los modelos de estos autores, los puntos principales planteados en las tablas son la vida de los autores, los conceptos que definen sus teorías y el rol del estudiante y del docente.

Tabla 2: Estudio de Ausubel

Datos Bibliográficos	Conceptos Básicos	Rol del Estudiante	Rol del Docente
<p>Pedagogo estadounidense, nace en Nueva York en 1918 y muere en el 2008. De origen judío. Estudia en la Universidad de Nueva York y desarrolló una importante labor profesional y teórica como psicólogo de educación escolar. Dio a conocer lo más importante de sus estudios en sus obras Psicología del aprendizaje significativo verba, y Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo (1968)</p>	<p>-El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados. -Las ideas simbólicas son relacionadas de modo sustancial. -Relación entre el material nuevo en su estructura cognitiva. - La información aprendida es integrada en una amplia red de significados que se ha visto modificada. -El conocimiento verdadero sólo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos.</p>	<p>-El estudiante manifiesta una actitud hacia el aprendizaje. -El estudiante es activo depende de su asimilación de aprendizaje.</p>	<p>-Propone una etapa de motivación inicial de aprendizaje -Es facilitador. - Acompaña en el proceso. - Promueve el avance y reflexión de los estudiantes. - Diagnosticar lo que el alumno ya sabe. -Emplea recursos y principios que faciliten el cambio de estructura conceptual.</p>

Fuente: (Carretero , 1997). Elaborado por A. Vergara, (2019)

Para Vygotsky el componente cultural es muy importante, ya que proporciona todas las herramientas necesarias para poder modificar el ambiente de aprendizaje. Las destrezas que los niños y niñas desarrollen dependerán del estímulo social y cultural que recibieron, por lo tanto es imprescindible que exista una interrelación entre las personas y su ambiente para que se

generen aprendizajes. Según estas interacciones amplíen las estructuras mentales, se reconstruyen conocimientos, valores, actitudes y habilidades.

La Mediación, es un elemento que Vigotsky incorpora para lograr modificar dichas estructuras mentales, viendo a este término como: El desarrollo de habilidades mentales desarrolladas culturalmente. El mediador puede ser el docente, transformándolo en un Agente Mediador, o puede existir mediación entre estudiantes aprovechando las capacidades de unos y otros. Para Vigotsky, cada estudiante aprende de acuerdo a su nivel de desarrollo a lo que le llama Zona de Desarrollo Próximo, el reto como educadores será trabajar en esta ZDP es decir en aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, y que en un mañana no lejana alcanzarán su madurez con la ayuda del Agente – Mediador que es el docente.

Por otra parte, pensar que la educación estaba centrada en elementos memorísticos y que aprender era únicamente el cambio de conducta, fue una noción y práctica que se instauró en las aulas por largo tiempo. Sin embargo para David Ausubel aprender es un cambio en el significado de la experiencia. Para enriquecer el significado de su experiencia el ser humano conecta no sólo el pensamiento, también afecto. En concordancia con (Moreira M. , 2012, pág. 3), se indica que Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. Se entiende por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. Las teorías señalan el ámbito cognitivo como el elemento principal.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que pueda manejar, así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, se encargan de estructurar herramientas meta-cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando. Los estudiantes no comienzan con una mente en blanco, tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan y modifican su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. Los docentes deben hablar menos y crear el mejor espacio para el aprendizaje, es el estudiante quien forja nuevos aprendizajes, de su curiosidad parte las ganas de aprender nuevas cosas.

Según Moreira (2012) el aprendizaje significativo debe aparecer en el alumno y la disposición y ganas de aprender que tenga es un factor que determina lo nuevo que aprende (pág.47). En el estudio sobre educación de calidad, el autor se basa en estudios de Ausubel,

considera que sus aportes han sido de gran significación puesto que, Ausubel a decir de Moreira señala que: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe...". (Moreira, 2012, pág. 46).

## 2.2.2. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LENGUA Y LITERATURA

### 2.2.2.1. Concepto

La estrategia de acuerdo con (Font, Badia, Muntada, Muñoz, & Cabaní, 1994) es el uso de procedimientos que se aplican para realizar una determinada tarea; es decir que todo trabajo requiere de pasos específicos para lograr alguna función establecida, es decir, para resolver esa tarea. El término estrategia, de acuerdo con (Franco, 2004) surgió en el ámbito militar, "*estrategia*", palabra de origen griego, enfocada en ordenar y dirigir operaciones encaminadas a lograr la victoria. Se puede inferir entonces que se relaciona con la capacidad para planificar y dirigir una actividad.

"Las estrategias son siempre conscientes e intencionales..." (Font et al., 1994). Por lo tanto, la consciencia es la que permite que los estudiantes reflexionen y estén claros respecto de sus propósitos. En este análisis, el diseño de actividades específicas enfocadas en la reflexión para lograr el aprendizaje, se considera una estrategia de aprendizaje, así lo indica (Font et al., 1994, pág. 17). En el ámbito educativo se debe hacer diferenciaciones de los conceptos curriculares para entender ciertas diferencias entre los términos. "En un sentido contemporáneo la estrategia se define como un modo de hacer y proceder".(Franco, 2004, pág. 4). A partir de estas concepciones, se afirma que, las estrategias son formas de reflexión ante un procedimiento que permite lograr un propósito.

### 2.2.2.2. Tipos de estrategias

Nisbet y Shucksmith (1986 citado en Valle y otros, pág.12) hacen un estudio sobre el término estrategia, coinciden con (Montanero & José , 2014) quienes definen Estrategias de Aprendizaje como "las secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenamiento y/o la utilización de información o conocimientos". (p. 12), es decir, que son actividades que se realizan para lograr una meta en el ámbito de aprendizaje; "toda estrategia suponen una secuencia de pasos o etapas a la hora de ponerlas en práctica" (Arias, Lozano, Cabanach, & Pérez, s. f.).

Al analizar la estrategia de aprendizaje que utilizan los alumnos, indicará la manera y cómo ellos aprenden de forma consciente," en la cual el alumno elige y activa, de manera coordinada, aquellos conocimientos declarativos y procedimentales que necesita para

cumplimentar una determinada demanda...” (Monereo, Castelló, Clariana, Palma y Pérez Cabaní, en prensa; citados por M. Paneque, 1998).

“Únicamente podemos hablar de utilización de estrategias de aprendizaje cuando el estudiante da muestras de ajustarse continuamente a los cambios y variaciones que se van produciendo en el transcurso de la actividad, siempre con la finalidad última de alcanzar el objetivo perseguido del modo más eficaz que sea posible” (Monereo, 1998, p. 25) citado por (Font et al., 1994), si el objetivo se cumple, se espera que el alumno reduzca sus errores y que su respuesta sea la correcta. Monereo (1998) alude que la estrategia, por consiguiente, debe estar regulada por un sistema que controle su desarrollo.

### 2.2.2.3. Estrategias de Lengua y Literatura

En el aula los docentes tienen la intención que los alumnos aprendan a hacer algunas cosas. Por esta razón se procura crear el mejor ambiente para los alumnos, en el área de Lengua y Literatura deben adquirir de manera obligatoria un conjunto de destrezas comunicativas como hablar, escuchar, leer, escribir, entender, de tal manera que puedan aplicar la lengua de manera adecuada y eficaz. Para Lomas (1999) el aprendizaje de lengua y Literatura, tiene que ver con la competencia lingüística, en relación al hablante y oyente innato, en su función de entender un conjunto ilimitado de oraciones (pág.6). Más adelante otros autores, comparten que, los criterios de Chomsky, tienen límites pedagógicos; es decir que se requiere otras competencias adicionales, para que la lengua sea coherente y adecuada al contexto en la que se desarrolla. Definimos entonces, las competencias comunicativas, como un conjunto de destrezas comunicativas adquiridas a lo largo del proceso de socialización de la persona. Cuando se aprende una lengua, se estudia la gramática y el modo más adecuado de aplicarla. “Dicho de otra manera: al aprender a usar una lengua, no sólo se construyen frases gramaticales como subraya Chomsky, sino que se sabe qué decir, a quién, cuándo y cómo decirlo, y qué y cuándo callar”. (Lomas, 1999, pág. 6)

Otras competencias de la Lengua son: Competencia lingüística o gramatical, socio-lingüística, discursiva o textual, estratégica, semiótica y con gran desarrollo la competencia literaria entendida como la adquisición de conocimientos habilidades y actitudes que hacen posible el disfrute de los textos de naturaleza literaria. Los objetivos de la educación literaria en el aula se enfocan en la adquisición de hábitos de lectura, la capacidad de análisis de textos, la competencia lectora, el conocimiento de las obras literarias y de los autores, a esto se añaden métodos pedagógicos que a veces son excluyentes.

Los docentes de Lengua y Literatura del Bachillerato deben, además, conocer y aplicar estrategias didácticas que permitan una adecuada comprensión de los textos literarios por parte

de los estudiantes, para lo cual deben aproximarle al estudiante a la lectura y comprensión del texto, facilitando que descubran y comprendan el significado del texto leído. Según (Espín & Vargas, 2012, pág. 22) obtendrán una visión clara respecto de la contribución que aporta este conocimiento para la comprensión y producción de los textos propios o de otros, y conocerán algunas estrategias didácticas para promoverlo.

Diversos autores explican que las estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura pueden variar de acuerdo a los fines que se persigue en los diversos programas: una de las propuestas para la enseñanza de esta asignatura es considerar el uso de las parábolas para que escriban sus propios textos narrando temas de interés personal.

- Estrategias de uso de textos.- En el aprendizaje de Lengua y Literatura, los textos han sido uno de los recursos más utilizados, tanto para el análisis de gramática estructural, como para afinar la lectura oral y comprensiva. “El texto literario es un objeto artístico que constituye una inestimable fuente de información cultural”. (Sanz M. , 2005, pág. 3), por lo tanto, de cada alumno adquiere su bagaje cultural por la experiencia y también por la lectura. Con los textos se aplican estrategias diversas que involucra el trabajo grupal e individual, la lectura dramatizada, por ejemplo, permite que los estudiantes modulen la voz, y adopten el papel de algún personaje de la lectura. La estrategia del dado, es otro ejemplo, para el trabajo con los textos, con el número que sale en el dado se puede enunciar el número señalado d personajes, lugares, ideas, etc. Los textos y el ejercicio de lectura llevan a la comprensión de textos, “Para comprender un texto es necesario que el lector conozca el significado de las palabras que lo integran” (Restrepo, 2008, pág. 33), el significado de las palabras es el vocabulario. El estudiante y el docente cuentan con libros impresos y digitales, estos últimos abren nuevas posibilidades de trabajo, las estrategias toman otro rumbo con el desarrollo de la tecnología, por esta razón “hoy es común que las editoriales pongan a disposición en Internet algunos recursos didácticos, aunque otros deban adquirirse en forma impresa” (Restrepo, 2008, pág. 14).
- Estrategias de escritura.- Escribir es otra de las destrezas del área de lengua y literatura implica dominar ciertas habilidades y reglas para que los escritos tengan elegancia y agudeza. “Escribir es un acto de comunicación regulado por leyes propias”. (Restrepo, 2008, pág. 49). Las estrategias escritas se encaminan a la producción de textos, se puede realizar: entrevistas, cuadro sinóptico, resúmenes, investigación, reportajes, poesía, murales, diarios, solicitudes, entre otras.
- Estrategias de expresión oral.- La expresión oral se trabaja desde la edad temprana, hablar es la destreza relacionada con la expresión verbal que se conecta con estrategias de lectura,

Restrepo (2008) leer en voz alta, leer en voz baja, lectura dialogada, lectura explorando los sonidos, leer historias con audio, (pág. 35), una buena y adecuada lectura desarrolla la expresión oral. Enseñar las estrategias orales son un reto en el mundo cambiante, a menudo el profesor se enfrenta a la difícil y a veces frustrante tarea de promover en el estudiante el gusto por hablar, y participar en conversaciones, debates, disertaciones, declamaciones y otras actividades de carácter verbal, sin embargo, que se han de reforzar como parte de las habilidades sociales que el estudiante de Bachillerato debe dominar.

#### 2.2.2.4. Factores asociados a los procesos de aprendizaje de los adolescentes

La adolescencia es una etapa de la vida que se caracteriza por los cambios físicos y los estados emocionales que requieren esmero y cuidado; el trabajo escolar con los adolescentes demanda atención por parte de los docentes para que el aprendizaje se envuelva de gratas experiencias. Es la escuela la llamada a determinar lo que conviene para el óptimo aprendizaje de los adolescentes, planeando el mejor programa acorde a la realidad de los estudiantes, con la revisión del programa curricular, las técnicas y estrategias que se apliquen y pensando en las motivaciones y emociones de los adolescentes. Este proceso se rodea de componentes que inciden sobre los resultados esperados, el entorno familiar del educando es uno de los factores asociados al aprendizaje del adolescente, y a su vez, uno de los más influyentes. Cuando los padres dedican tiempo a sus hijos, los elogian, escuchan, acompañan y a la vez corrigen, en su camino escolar se observa muestras de seguridad en el estudiante, se vuelve participativo, coopera con las acciones de aula y los resultados académicos son satisfactorios. “Las prácticas en los hogares de los estudiantes pueden potenciar el logro académico”. (Treviño , y otros, 2015, pág. 2)

El ambiente social es otro factor que imprime rasgos en el aprendizaje de los adolescentes, el grupo de amigos y cómo se comportan se vuelven elementos clave en la conducta de los alumnos y afecta positiva o en forma negativa en la medida en que se imitan entre ellos, se copian formas de hablar y las actuaciones. Las metas y los intereses son comunes entre los jóvenes, por eso la compañía y apoyo entre amigos inciden en el aprendizaje, en la motivación para aprender. Los lugares que frecuentan, la música que les agrada y los programas de televisión también son parte de este entorno social que influye en el aprendizaje. En este ámbito aparecen las redes sociales necesarias y peligrosas a la vez. Un buen manejo de estos elementos que bombardean a la sociedad y la juventud podría convertirse en aliado en el crecimiento y formación de un adolescente de bachillerato, por este motivo, no se debe descartar, la incorporación de las redes sociales y la tecnología en las Estrategias de Lengua y Literatura.

### 2.2.3. LA GAMIFICACIÓN

#### 2.2.3.1. Fundamentos científicos de las estrategias didácticas innovadoras

Si se quiere pensar y trabajar en el cambio educativo en la escuela, el colegio y la universidad, es indispensable introducir la innovación didáctica en el aula. Innovación que no se puede pensar sin considerar en primer lugar al docente, “por cuanto la puesta en práctica depende de este agente de cambio... Educarse hoy exige adaptarse cultural, social, laboral, profesional y personalmente al ritmo del cambio y su velocidad”. (Fernández, 2000, pág. 21). El docente guía el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero deja que el estudiante sea el protagonista.

La innovación en el aula, de cierta manera será aquello que los profesores hagan de ella, “...el profesor constituye por sí sólo un verdadero subsistema dentro de otros sistemas como la innovación o la educación.”. (Torre, 1994. pág. 171)

Entonces ¿cómo concebir la innovación y cuál es el rol del profesor en el aula? los autores explican de diferentes maneras, pero todos coinciden en algo común: la innovación en el aula es un cambio consentido e intencional que afecta la manera de ver las cosas, de hacerlas, de utilizar los recursos, de evaluar, de aprender y de enseñar, en definitiva los docentes deben prever, de acuerdo al grupo, la selección de estrategias más apropiadas.

Para González y Escudero (1987) referidos por Abellán Yolanda y Herrada Isabel Universidad de Murcia, en su estudio la Innovación educativa y metodologías activas en educación secundaria: la perspectiva de los docentes de lengua castellana y literatura (2016) la innovación explica:

“ Es un conjunto articulado de acontecimientos, actividades diversas, estrategias complejas en las que se dan relaciones dinámicas y transformadoras que adquiere uno u otro matiz según la teoría desde la que se aborde y, en el que el desempeño del profesor, será ejercido de acuerdo a la postura teórica que personalmente adopte”.

En este sentido se puede apreciar posturas diferentes de los docentes frente a la innovación, aunque la separación entre ellas no siempre se perciba con claridad, hay una, postura que enfatiza en el aspecto tecnológico; otra, que ve la innovación desde un enfoque interpretativo y por último un enfoque desde una actitud socio crítica. Es clave para la actuación del docente en clase, la postura teórica en la que se alinee porque de eso dependerá su desempeño, como ya se ha dicho antes. En estas definiciones se encuentra un aspecto común: El uso y aplicación de elementos propios de los juegos en contextos extraños a éstos. Se

considera que esta estrategia facilita que los alumnos se motiven, diviertan, aprendan de forma más fácil, sean los protagonistas del juego; se involucran directamente, toman sus propias decisiones, adquieren responsabilidades, se comunican más fácilmente entre ellos y asumen nuevos retos

Se necesita que el profesor para que realice una verdadera innovación en el aula sea un investigador, capaz de adaptar el currículo al contexto en el que implementa la innovación, con capacidad de aplicar la investigación acción, implementar trabajos en equipos con el uso y la aplicación de las nuevas tecnologías, capaz de tomar decisiones, comprometido con la innovación.

En definitiva, el rol del profesor para innovar en el aula exige de un profesional que sepa y quiera cambiar las prácticas memorísticas, repetitivas, sin sentido, inflexibles, y aisladas, hay que sustituirlas por prácticas flexibles, apoyadas en conocimientos tecnológicos, que integre conocimientos, capacidades, actitudes, destrezas, es decir competencias necesarias para el desempeño eficiente.

#### 2.2.3.2. Definición de gamificación

La gamificación es una estrategia aplicada a varios campos de la vida por los resultados y cambios que proporciona su aplicación. “La gamificación permite aprender haciendo y aprender interactuando” (Teixes, 2014, pág. 7). Los estudiantes se involucran, inventan, preguntan, socializan y sobretodo comparten la experiencia del trabajo gamificado. A partir del aporte de Teixes (2014), se detectan varios conceptos que intentan explicar lo que es la gamificación, uno de estos conceptos no dice que: la gamificación utiliza los elementos del juego, aquellos que se basan en las características propias de juego; en contextos que no son lúdicos, es decir, aplicado en cualquier ámbito.

Otra definición planteada por el mismo autor dice que la gamificación es un proceso que da lugar a la manipulación de la diversión, el jugador se divierte con las propuestas centradas en la gamificación. “La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en jugos, estética y pensamiento lúdico para motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Teixes, 2014, pág. 13). Al relacionar a la gamificación con la estética se refiere a lo atractivo y que engancha al jugador (estudiante en el ámbito educativo).

De la revisión y análisis de las concepciones anteriores la idea central es que la gamificación aplica elementos lúdicos en contextos no lúdicos con el objetivo de variar el comportamiento de las personas a través de la motivación, así dice Teixes (2014).

Para entender en esencia lo que es la gamificación se aclara que se fundamenta en la estrategia del juego, es diferente de la Teoría de juegos que se basa en modelos matemáticos y

no se debe llevar a juego cualquier actividad, puesto que el propósito de la gamificación es cambiar las conductas. El juego en general se presenta de forma libre e improvisada, por otra parte la gamificación posee reglas y tiene un objetivo.

Respecto a la gamificación se han realizado algunas investigaciones, en el trabajo de Contreras (2018), se elabora una pequeña reseña de conceptos sobre este término.

1) La establecida por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en 2011, y que se presentó como una versión temprana y breve. En este documento se indica que “la gamificación es tomar la mecánica del juego” (Contreras & Eguinoa, 2018, pág. 2)

2) La definición de Werbach publicada en 2014. Deterding y compañía, describen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con juegos. Mientras discuten los aspectos experienciales de los juegos, su definición adopta una perspectiva sistémica para los juegos, un enfoque que parece carecer de información. Werbach da un punto de vista diferente dando una definición general, describiendo el concepto como un proceso “para realizar actividades de forma parecida a un juego”. Sin embargo, esta definición es difícil de aplicar, sobre todo si pensamos en otros marcos teóricos existentes. Respecto a la gamificación se han realizado algunas investigaciones, en el trabajo de Contreras (2018), se elabora una pequeña reseña de conceptos sobre este término.

1) La establecida por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en 2011, y que se presentó como una versión temprana y breve. En este documento se indica que “la gamificación es tomar la mecánica del juego” (Contreras & Eguinoa, 2018)

2) La definición de Werbach publicada en 2014. Deterding y compañía, describen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con juegos. Mientras discuten los aspectos experienciales de los juegos, su definición adopta una perspectiva sistémica para los juegos. (Contreras & Eguinoa, 2018)

Los juegos se definen también como un conjunto de condiciones necesarias que se combinan entre sí, ninguna de estas numerosas condiciones basta por sí sola para caracterizar un juego, y es su combinación lo que da como resultado un juego en sí.

Según Contreras y Eguias (2018): En la estrategia de gamificación hay un gamificador quien produce las experiencias de juego, todas las definiciones de gamificación se basan en el diseño de juegos establecidos y definidos bajo reglas. La gamificación es un proceso de mejora, es una estrategia en la que hay una inter-relación entre pares, fomenta un proceso de comunicación entre los participantes de las experiencias gamificadas, esto quiere decir que las actividades de los estudiantes se convierten con posibilidades para proporcionar experiencias de juego.

Juul (citado en Contreras, 2017, pág. 27) refiere que el juego se establece a través de reglas, los participantes deben seguirlas para obtener resultados que se muestran con valores asignados por lo general con números. El jugador demuestra gusto por el juego y se mantiene a la espera del resultado final. Aquí el jugador se siente atraído hacia cual será el resultado final y las consecuencias de la actividad son opcionales. Uno de los elementos principales es ver cómo se construye el juego. Los niños tienen la habilidad de inventar juegos, ponen reglas y quedan de acuerdo con ellas, lo interesante es que alcancen la meta y ganen, de ahí que deban obtener puntos para lograrlo, con este mecanismo sencillo, se da lugar a la motivación en los niños, y también en los grandes. Juul define un juego como “un sistema en el cual los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas que resultan en un resultado cuantificable.”

La gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades de presentación, se han basado en la noción de que la gamificación procede del uso de elementos de diseño de juegos. Sin embargo, no parece haber un conjunto de elementos de juego claramente definidos, es decir, elementos que son estrictamente exclusivos de los juegos pero que no dan lugar automáticamente a experiencias de juego. No siempre se lleva a cabo solo a través de elementos concretos. Por lo tanto, creemos que basar estas definiciones en un conjunto de mecanismos es un tema que puede causar confusión. La gamificación se entiende de forma mucho más amplia, como un proceso en el que el “gamificador” aumenta las probabilidades de la aparición de diferentes experiencias de juego al contagiar posibilidades para ese fin, ya sea mediante distintivos, puntos, etc. Mencionado en el primer libro “Gamificación en aulas universitarias” publicado en 2016, se necesita más teoría experiencias de manera que invoquen a lograr un nuevo contexto más amplio y mucho más crítico.

Salen y Zimmerman (2004, pág. 7), en su libro “*Rules of Play: Game Design Fundamentals*”, explican que la palabra gamificación es un “sistema en el que los jugadores se envuelven en un reto artificial definido por reglas, interactividad y retroalimentación, que termina con un resultado cuantificable”. Por otra parte, Ruth Contreras (2011), sustenta que, la motivación es fundamental para los jugadores, además se sugiere que son oportunidades que la psicología debe tomar para el trabajo de valores en el aula. A partir de las definiciones y de los ejemplos, se concretan las ideas de que el juego, forma parte del ser humano y de su formación social e individual, no sólo se inserta en el ámbito de la competencia, sino más bien otorga cierta independencia y libertad a la hora de aprender, promoviendo y estimulando a los

estudiantes para que alcancen un aprendizaje significativo, que encuentra un camino en el elemento lúdico.

### 2.2.3.3. Los elementos de gamificación

En la gamificación como estrategia de aprendizaje existen diferentes tipos de juegos, jugadores y cada uno con elementos propios; pero algunos de estos elementos están presentes en todos ellos: Las metas y los objetivos: para que los estudiantes, “jugadores” comprendan qué se proponen con la actividad que van a realizar, y encaminen todos sus esfuerzos para conseguir esa meta.

- Reglas: Marcan los límites de acción de los “jugadores” y el camino a seguir en casos específicos. No pueden ser abundantes porque se corre el riesgo de cortar la creatividad, sin embargo, deben existir para mantener un cierto orden.
- Narrativa.- Permite que los jugadores o participantes en la clase se identifique con la situación que se trata y se ubique en un contexto real.
- Libertad de elegir.-Permite a los participantes o jugadores como lo llamamos comúnmente optar por diferentes posibilidades para realizar las actividades del juego y cumplir con los objetivos.
- Libertad para equivocarse.- El jugador sabe que puede cometer errores y corregirlos sobre la marcha. Lo fundamental es que no tenga recelo de equivocarse y que adquiera mayor grado de confianza en sus decisiones.
- Recompensas.- Son los beneficios que se obtienen y que motivan para que los jugadores sigan adelante.

Se puede advertir otra serie de principios, pero se han analizado los fundamentales y que son la contribución central de la gamificación en las estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura. Pero cómo llevar la gamificación al trabajo de aula para alcanzar el éxito que se desea, ante el rechazo y la apatía que puede sentir un estudiante, es sin duda una inquietud que ronda la cabeza del profesor.

De las investigaciones realizadas sobre este aspecto hay estudios que recomiendan el uso de “*tablets*” o dispositivos móviles, computadores, etc., ya que vivimos en la era de la tecnología y parecería obvio que es el medio más adecuado, sin embargo, no es absolutamente necesaria, aunque muchos de los estudiantes la preferirían. Los profesores deben tener más opciones para realiza la Gamificación de manera atractiva y sencilla, cuando se carece de la tecnología apropiada.

#### 2.2.3.4. Beneficios

A partir de los conceptos analizados, se aclara que la gamificación no significa jugar en todo momento o hacer del aprendizaje un juego, se puede recordar el concepto básico en sí, que es que la estrategia del juego es la que mueve a la idea de la gamificación. La gamificación aporta en muchos ámbitos profesionales en los que se quiere dar un giro al trabajo cotidiano, aunque bien, si el tema que nos compete es educativo, se puede decir que quien estudia y aprende lo hace para ser parte de ese sistema laboral, por lo tanto se conectan.

La motivación es uno de beneficios más notorios que se logra con la gamificación, quien disfruta del juego, es una persona que se ha despojado de tensiones, que se siente animada a realizar las actividades que le propongan y sabe que hay objetivos por alcanzar. Aplicar estrategias de juego para obtener incentivos es un punto que genera una alta motivación. Ganar puntos hace atractivo y competitivo el juego, todo lo interesante es de cualquier manera alentador.

La gamificación en el ámbito escolar significa un paso más hacia la innovación educativa, presenta una nueva visión para plantear el aprendizaje en el aula, una forma de inculcar a los maestros a actualizarse respecto a las nuevas estrategias con las que se ha de trabajar, en pro de promover la creatividad de los alumnos. Los docentes tienen a mano estas herramientas.

El uso de la gamificación en la esfera educativa tiene cinco objetivos que son:

- Motivar al estudiante,
- Aumentar la retención de aprendizaje,
- Mejorar la transferencia de aprendizaje,
- Conseguir conocimiento,
- Instruirse más rápidamente.

### 2.3 BASES LEGALES

Esta investigación se apoya en el marco legal que rige la Educación ecuatoriana, a partir de las leyes propuestas en la Constitución de la República aprobada en 2008, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que entró en vigencia el 31 de marzo de 2011, y el Reglamento a dicha Ley, que está actualizada desde el 26 de julio de 2012. En estos documentos se promulgan los cambios a la antigua estructura del sistema educativo. El nuevo marco legal establece que la educación es condición necesaria para la igualdad de oportunidades y para alcanzar la Sociedad del Buen Vivir, así lo plantea el Marco Legal Educativo (2012).

En el tema de Derechos, La Constitución, Capítulo II. Derechos del Buen Vivir, artículo 27, se manifiesta que:

“La educación... impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar” (Ministerio de Educación, 2012)

Bajo este criterio se considera que las estrategias de Lengua y Literatura basadas en la gamificación contribuyen a la iniciativa individual y colectiva, así como a la estimulación del arte y las competencias para crear.

Se consideran los artículos de la Ley Orgánica de educación e Interculturalidad, LOEI, es claro advertir que la educación centrada en la dinámica y el juego no son elementos aplicables únicamente a niveles de básica, es también un buen aporte para los estudiantes que cursan el bachillerato, y que apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. De acuerdo con lo establecido en la Constitución de la República del Ecuador, sección quinta: Niñas, niños y adolescentes. Art. 44, párrafo dos, el derecho se refiere a garantizar una educación que desarrolle el intelecto y las emociones, por lo tanto, la gamificación es la estrategia idónea para aplicar en el aula de bachillerato, el docente ha de promover este espacio de ludificación para desarrollar sus potencialidades; el párrafo versa de la siguiente manera:

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad... (Ministerio de Educación & Ministerio de Educación, todaunavida.gob.ec, 2012)

La gamificación contribuye al crecimiento personal de los adolescentes con la premisa del estímulo y la motivación para aprender, esta estrategia que utiliza la mecánica del juego plantea cambios sustanciales que se ven sustentados en el Marco legal educativo. La estrategia investigada se ampara además en el Art. 39, de la constitución, en el cual se pronuncia “El Estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación...” (Ministerio de Educación, Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica, 2012) Al ser los jóvenes protagonistas del hecho educativo, este trabajo se enmarca en ellos.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Diseño y tipo de investigación

Este trabajo se enmarca en una investigación de tipo proyectiva, según Hurtado de Barrera (2010) la investigación proyectiva, consiste en la elaboración de un plan, proyecto o programa que permite dar solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de tipo social, de una región geográfica, institución, en un área en particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento. Con este tipo de investigación se aborda problemas prácticos y se centra en aplicaciones concretas para dar respuesta a cómo hacer las cosas, basados en la investigación. (Pág. 567)

De acuerdo al objetivo planteado, se confirma que se aplicó la investigación proyectiva, puesto que se ha diseñado una propuesta de estrategias didácticas en el área de Lengua y Literatura basada en la gamificación.

#### Diseño

##### a) Fuente

Esta propuesta, en cuanto a la fuente, se apoyó en un diseño de campo que se realizará en la Unidad Educativa “Academia Almirante Nelson”, de la ciudad de Quito. Para cumplir con los requerimientos de la propuesta, la información que se obtuvo fue de carácter primario. De acuerdo con Hurtado de Barrera (2010), se identifica que, si el diseño de las fuentes son vivas y la información se recoge en su ambiente natural, el diseño es de campo. (p. 156); así mismo, (Hurtado, J., 2010) respalda el proceso afirmando que “El diseño se refiere a dónde y cuándo se recopila la información, así como la amplitud de la información se refiere a recopilarla, de modo que se pueda dar respuesta a la pregunta de investigación de la forma más idónea posible.” (p.150)

##### b) Temporalidad

Según (Hurtado, J., 2010) “El "cuándo" del diseño, alude a la perspectiva temporal...” (pág. 151), el autor manifiesta que, los diseños transeccionales son sincrónicos, es decir que, estudian un solo evento, en un solo momento (p. 720), en este caso hay que identificar si el propósito es obtener información de un evento actual, cuando se trata del evento actual el diseño es contemporáneo; a su vez, cuando el investigador estudia el evento en un único momento del tiempo, según Hurtado de Barrera (2010) el diseño es transeccional (p.151).

De acuerdo con lo citado el trabajo realizado fue de carácter contemporáneo transeccional, porque la investigación se realizó en este tiempo y en un único evento.

#### c) Amplitud de foco

La investigación responde a un diseño multivariable porque, de acuerdo a las palabras de Hurtado de Barrera (2010), "...concentran la atención en procesos muy específicos,.. un solo evento de cada tipo" (p. 735). Por esta razón, esta investigación contempla un diseño multivariable. Este tipo de diseño responde a la cantidad de información que se va a buscar, la misma que se relaciona con un solo tipo de evento.

### 3.2. Unidad de estudio: Población y muestra

#### a. Población

La población, según Tamayo. M (1989), está determinada por unas características definitorias, por tanto, el conjunto de elementos que posea estas características se denomina población o universo. Población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. (Pág. 92)

Las características de toda población son las siguientes:

1. Correcta delimitación de la misma, de manera que cuando esté definida se pueda decidir si un caso pertenece o no a la misma.

Se seleccionó a los 65 estudiantes de segundo bachillerato de la Academia Almirante Nelson, que constituyen el total de la población, por lo tanto no es necesario el muestreo.

### 3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### a. Técnica e instrumento

En esta investigación se utilizará la técnica de la encuesta, y el instrumento, el cuestionario.

La técnica de la encuesta, según Hurtado de Barrera (2010), permite obtener la información a través de preguntas a otras personas, y es una técnica muy parecida a la encuesta "...en la encuesta no se establece un diálogo con el entrevistado y el grado de interacción es menor." (Hurtado 2010). En esta investigación, la encuesta será una excelente opción, porque el evento de estudio ya ocurrió y fueron otras las personas que estuvieron en el evento.

Este instrumento permitirá establecer un banco de preguntas que guiará la investigación. Las preguntas del cuestionario se presentaron en forma escrita y en un orden específico, lo que hace un instrumento bien estructurado. Hurtado de Barrera (2010) manifiesta que, el

cuestionario tiene un diseño acorde a los temas, y a la selección de las personas que serán encuestadas.

El instrumento del cuestionario, “es un instrumento que agrupa una serie de preguntas de un evento o situación sobre el cual el investigador desea obtener información..”(Hurtado, 2010). En concordancia con Martínez y García (2014) Este instrumento permitirá establecer un banco de preguntas que guiará la investigación. Respecto al banco de preguntas fue necesario establecer la Operacionalización de Variables que contempla las fases de planificación, desarrollo y evaluación, con este valioso instrumento se han propuesto veinte preguntas que encaminaron hacia varias ideas, hasta llegar a la propuesta que solucione el problema formulado. Los estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado, aportaron de manera decisiva en la ejecución del trabajo presentado, las respuestas en función de lo que sienten cuando están en las clases de Lengua y Literatura son el compendio y la base para plantear una propuesta que cambie las tradicionales formas de la Enseñanza de esta disciplina.

#### 3.4. Análisis e interpretación de datos

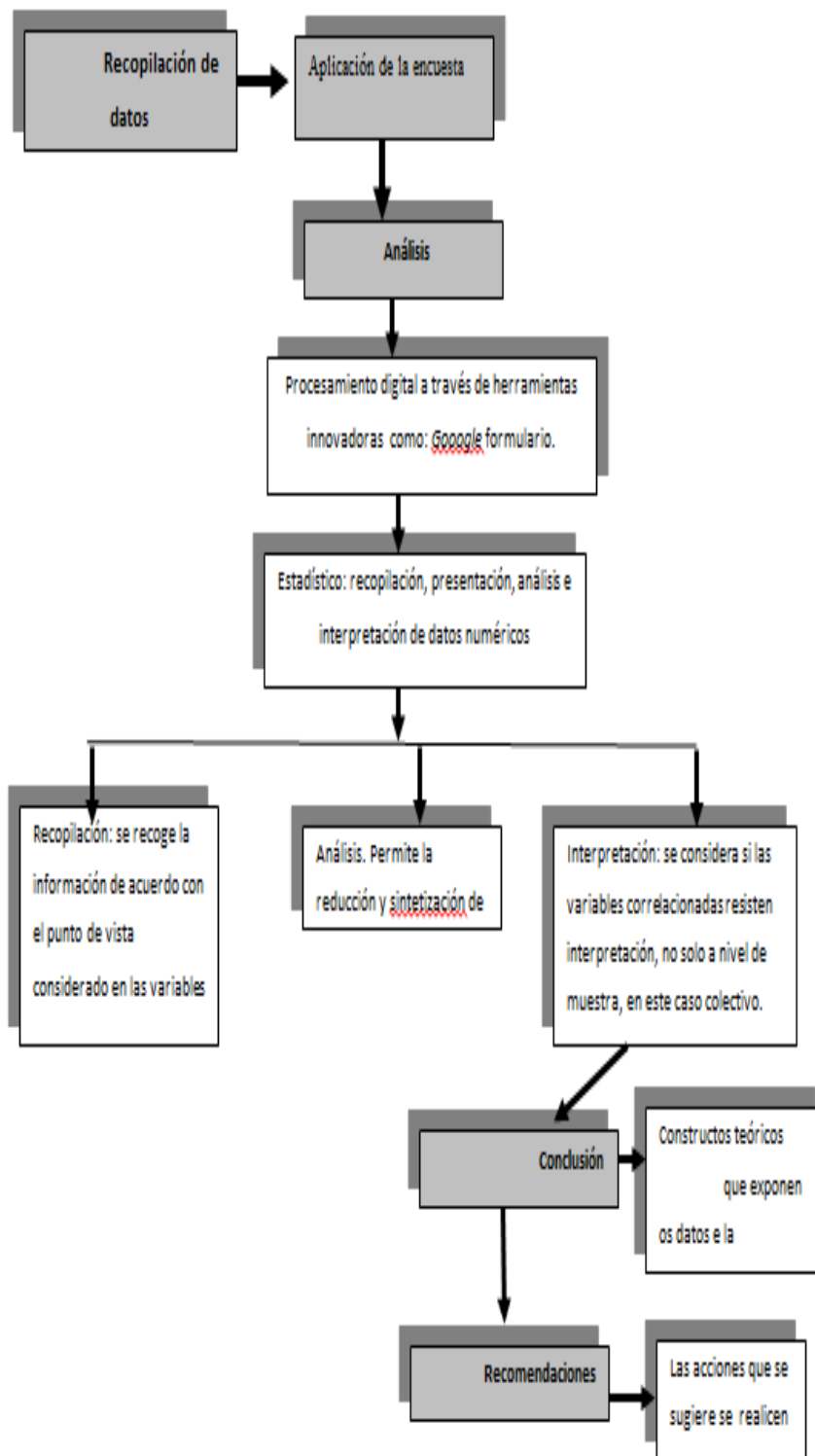
El proceso analítico de datos en la investigación de Taylor y Bogdan (2014, citado en Martínez y Galán. 2014, pág. 101) se señalan que hay cuatro fases para llegar a la organización, interpretación y explicación de las categorías.” Los resultados se han de interpretar en términos de validez interna si el programa ha respondido de acuerdo con la expectativas del investigador”. (Martínez & Galán, 2014, págs. 78,79)

Una vez recopilados los datos con los instrumentos diseñados para el efecto, se procedió a la cuantificación y análisis para luego obtener las conclusiones, en relación con los objetos planteados en la investigación.

El gráfico presentado a continuación muestra el esquema de trabajo.

- Procesamiento de datos
- Aplicación de la encuesta
- Análisis
- Herramienta innovadora
- Acciones

Gráfico 1: Resumen procesamiento de datos



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Tabla 3: Operacionalización de variables

<b>Objetivos Específicos</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>Definiciones nominales</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
Diagnosticar la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura, en los estudiantes adolescentes de bachillerato de la Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2017-2018.	Situación actual de los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura en adolescentes de bachillerato.	Conjunto de situaciones referidas a los procesos de aprendizaje de los adolescentes de bachillerato	Dimensión aprendizaje  Dimensión de Lengua y Literatura  Dimensión personal	Estrategias  Le gusta la lectura Resuelve problemas  Intereses Motivaciones
Describir las estrategias que emplean actualmente los docentes del área de Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2017-2018.	Estrategias de los docentes de Lengua y Literatura	Conjunto de características referidas a la aplicación de los docentes de Lengua y Literatura	Dimensión cognitiva  Dimensión teórica  Dimensión Lúdica	Clase magistral  Textos de lectura  Recursos  Trabaja con estrategias del juego



## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS DE DATOS

#### 4.1. Análisis de la Encuesta

Una vez recopilada la encuesta a estudiantes (Ver anexo No. 1), se procedió al análisis y tabulación de los resultados obtenidos en este proceso. Es así como a continuación aparece la tabulación, gráficas, análisis e interpretación de cada uno de los ítems de la encuesta, de esta forma se irá dando respuesta a los objetivos planteados en la investigación.

En el proceso de investigación se ha considerado la encuesta, como se manifestó anteriormente; con los datos reflejados y su respectivo análisis se ha orientado de mejor manera los criterios para dar una propuesta que solucione el problema encontrado. Gracias a la tecnología y a las herramientas digitales que son de fácil acceso, la aplicación de la encuesta tomó un rumbo digital. Para este efecto se preparó a los estudiantes para trabajar con “*Google formulario*”. La aplicación de ejercicios previos, las explicaciones sobre el manejo de este material, y con la motivación del estudiantado, se logra el porcentaje de respuestas a las preguntas aplicadas.

Con un total de veinte preguntas, diecinueve de las cuales fueron interrogantes cerradas y la vigésima opción de carácter abierto, se obtuvo los siguientes resultados que se analizan e interpretan a continuación:

Presentación de resultados de la pregunta N°. 1:

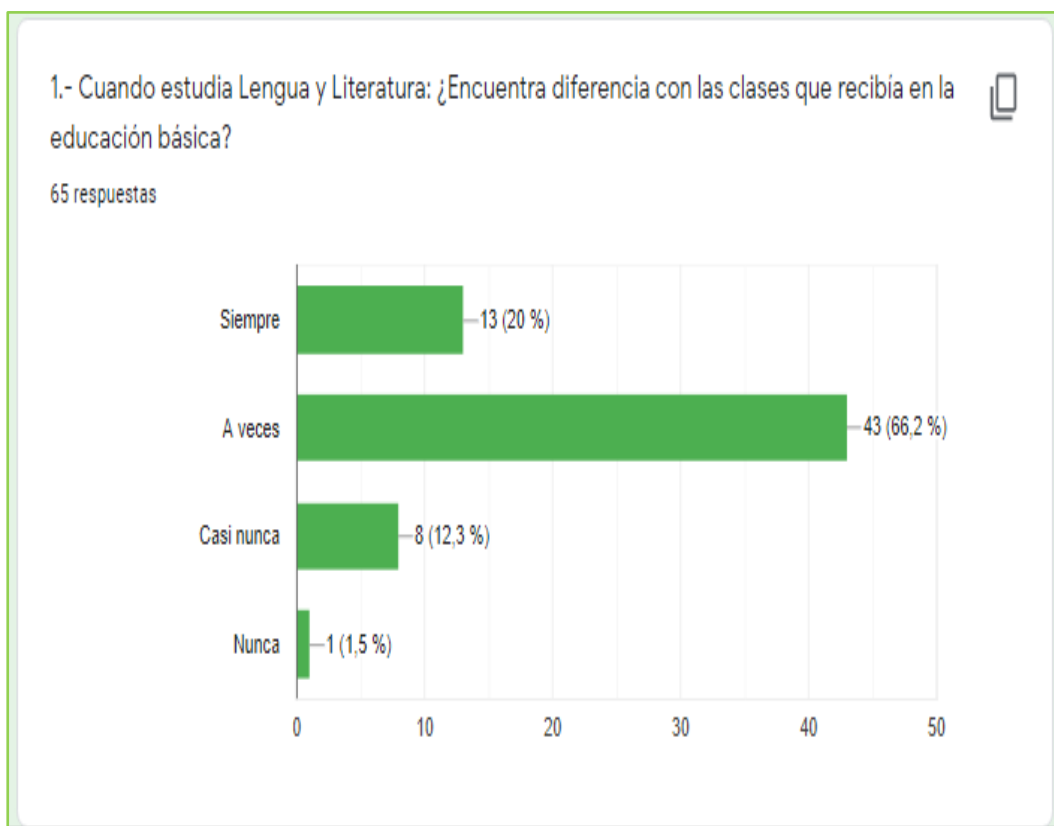
Pregunta 1.- Cuando estudia Lengua y Literatura: ¿Encuentra diferencia con las clases que recibía en la educación básica?

Tabla 4: Diferencia entre las clases de educación básica y bachillerato

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	13	20%
A veces	43	66,2%
Casi nunca	8	12,3%
Nunca	1	1,5%
TOTAL	65	100%

Elaborado por: el investigador

Gráfico 2: Las clases en educación básica eran diferentes



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 1:

Del 100% de los estudiantes encuestados el 66,2% aseguran que a veces encuentran diferencias entre las clases que recibían en educación básica. En tanto que el 20% sostiene que siempre encuentran diferencias, el 12% casi nunca encuentra diferencias, mientras que el 1,8% afirma que nunca encuentra diferencia.

Lo que implica que un 82% de los estudiantes encuestados de segundo de bachillerato coinciden en afirmar que sí hay diferencia entre las clases que recibieron en educación básica, con las del bachillerato.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 2:

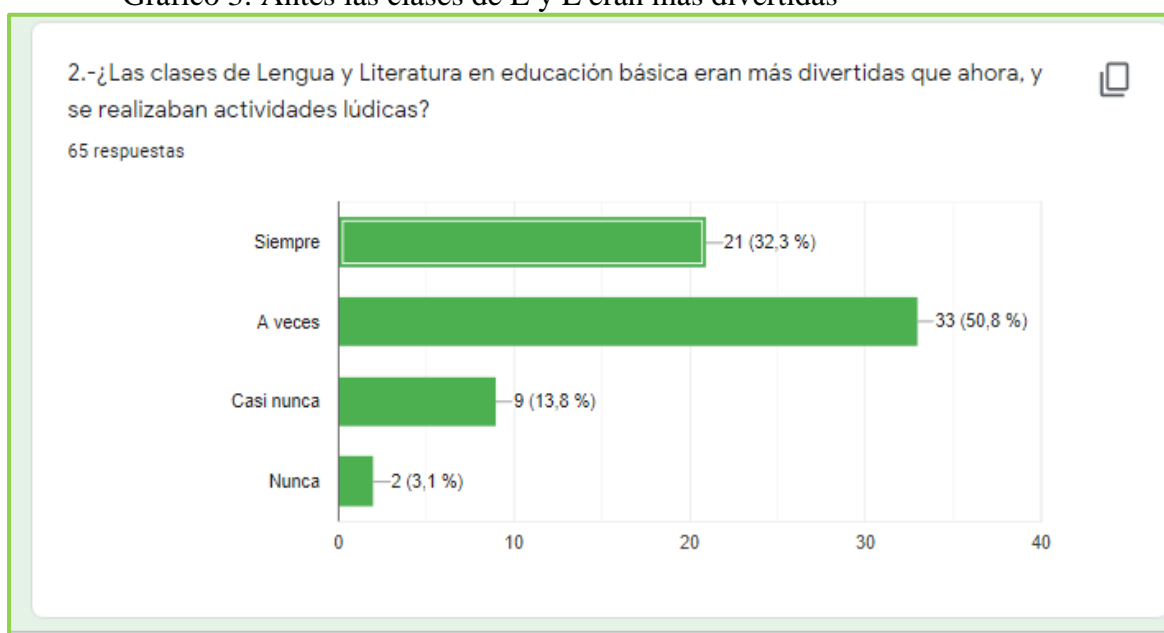
Pregunta 2.- ¿Las clases de Lengua y Literatura en educación básica eran más divertidas que ahora y se realizaban actividades lúdicas?

Tabla 5: Antes las clases de L y L eran más divertidas

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	21	32,3%
A veces	33	50,8%
Casi nunca	9	13,8%
Nunca	2	3,1%
TOTAL	65	100%

Elaborado por: el investigador

Gráfico 3: Antes las clases de L y L eran más divertidas



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 2:

Del 100% de la población encuestada se tiene que 21 estudiantes que corresponde al 32,3% manifiestan que siempre las clases en educación básica eran más divertidas, el 50,8% piensan que a veces eran más divertidas, un 13,8% dice que casi nunca eran más divertidas y el 3,1% afirma que nunca eran más divertidas.

Lo que indica que 83,1% que equivale a 54 estudiantes del total de la población encuestada confirman que las clases en educación básica eran más divertidas.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 3:

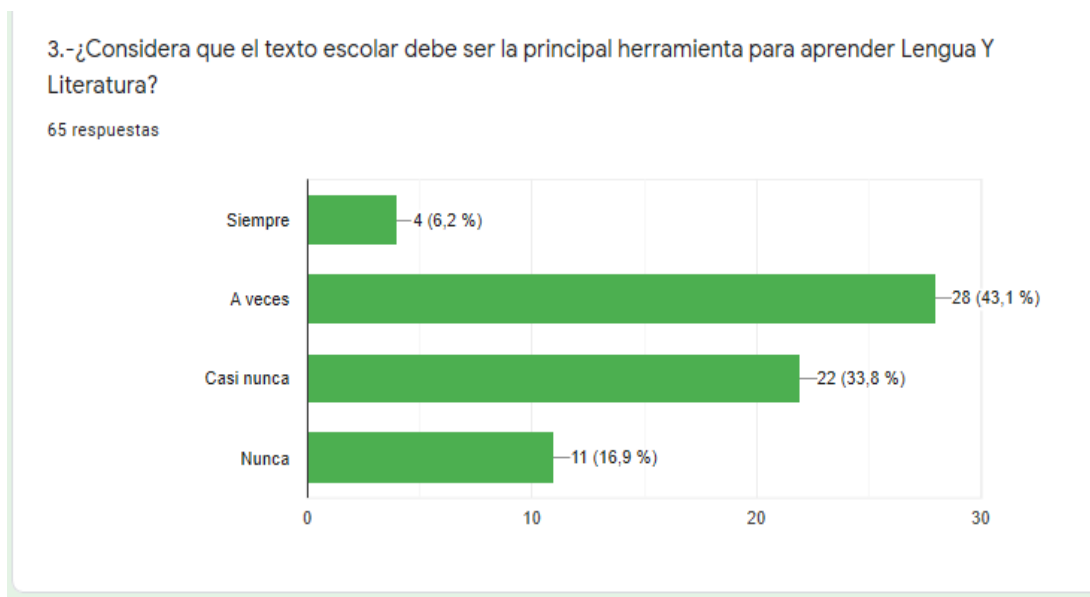
Pregunta 3.- ¿Considera que el texto escolar debe ser la principal herramienta para aprender Lengua Y Literatura?

Tabla 6: Sobre el texto escolar

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	4	6,2%
A veces	28	43,1%
Casi nunca	22	33,8%
Nunca	11	16,9%
TOTAL	65	100%

Elaborado por: el investigador

Gráfico 4: Sobre el texto escolar



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 3:

En referencia a el uso del texto como principal herramienta de trabajo en el aula, del 100% de estudiantes de segundo de bachillerato encuestados el 6,2 % indica que siempre debe ser la principal herramienta, en tanto que, el 43,1% sostiene que a veces debe ser una principal herramienta, el 33,8% dice que casi nunca debe ser la principal herramienta de trabajo en el aula y el 16,9% afirma que nunca el texto debe ser la principal herramienta de trabajo en el aula. Se concluye que, el 67,7% de los estudiantes de segundo de bachillerato piensan que el libro de trabajo no debe ser la principal herramienta en su aprendizaje dentro del aula, cabe indicar que se percibe que el 32,3% se han acostumbrado a trabajar sólo con el libro.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 4:

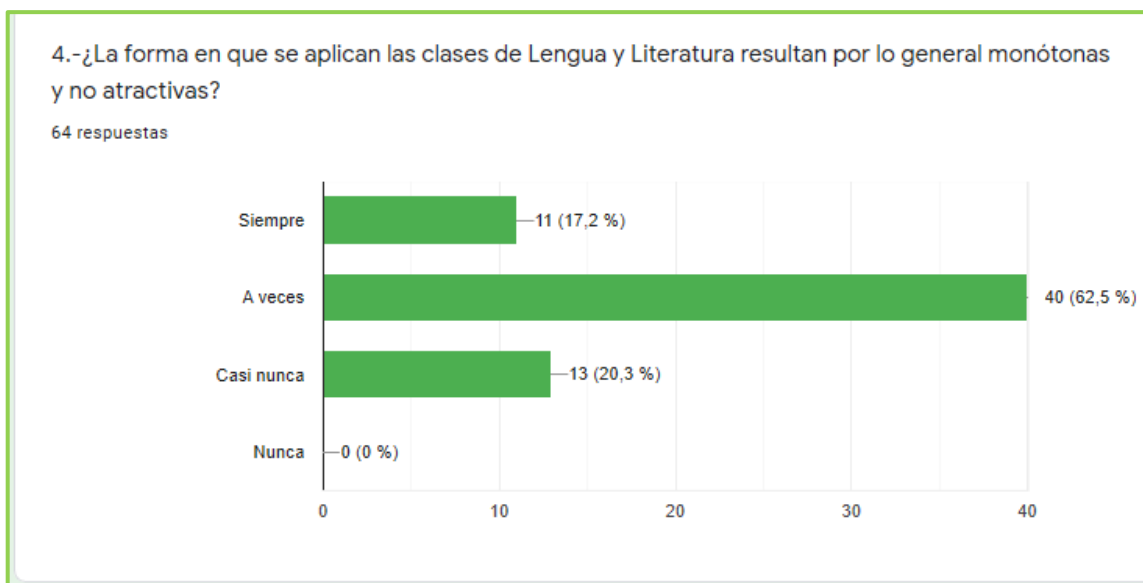
Pregunta 4.- ¿La forma en que se aplican las clases de Lengua y Literatura resultan por lo general monótonas y no atractivas?

Tabla 7: Clases monótonas

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	11	17,2%
A veces	40	62,5%
Casi nunca	13	20,3%
Nunca	0	0%
TOTAL	64	100%

Elaborado por: el investigador

Gráfico 5: Clases monótonas



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 4:

En la pregunta N°. 4 el 17,2 % del 100% de encuestados revelan que siempre las clases de Lengua y Literatura son monótonas y no atractivas, mientras que, el 62,5% sostienen que a veces son monótonas y no atractivas; el 20,3% dice que casi nunca son monótonas y no atractivas; no existen estudiantes encuestados que consideren que nunca las clases de lengua y literatura hayan sido monótonas y no atractivas.

Lo que indica que el 79,7 % coincide en afirmar que las clases de Lengua y Literatura son monótonas.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 5:

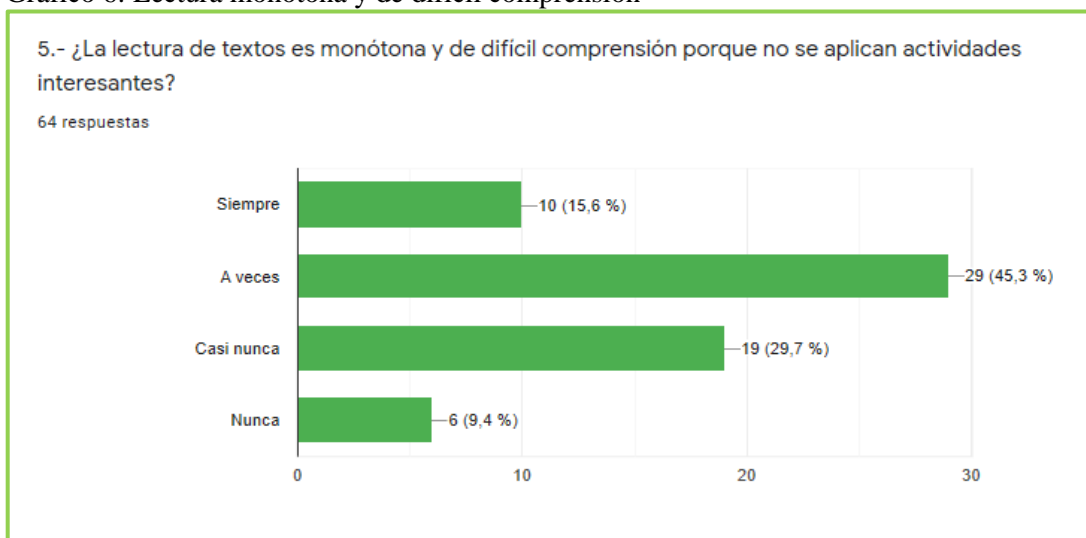
Pregunta 5.- ¿La lectura de textos es monótona y de difícil comprensión porque no se aplican actividades interesantes?

Tabla 8 Lectura monótona y de difícil comprensión

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	10	15,6%
A veces	29	45,3%
Casi nunca	19	29,7%
Nunca	6	9,4%
TOTAL	64	100%

Elaborado por: el investigador

Gráfico 6: Lectura monótona y de difícil comprensión



Elaborado por A. Vergara, (2019)

#### Análisis e interpretación de la pregunta N°. 5:

Los estudiantes de segundo de bachillerato en un 15,6 % aluden que la lectura de textos es monótona y de difícil comprensión; el 45,3% se inclina porque a veces la lectura de textos es monótona; por otra parte el 29,7 % dice casi nunca y el 9,4% se mantiene con que nunca se la lectura es de difícil comprensión.

Ante lo expuesto anteriormente se puede comprender que el 60,9% establece que la lectura de textos es monótona y de difícil comprensión.

#### Presentación de resultados de la pregunta N°. 6:

Pregunta 6.- ¿Conocer sobre literatura y el análisis que se requiere para las obras, no resulta emocionante de la forma en que se aprende?

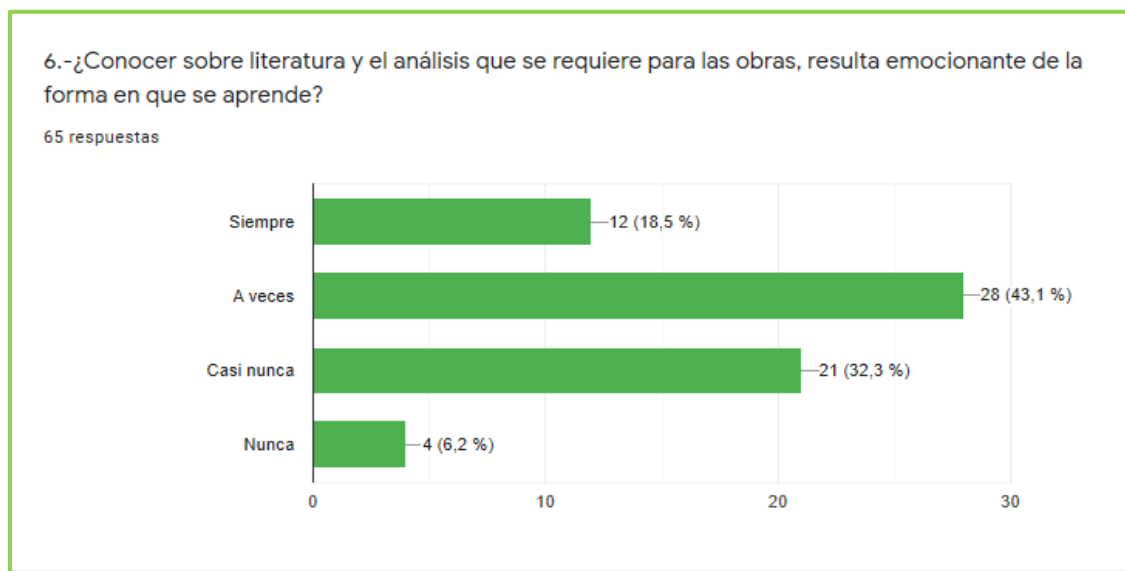
Tabla 9: Conocer sobre obras literarias resulta emocionante

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	12	18,5%
A veces	28	43,1%
Casi nunca	21	32,3%
Nunca	4	6,2%

TOTAL	65	100%
-------	----	------

Elaborado por: el investigador

Gráfico 7: Conocer sobre obras literarias resulta emocionante



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 6:

Del 100% de los estudiantes encuestados el 43,1% aseguran que a veces resulta emocionante conocer sobre literatura y las obras que en ella se aprenden. En tanto que el 18,5% sostiene que siempre encuentran no resulta emocionante conocer literatura y los textos de la forma en que se aprende. El 32,3% casi nunca siente que no resulta emocionante, mientras que el 6,2% afirma que nunca le resulta que no es emocionante.

Lo que implica que un 61,6% de los estudiantes encuestados de segundo de bachillerato coinciden en afirmar que conocer sobre literatura y el análisis que se requiere para las obras, no resulta emocionante de la forma en que se aprende.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 7:

Pregunta 7.- ¿Las horas de lengua y Literatura son las más esperadas porque despierta su interés?

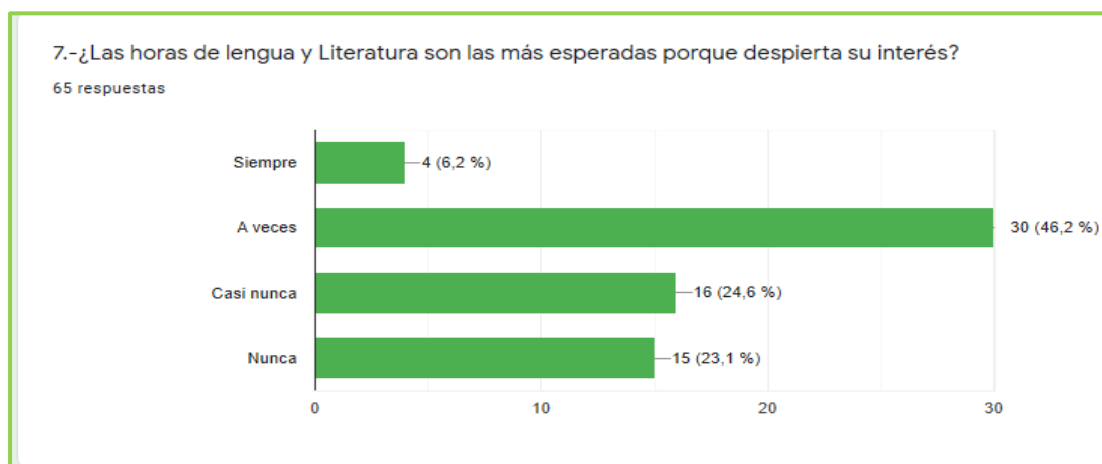
Tabla 10: Horas de L y L las más esperadas

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	4	6,2%

A veces	30	46,2%
Casi nunca	16	24,6%
Nunca	15	23,1%
TOTAL	65	100%

Elaborado por: el investigador

Gráfico 8: Horas de L y L las más esperadas



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 7:

Según las respuestas obtenidas en la pregunta 7 sobre si las horas de lengua y literatura son las más esperadas porque despierta su interés, del 100% de estudiantes encuestados el 46,2 % indicó que a veces despierta interés, el 24.6 % coincide en que casi nunca despierta interés, así también el 23,1 % expresó que nunca las horas de lenguaje son esperadas y que no despierta su interés. Por otra parte el 6,2 % si ha sentido interés por las horas de L y L y que as horas han sido esperadas.

Por lo tanto el 95,8% de la población de encuestados de segundo de bachillerato, concuerda en que las horas de lengua y literatura no son las más esperadas porque no despierta su interés

Presentación de resultados de la pregunta N°. 8:

Pregunta 8.- ¿Se ha detectado dentro del grupo que hay personas a quienes se les dificulta escribir correctamente?

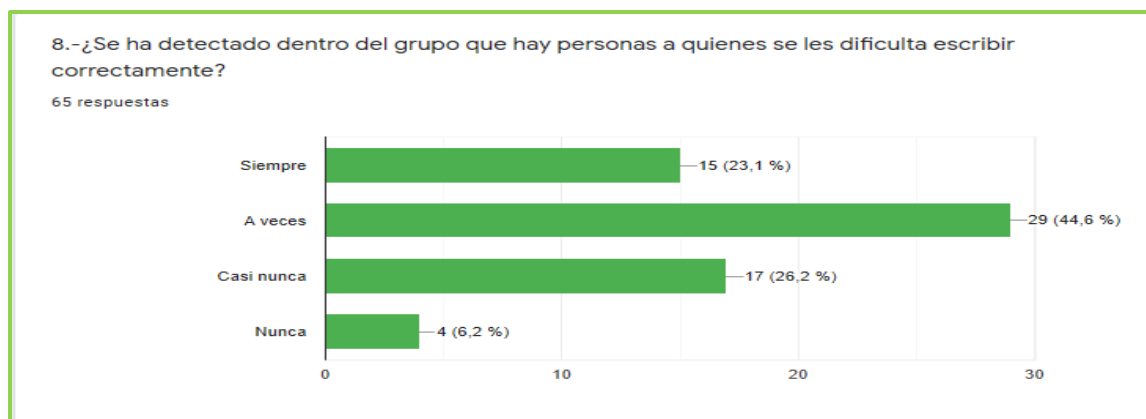
Tabla 11: Dificultades para escribir correctamente

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
-------------	---------------------	------------

Siempre	15	23,1%
A veces	29	44,6%
Casi nunca	17	26,2%
Nunca	4	6,2%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 9: Dificultades para escribir correctamente



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 8:

A la pregunta número 8 que dice si se ha detectado que dentro del grupo que hay personas a quienes se les dificulta escribir correctamente, el 44,6% a veces logro detectar; 23,1 de los estudiantes de segundo de bachillerato siempre detectaron a personas a quienes se les dificulta escribir correctamente. En tanto que el 26,2 % casi nunca detectaron y el 6,2 % nunca se dieron cuenta si hay personas a quienes se les dificulta escribir correctamente.

De ahí que, el 67,7 % del total de encuestados manifestaron que hay personas a quienes se les dificulta escribir correctamente.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 9:

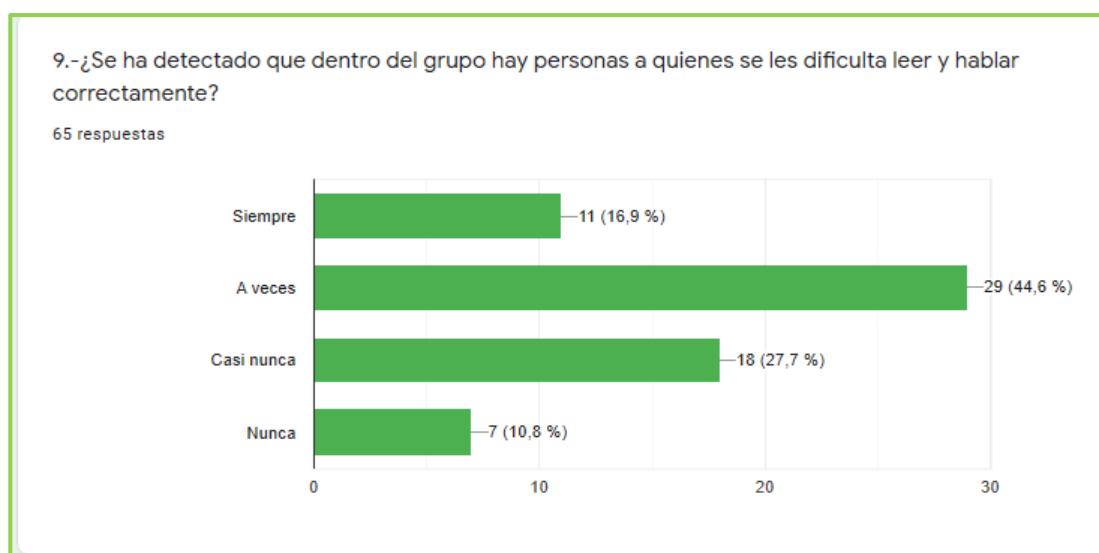
Pregunta 9.- ¿Se ha detectado que dentro del grupo hay personas a quienes se les dificulta leer y hablar correctamente?

Tabla 12: Dificultades para leer y hablar

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	11	16,9%
A veces	29	44,6%
Casi nunca	18	27,7%
Nunca	7	10,8%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 10: Dificultades para leer y hablar



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 9:

Del 100% de estudiantes encuestados el 44,6 % de estudiantes de segundo de bachillerato enunciaron que a veces detectaron que hay personas a quienes se les dificulta leer y hablar correctamente, se añade el 16,9 % que indicaron que siempre detectan personas que no hablan y leen correctamente. El 27,7 % casi nunca detectó que haya este problema y el 10,8 % nunca percibió que haya personas que tienen dificultad para leer y hablar.

Por consiguiente, el 61,5 % del total de encuestados concuerdan en que se detectó a personas a quienes se les dificulta leer y hablar correctamente.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 10:

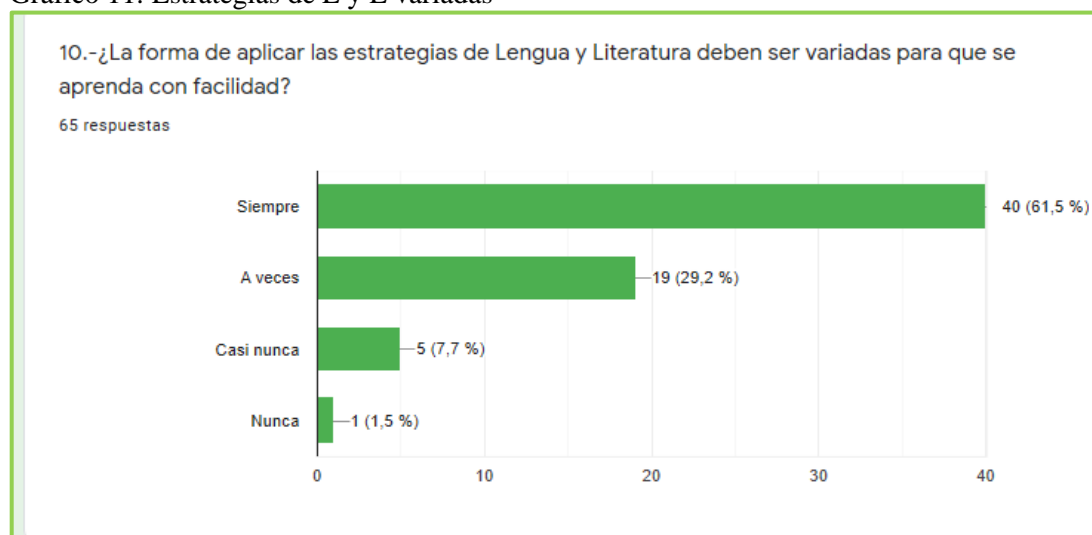
Pregunta 10.- ¿La forma de aplicar las estrategias de Lengua y Literatura deben ser variadas para que se aprenda con facilidad?

Tabla 13: Estrategias de L y L variadas

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	40	61,5%
A veces	19	29,2%
Casi nunca	5	7,7%
Nunca	1	1,5%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 11: Estrategias de L y L variadas



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 10:

Respecto a la pregunta 10, el 61,5% del total de estudiantes de segundo de bachillerato sostienen que siempre la forma de aplicar las estrategias de Lengua y Literatura debe ser variada para que se aprenda con facilidad, además el 29,2 % concuerdan en que a veces deben ser variadas las formas de aplicar las estrategias de Lengua y Literatura. Por el contrario el 7,7% de alumnos indicaron que casi nunca se debe variar la forma de dar las clases en esta asignatura y el 1,5% del grupo revelaron que nunca se debe variar la forma de aplicar las estrategias de Lengua y Literatura para que se aprenda con facilidad.

Consecuentemente el 90.7% del total de estudiantes encuestados afirman que se debe variar la forma de dar las clases de Lengua y Literatura para que se aprenda con facilidad.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 11:

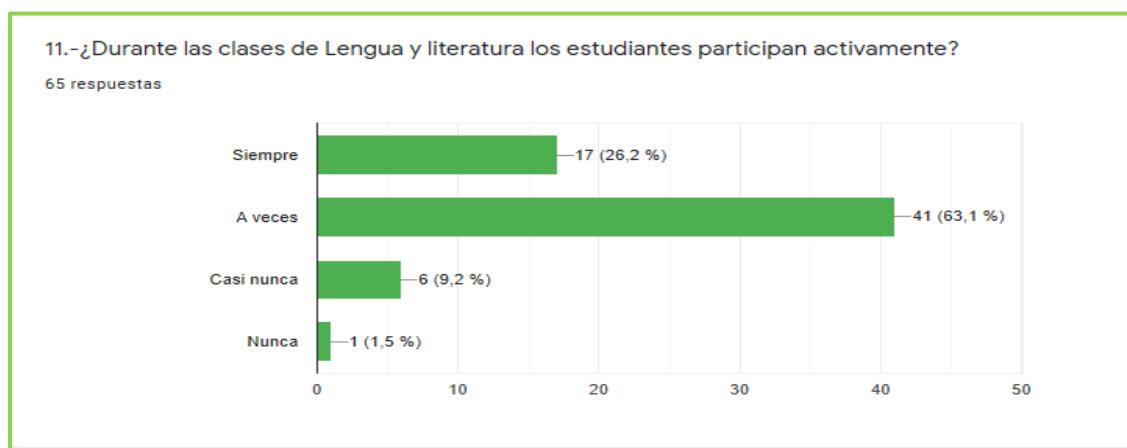
Pregunta 11.- ¿Durante las clases de lengua y literatura los estudiantes no participan activamente?

Tabla 14: Participación no activa de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	17	26,2%
A veces	41	63,1%
Casi nunca	6	9,2%
Nunca	1	1,5%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 12: Participación no activa de los estudiantes



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 11:

Del total de estudiantes encuestados en segundo de bachillerato el 63,1% manifiestan que a veces durante las clases de Lengua y Literatura los estudiantes no participan activamente, se añade que el 9,2 % de los alumnos dicen que casi siempre. Por otro lado, el 9,2% advierten que casi nunca se debe variar la forma de dar las clases de Lengua y Literatura y el 1,5 asentó que nunca.

Lo que implica que el 71% de los estudiantes de segundo de bachillerato no participan activamente en las clases de Lengua y Literatura.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 12:

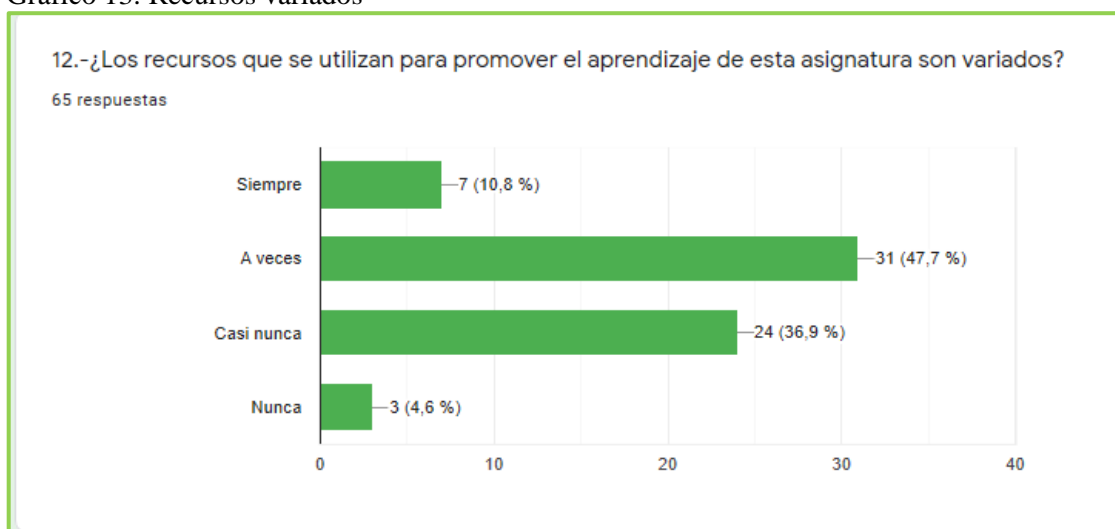
Pregunta 12.- ¿Los recursos que se utilizan para promover el aprendizaje de esta asignatura son variados?

Tabla 15: Recursos variados

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	7	10,8%
A veces	31	47,7%
Casi nunca	24	36,9%
Nunca	3	4,6%
TOTAL	65	10,8%

Elaborado por el investigador

Gráfico 13: Recursos variados



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 12:

Según los encuestados el 47% concluyen que a veces los recursos utilizados para la asignatura de Lengua y Literatura son variados; el 36,9% manifestaron que casi nunca se utilizan materiales y recursos variados; el 4,6% dice que nunca se utilizan materiales variados, y el 10,8% piensa que siempre se utilizan materiales varios.

Por tal razón, el 89,2% de los estudiantes encuestados sostienen que los materiales que se utilizan en la asignatura de Lengua y Literatura no son variados.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 13:

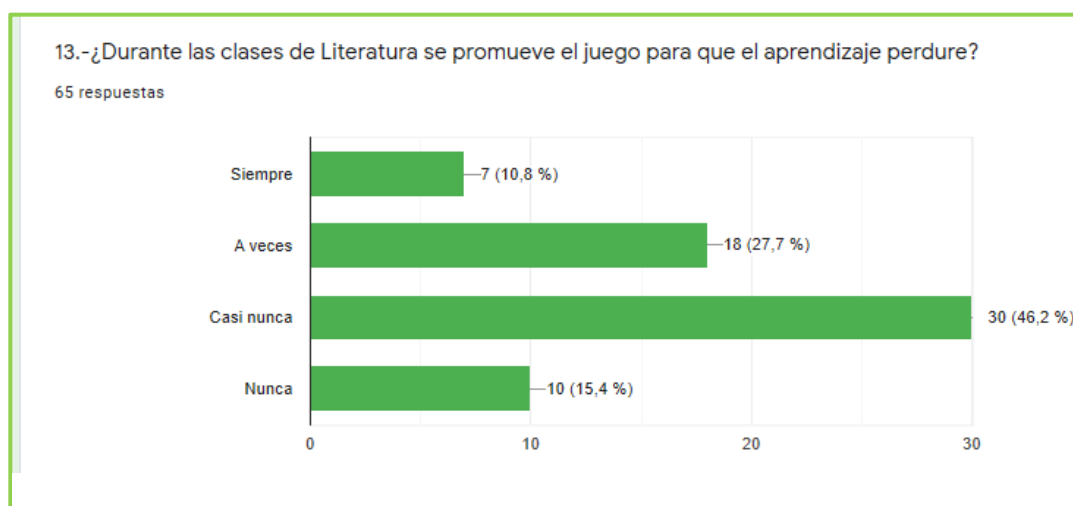
Pregunta 13.- ¿Durante las clases de Literatura se promueve el juego para que el aprendizaje perdure?

Tabla 16: El juego en las clases de L y L

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	7	10,8%
A veces	18	27,7%
Casi nunca	30	46,2%
Nunca	10	15,4%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 14: El juego en las clases de L y L



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 13:

De acuerdo con los resultados de la pregunta 13, el 46,2 % concluye que, casi nunca en las clases de Lengua y Literatura se promueve el juego para que el aprendizaje perdure, en tanto que el 15,4% muestra que nunca se promueve el juego. Por otra parte, el 27,7 % dice que sólo a veces se plantea el juego y el 10,8% respondieron que siempre se ha promovido el juego.

Lo que significa que el 89,2% del total de encuestados confirman que en las clases de Lengua y Literatura no se incluye el juego para que el aprendizaje perdure.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 14:

Pregunta 14.- ¿Las clases de Lengua y Literatura se imparten pensando en su realidad?

Tabla 17: Las clases de L y L se imparten de acuerdo a la realidad del estudiante

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	14	21,5%
A veces	37	56,9%
Casi nunca	11	16,9%
Nunca	3	4,6%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

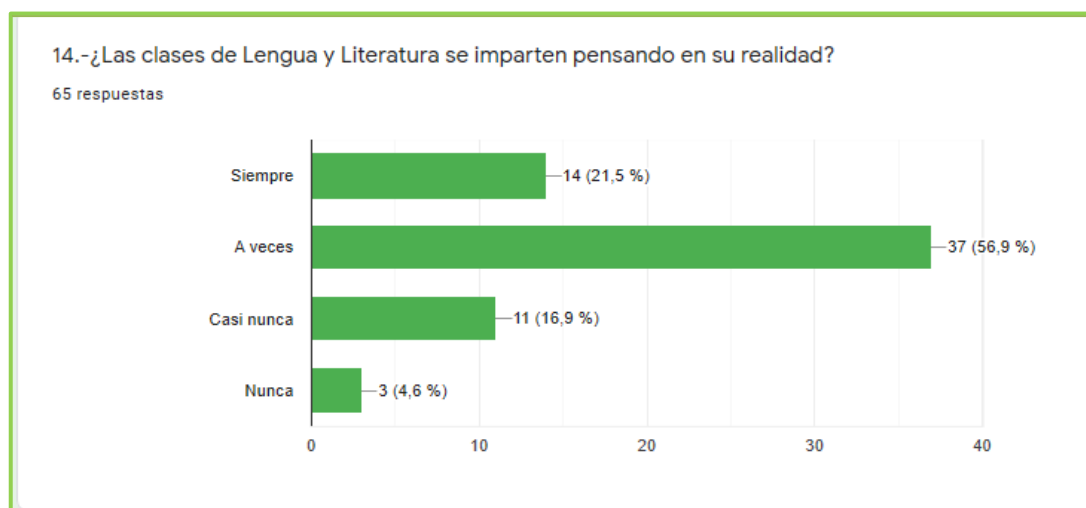


Gráfico 15: Las clases de L y L se imparten de acuerdo a la realidad del estudiante

Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 14:

Del total de encuestados de segundo de bachillerato el 21,5% advierte que siempre las clases de Lengua y Literatura se imparten pensando en su realidad. El 56,9% afirma que sólo a veces se piensa en la realidad del estudiante; el 16,9 % sostienen que casi nunca y el 4,6 % indicó que nunca.

Por consiguiente, el 78,5% de los encuestados confirman que las clases de Lengua y Literatura no están acorde a su realidad.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 15:

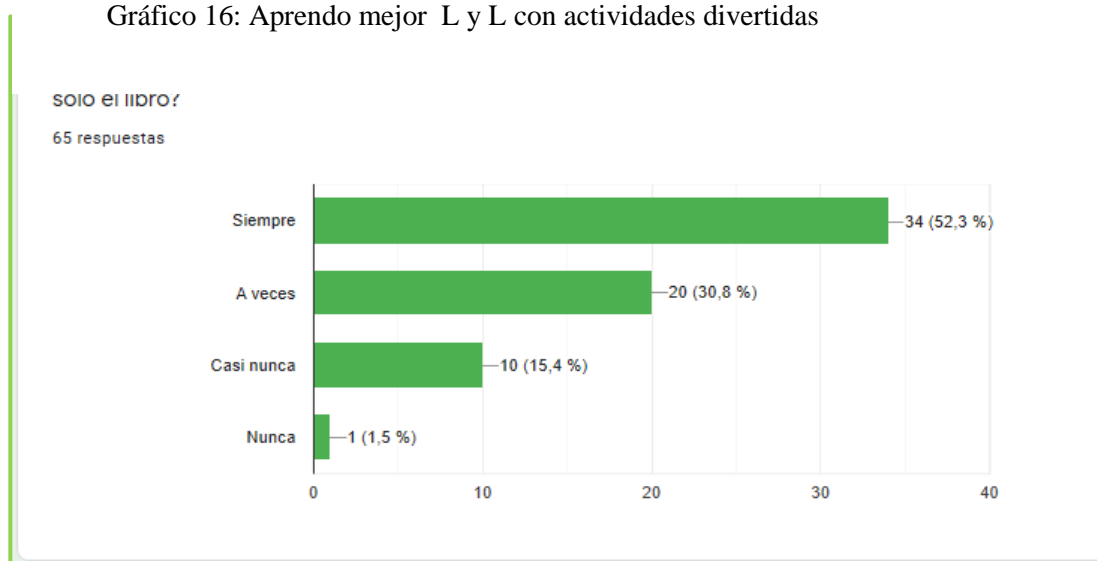
Pregunta 15.- ¿Aprendo mejor Lengua y literatura con actividades divertidas que cuando me hacen revisar sólo el libro?

Tabla 18: Aprendo mejor L y L con actividades divertidas

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	34	52,3%
A veces	20	30,8%
Casi nunca	10	15,4%
Nunca	1	1,5%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 16: Aprendo mejor L y L con actividades divertidas



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 15:

A partir de los resultados de la pregunta 15 se obtuvo que el 52,3% sostiene que aprende mejor Lengua y Literatura con actividades divertidas que cuando se trabaja sólo con el libro; el 30,8% asiente que a veces aprende mejor de esta manera. Al contrario, el 15,4% revela que casi nunca aprende mejor con actividades divertidas y 1,5% se pronunció con que nunca aprende mejor con actividades divertidas.

Lo que implica que el 83,1 % de los estudiantes encuestados concuerdan en que aprenden mejor Lengua y Literatura con actividad divertidas, antes que cuando se usa sólo el libro.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 16:

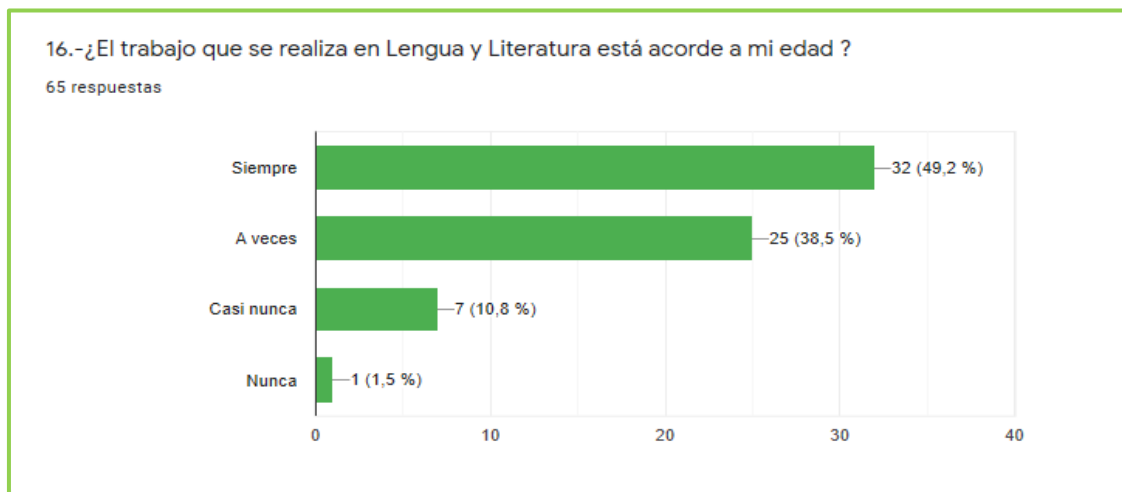
Pregunta 16.- ¿El trabajo que se realiza en Lengua y Literatura está acorde a mi edad?

Tabla 19: Trabajos de L y L acorde a la edad del estudiante

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	32	49,2%
A veces	25	38,5%
Casi nunca	7	10,8%
Nunca	1	1,5%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 17: Trabajos de L y L acorde a la edad del estudiante



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 16:

En la pregunta 16 se obtuvieron los siguientes resultados: el 49,2% sustentan que siempre los trabajos de Lengua y Literatura está acorde a su edad; el 38,5% dice que a veces los trabajos están acorde a su edad. En tanto que, el 10,8% piensan que casi nunca los trabajos están acorde a su edad y el 1,5 respondió que nunca están acorde a su edad.

Lo que significa que el 87,7% de los estudiantes de segundo de bachillerato creen que los trabajos de Lengua y Literatura están acorde a su edad.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 17:

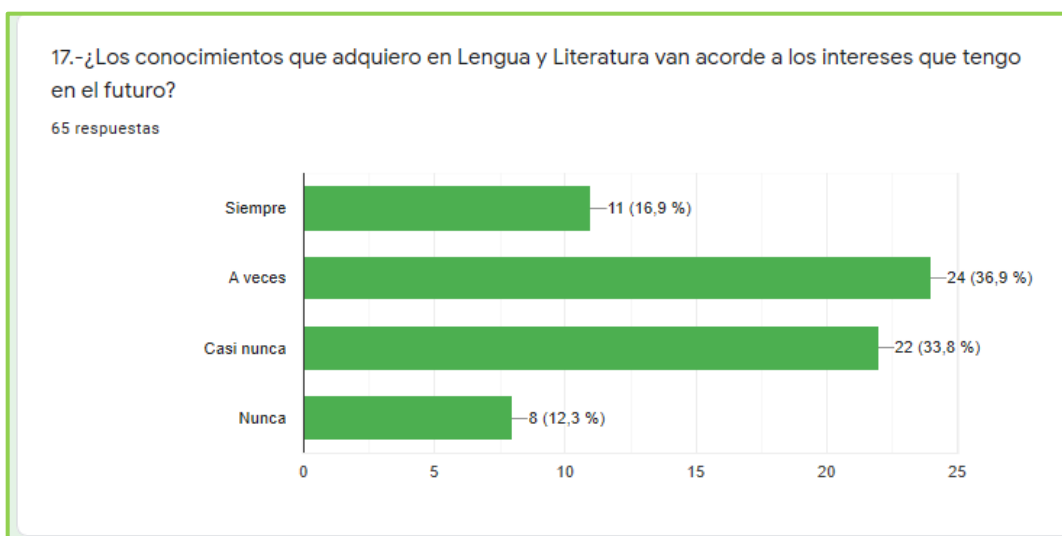
Pregunta 17.- ¿Los conocimientos que adquiero en Lengua y Literatura van acorde a los intereses que tengo en el futuro?

Tabla 20: Conocimientos acorde al futuro de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	11	16,9%
A veces	24	36,9%
Casi nunca	22	33,8%
Nunca	8	12,3%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 18: Conocimientos acorde al futuro de los estudiantes



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 17:

En referencia a la pregunta 17, el 36,9% manifiesta que los conocimientos adquiridos en Lengua y Literatura van acorde a los intereses de su futuro; el 16,9% afirma que siempre están acorde a los intereses de su futuro. En tanto que el 33,8% indica que casi nunca los conocimientos de lengua y Literatura están acorde a su edad y el 12,3% se mantienen en que nunca.

Por lo tanto el 53,8% confirman que los conocimientos de lengua y Literatura van acorde a los intereses de su futuro.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 18:

Pregunta 18.- Cuando mis notas bajan en Lengua y Literatura, ¿se debe a sus errores en la escritura y lectura?

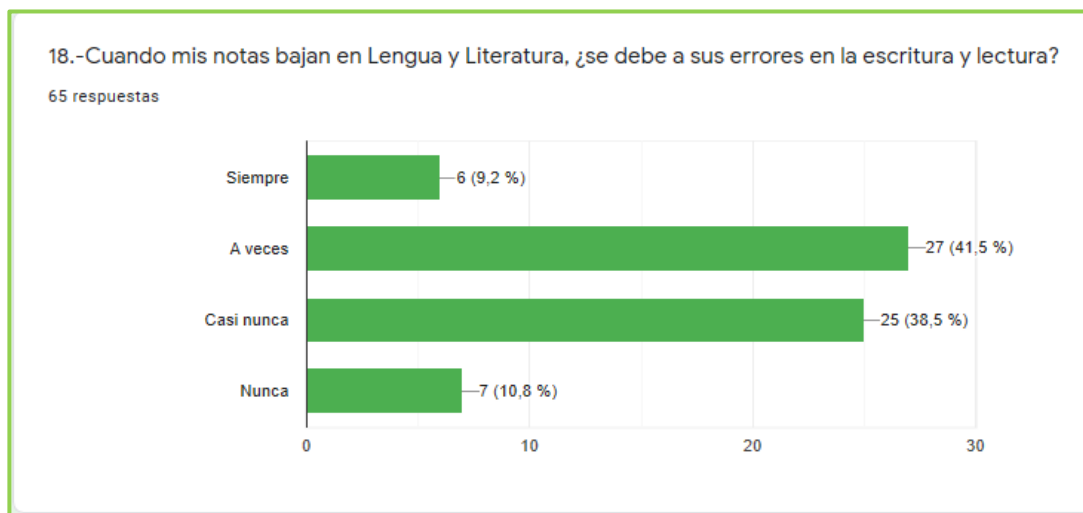
Tabla 21: Notas bajas

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	6	9,2%
A veces	27	41,5%
Casi nunca	25	38,5%

Nunca	7	10,8%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 19: Notas bajas



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 18:

Del 100% de encuestados de segundo de bachillerato el 41,5% sostiene que cuando sus notas bajan se debe a los errores en la escritura y lectura; 9,2% opinan que siempre sus notas bajan por esta razón. Por otra parte el 38,5% señala que casi nunca cuando sus notas bajan es por errores en la escritura y lectura y el 10,8% afirma que nunca.

Lo que implica que el 50,7 % obtuvo notas bajas en la asignatura.

Presentación de resultados de la pregunta N°. 19:

Pregunta 19.- ¿Pienso que si se aplican actividades atractivas (lúdicas) e innovadoras aprenderé mejor Lengua y Literatura?

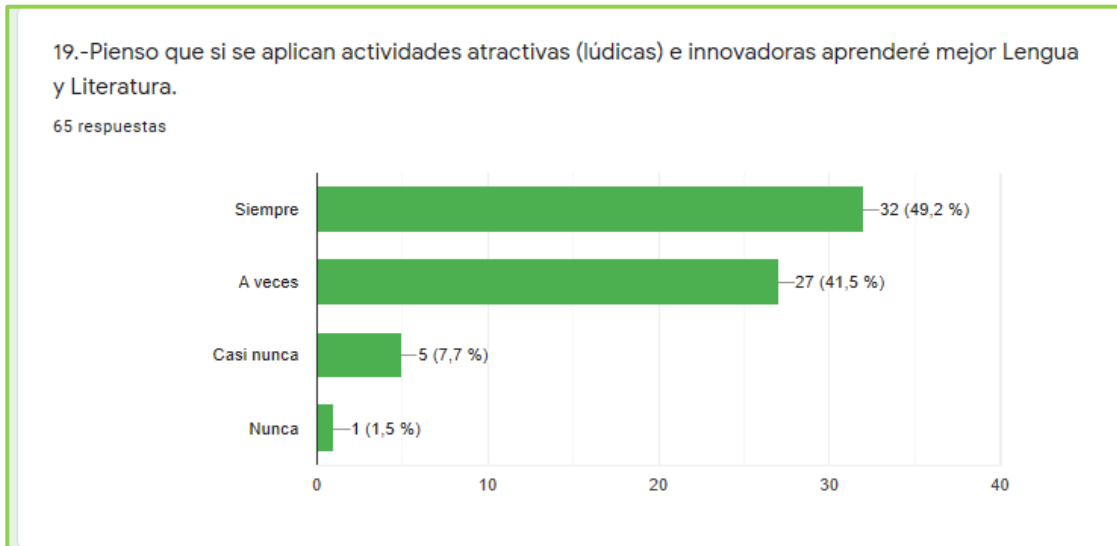
Tabla 22: Actividades lúdicas e innovadoras

Alternativa	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Siempre	32	49,2%
A veces	27	41,5%
Casi nunca	5	7,7%

Nunca	1	1,5%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Gráfico 20: Actividades lúdicas e innovadoras



Elaborado por A. Vergara, (2019)

Análisis e interpretación de la pregunta N°. 19:

En los resultados obtenidos en la pregunta 19 el 42,9 % el total de encuestados afirman que si se aplican actividades lúdicas e innovadoras aprenderán mejor Lengua y Literatura, el 41,5% dice que a veces pueden mejorar. El 7,7 % exponen que casi nunca van a aprender mejor con actividades innovadoras y el 1,5 dice que nunca.

Lo que implica que el 84,4% concuerda en que si se aplican actividades lúdicas e innovadoras aprenderán mejor Lengua y Literatura.

Presentación de resultados de la pregunta 20 (abierta)

Presentación de resultados de la pregunta N°. 20:

Pregunta 20.- ¿Cómo cree que se aprende mejor la asignatura de Lengua y Literatura?  
Explique con palabras.

Tabla 23: Cómo se aprende mejor L y L

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Categorías de respuestas	absoluta	

Nuevas técnicas	21	32,3%
Actividades lúdicas y juegos	41	63,1%
Mejor actitud docente	2	3,1%
Actividades fuera del aula	1	1,5%
TOTAL	65	100%

Elaborado por el investigador

Pregunta 20.- ¿Cómo cree que se aprende mejor la asignatura de Lengua y Literatura?  
Explique con palabras.

Gráfico 21: Cómo se aprende mejor L y L  
Elaborado por A. Vergara, (2019)

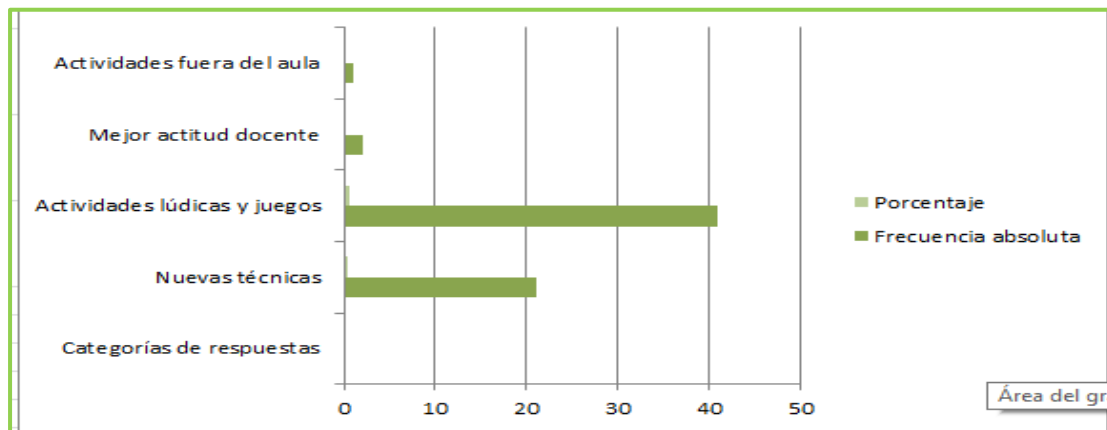
Análisis e interpretación de la pregunta N°. 20:

La pregunta 20 es abierta, los encuestados han de escribir su respuesta con el planteamiento de sus criterios sobre cómo se aprende mejor la asignatura de Lengua y Literatura. Una vez obtenidas las respuestas se procedió a clasificar cuatro categorías, de acuerdo a la tenencia de respuesta. Del 100% de encuestados 32,3% sostienen que aprenden mejor Lengua y Literatura a través de nuevas técnicas; el 63,1% afirman que aprenderán mejor con actividades lúdicas y juegos; el 3,1% manifiesta que con una mejor actitud de profesor y el 1,5% dijo que aprenderán mejor con actividades fuera del aula.

Lo que significa que el 94% del total de encuestados en segundo de bachillerato afirman que la mejor forma de aprender Lengua y Literatura es con actividades lúdicas e innovadoras y con nuevas técnicas.

Link de la encuesta digital

<https://docs.google.com/forms/d/1GJAfbkTLWX6pLfhH7dUXfoPEHvxfQE9JoSeQsB2jWUk>



[/edit#responses](#)

## Consideraciones sobre los resultados

Al concluir esta investigación se puede afirmar que en el Colegio ANAN, según los estudiantes encuestados las prácticas docentes son las generadoras del problema para el estudio de la Lengua y la Literatura ya que en su mayoría un 68% coinciden en afirmar que si encuentran diferencias substanciales en la forma de impartir la asignatura en el nivel básico y en el bachillerato que cursan actualmente.

Acusan a los profesores de utilizar metodologías que desmotivan la lectura, el estudio de la Lengua y todos los aspectos que se relacionan con la asignatura de Lenguaje. Respecto a los textos de trabajo sostienen que se ha vuelto en la forma fácil de trabajar de los profesores y no se presenta nuevas propuestas.

Para ellos, los profesores de Bachillerato de esta materia se limitan a hacer de sus clases una actividad magistral en la que no facilitan la participación activa, ocasionando que ellos pierdan el interés por el estudio. Además, coinciden en afirmar que el texto no es el único recurso ni la principal herramienta para aprender. Se concluye que los estudiantes requieren de métodos activos, en los que se apliquen estrategias del juego, que permitan mayor actividad autónoma y despierten gusto por lo que hacen.

## Recomendaciones

-A partir de las conclusiones generales se sugiere que la institución implemente talleres de investigación para docentes de Lengua y Literatura, para que en equipo se busquen nuevas estrategias centradas en la gamificación y a través de los talleres mejoren las prácticas docentes.

-Que se genere un banco de videos digitales y herramientas basadas en el juego para que sean los estudiantes quienes se interesen por aprender. Que las actividades sean atractivas y se elabore con los mismos estudiantes una guía con estrategias que guíen su trabajo.

-Que se realice una propuesta de gamificación como estrategia didáctica de Lengua y Literatura para los estudiantes de segundo de bachillerato

## Sugerencias para los estudiantes

-Que la gamificación como parte de las estrategias de Lengua y Literatura, significarán un motor para la motivación de los estudiantes de segundo BGU, el trabajo planteado permitirá que los jóvenes se interesen en los temas de lenguaje.

-Que con el trabajo lúdico se observará una mayor participación de los alumnos en las clases de Lengua y Literatura.

-Que los resultados académicos de los estudiantes de segundo de bachillerato mejorarán en un 60% con la perspectiva de aumentar este porcentaje.

## Sugerencias para los docentes

-Que los docentes aprenderán y aplicarán nuevas estrategias centradas en la *gamificación*.

-Que los profesores mejorarán sus prácticas docentes y por medio de la *gamificación* se llegará al aprendizaje significativo.

-Que la relación de los maestros con los estudiantes se tornará favorable bajo un buen clima de aula.

## CAPÍTULO V

### LA PROPUESTA

#### **Título de la propuesta: Letras gamificadas el aprendizaje en movimiento**

Tema: Gamificación y Enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado.

#### Presentación

En la siguiente propuesta se presenta una guía didáctica para didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura, para los estudiantes de segundo de Bachillerato general unificado del colegio ANAN mediante la aplicación de una estrategia de Gamificación.

#### Justificación

La educación en el Bachillerato a partir de 2011 ha insertado como eje fundamental el aprendizaje por destrezas con criterio de desempeño, “las destrezas con criterio de desempeño constituyen el referente fundamental para que los docente elaboren la planificación micro curricular de sus clases y las tareas de aprendizaje. (MEC, 2011). Considerando que Lenguaje se enseña desde inicial II, 3 años, es necesario repensar qué está sucediendo con el proceso de aprendizaje, que debería concatenar saberes destinados al logro de las destrezas. Se observa que los niños y más tarde los jóvenes no están listos en el manejo de las cuatro macro destrezas fundamentales del área. “Surge la necesidad del desarrollo de una de las didácticas específicas fundamentales en la educación: la enseñanza de la lengua y la literatura”. (Vegas, 2010, pág. 17)

“El método lúdico se constituye en un conjunto de estrategias que permiten el disfrute, la recreación y el aprendizaje del estudiante mediante el juego”. (Cepeda, 2017, pág. 10) La aplicación constructivista de nuevas estrategias debe fortalecer el desarrollo de los jóvenes y niños. El aula no es un laboratorio que diseña estudiantes con un patrón definido, el aula es una fuente del conocimiento, donde los estudiantes van para formarse personal y académicamente. ¿Qué sucede cuando las estrategias aplicadas desmotivan a los alumnos? A veces imperceptible, el aburrimiento en el aula es un detonante que dice que hay que cambiar la forma de impartir clases en el aula; las nuevas tecnologías no pueden pasar desapercibidas, los docentes que se quedan fuera de ellas, están propensos a aburrir a sus estudiantes. Cuando un estudiante se encuentra desmotivado no logrará aprender porque su interés no está fijado en la lectura o la escritura. Por esta razón, se encuentra que el área de Lengua y Literatura tiene una cierta dinámica en educación básica, la misma que se pierde en el bachillerato.

La innovación debe pisar todos los rincones de la Institución Educativa, y el niño no debe dejar de ser niño, el juego que es lo más atractivo, genera una gran expectativa por crear, adivinar y ganar; pensar en que se aprende jugando ha sido la principal pieza para construir una propuesta dirigida para estudiantes que necesitan hacer algo diferente.

Si la Lengua y Literatura tienen gran importancia en todos los ámbitos de la vida, se quiere abrir la puerta al aprendizaje motivador a través de la gamificación que no es otra cosa que enseñar aplicando el artilugio del juego. Por lo tanto esta gran herramienta de gamificación vislumbra efectos positivos en alto grado, estudiantes que aprenden a trabajar en equipo y que son capaces de generar nuevas ideas, alumnos que resuelven problemas y esto requiere de un compromiso por parte de los docentes para cambiar sus clases

Por lo expuesto se pretende que la gamificación, como propuesta didáctica para la enseñanza de la Lengua y la Literatura sea una alternativa válida para la solución del problema de aprendizaje de los estudiantes de 2do bachillerato. Con seguridad la propuesta que se presenta hará cambios en la vida de los estudiantes y docentes.

Beneficiarios de la propuesta:

La propuesta sobre “Letras gamificadas: el aprendizaje en movimiento” parte de un trabajo de investigación basado en la gamificación; está dirigido a sesenta y cuatro estudiantes de segundo de bachillerato, de los paralelos “A”, “B” y “C” de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson, ubicada en la ciudad de Quito, con una población socioeconómica de nivel medio alto, reconocida por ser una Institución laica, basada en el modelo Pedagógico Holístico Constructivista. Este proyecto propone mejorar el rendimiento de los estudiantes de Segundo de Bachillerato quienes serán la población que se beneficiará en forma directa de esta propuesta, para que se optimice el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura y por consiguiente elevar la motivación y rendimiento de los estudiantes que lo requieren.

La población que se beneficiará de forma indirecta serán los padres de familia quienes procuran siempre una educación de calidad para sus hijos y evidenciarán los resultados positivos al mejorar sus niveles de atención; otro grupo beneficiario indirecto será el equipo docente, quienes se enriquecerán con una propuesta de estrategias de gamificación.

Periodo de Ejecución:

El proyecto se realizará en el año lectivo 2019 – 2020, al iniciar el próximo año lectivo.

Responsables del desarrollo de la propuesta:

Vicerrectorado

Jefe del Área de lengua y Literatura

Docentes del área de Lengua y Literatura

Directora de la propuesta

Objetivos:

Objetivo general

Mejorar las estrategias didácticas aplicadas en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Segundo de Bachillerato a través de una propuesta de Estrategias de Lengua y Literatura desde la ,gamificación para elevar la motivación de los alumnos y la superación del rendimiento en la asignatura.

Objetivos específicos

- Analizar y revisar los elementos curriculares para Segundo de Bachillerato a los que dará solución la propuesta.
- Implementar y desarrollar la propuesta de gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la Lengua y Literatura.
- Desarrollar un proceso didáctico para el aprendizaje de la Lengua y Literatura en base a estrategias basadas en mecanismos del juego.

Metodología

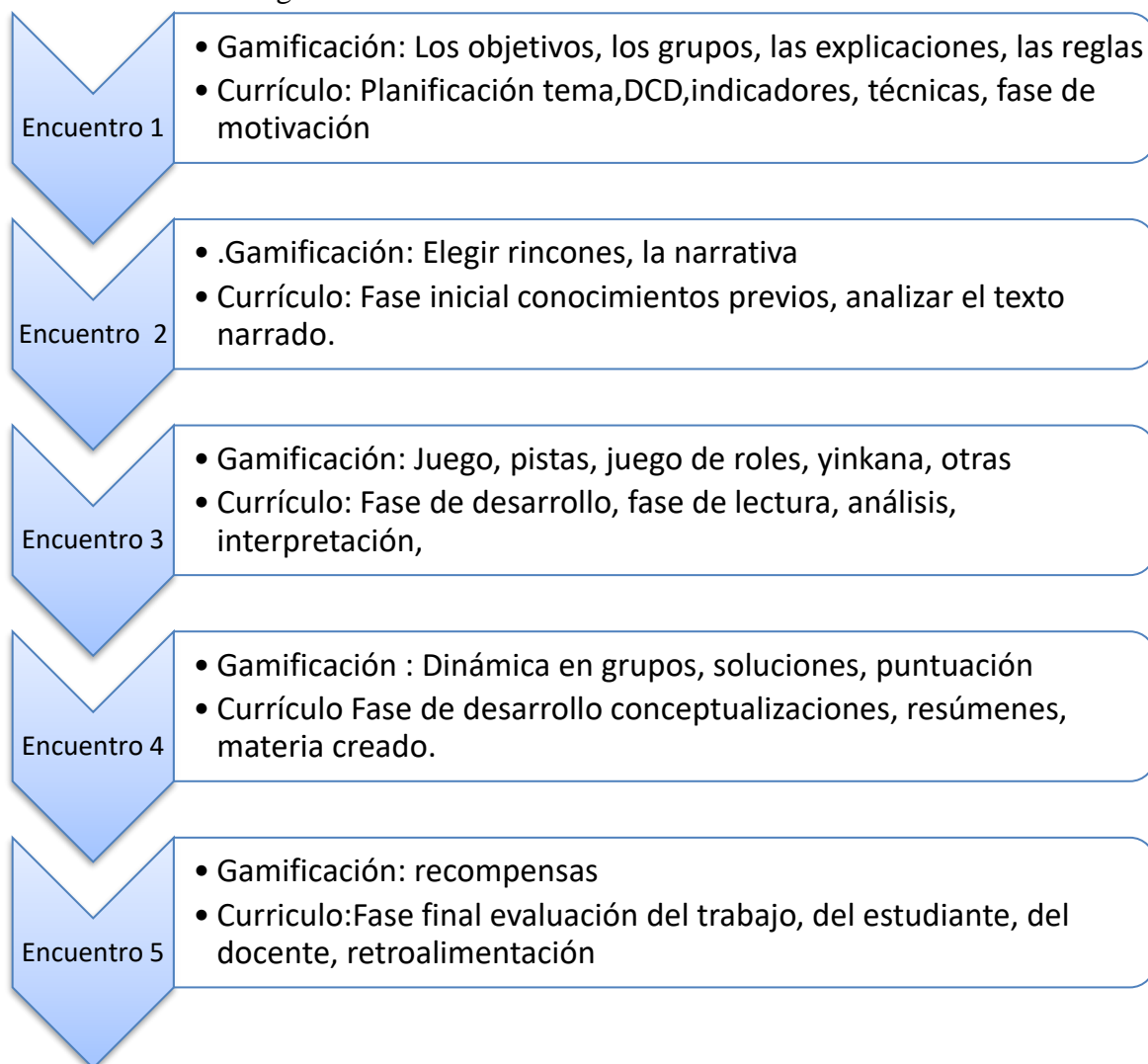
Se aplica la metodología basada en las estrategias del juego: la gamificación.

El trabajo se divide en fases que deben coincidir con el periodo por parcial, cinco semanas.

Establecer las metas y objetivos de cada fase y a su vez las metas y objetivos de cada encuentro (clase).

1. Socializar las reglas de juego (trabajo), se indica el camino a seguir para lograr los objetivos previos y la meta que se desea alcanzar. Para esto se trabajará en equipo en grupos de 5 estudiantes, ha de indicarse en esta parte la aplicación del sistema de puntos.
2. Establecer rincones de trabajo para la ejecución de las actividades. La variación de los lugares es muy importante puede ser dentro y fuera del aula.
3. Presentar a los estudiantes la historia que transmita lo que se va a aprender, en algunas fases el estudiante será quien elabore a narrativa, que debe ser original, creativa, atractiva.
4. Generar diferentes posibilidades de trabajo para que los grupos de estudio puedan elegir una de las alternativas, todas basadas en el mecanismo del juego
5. Planear el sistema de recompensas que se obtendrán con los logros, se sugiere que se otorguen recompensas en las diferentes fases para que los alumnos se animen a seguir, además de que todos tengan acceso a las recompensas.

Gráfico 22: Metodología



Elaborado por A. Vergara (2019)

### Estructura de la propuesta

#### 1.- Elementos curriculares de segundo de Bachillerato

#### Plan de estudios

De acuerdo con la propuesta ministerial, en segundo de bachillerato se cuenta con cuatro encuentros por semana, por cinco semanas tenemos un total de 20 horas para la aplicación de la propuesta en el parcial que se designe.

Gráfico 23: Plan de estudios

ASIGNATURAS TRONCO COMÚN	HORAS DE CLASE PARA SEGUNDO AÑO DE BGU
FÍSICO-QUÍMICA	4
BIOLOGÍA	4
HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES	4
LENGUA Y LITERATURA	4
MATEMÁTICA	4
IDIOMA EXTRANJERO	5
EMPRESARIADO Y GESTIÓN	2
EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA	4
EDUCACIÓN FÍSICA	2
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	2
<b>TOTAL HORAS COMUNES OBLIGATORIAS</b>	<b>35</b>

Fuente: Tronco común del Bachillerato General Unificado (ME)

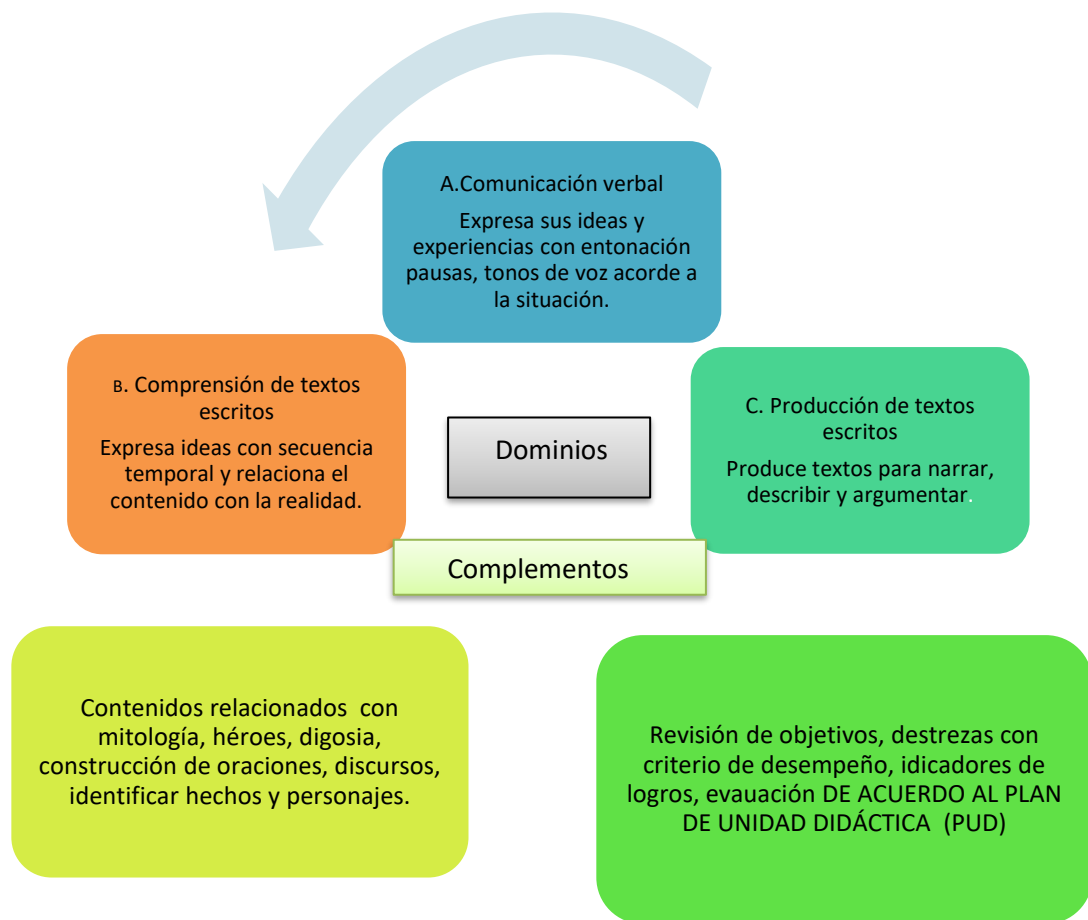
-Objetivos curriculares del área de Lengua y Literatura considerados en la propuesta.

-Apreciar el texto literario como una fuente de reflexión crítica de la realidad social y personal, a partir de experiencias propias.

-Utilizar la Lengua como un medio de participación democrática y la valoración y respeto de la diversidad intercultural y plurinacional.

-Elementos del currículo para Segundo de Bachillerato

Gráfico 24: Solución a elementos del área



Elaborado por A. Vergara (2019) Fuente: (Ministerio de Educación, Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica, 2012)

-Perfil de salida

A través del perfil de salida propuesto en la Actualización Curricular del 2012, se verifican las capacidades que se van a desarrollar a través de la propuesta de gamificación se aporta para que los estudiantes de segundo de bachillerato se empoderen de los valores fundamentales.

Gráfico 25: Perfil de salida

Somos justos porque:	Somos innovadores porque:	Somos solidarios porque:
<p>J.1. Comprendemos las necesidades y potencialidades de nuestro país y nos involucramos en la construcción de una sociedad democrática, equitativa e inclusiva.</p> <p>J.2. Actuamos con ética, generosidad, integridad, coherencia y honestidad en todos nuestros actos.</p> <p>J.3. Procedemos con respeto y responsabilidad con nosotros y con las demás personas, con la naturaleza y con el mundo de las ideas. Cumplimos nuestras obligaciones y exigimos la observación de nuestros derechos.</p> <p>J.4. Reflejamos y reconocemos nuestras fortalezas y debilidades para ser mejores seres humanos en la concepción de nuestro plan de vida.</p>	<p>I.1. Tenemos iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión de futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y estamos preparados para enfrentar los riesgos que el emprendimiento conlleva.</p> <p>I.2. Nos movemos por la curiosidad intelectual, indagamos la realidad nacional y mundial, reflexionamos y aplicamos nuestros conocimientos interdisciplinarios para resolver problemas en forma colaborativa e interdependiente aprovechando todos los recursos e información posibles.</p> <p>I.3. Sabemos comunicarnos de manera clara en nuestra lengua y en otras, utilizamos varios lenguajes como el numérico, el digital, el artístico y el corporal; asumimos con responsabilidad nuestros discursos.</p> <p>I.4. Actuamos de manera organizada, con autonomía e independencia; aplicamos el razonamiento lógico, crítico y complejo; y practicamos la humildad intelectual en un aprendizaje a lo largo de la vida.</p>	<p>S.1. Asumimos responsabilidad social y tenemos capacidad de interactuar con grupos heterogéneos, procediendo con comprensión, empatía y tolerancia.</p> <p>S.2. Construimos nuestra identidad nacional en busca de un mundo pacífico y valoramos nuestra multiculturalidad y multiétnicidad, respetando las identidades de otras personas y pueblos.</p> <p>S.3. Armonizamos lo físico e intelectual; usamos nuestra inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.</p> <p>S.4. Nos adaptamos a las exigencias de un trabajo en equipo en el que comprendemos la realidad circundante y respetamos las ideas y aportes de las demás personas.</p>

Fuente: (Ministerio de Educación, Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica, 2012)

Los valores contemplan las destrezas que los estudiantes deben desarrollar, “somos justos, somos innovadores y somos solidarios” (Ministerio de Educación, Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica, 2012), componen los tres ejes para concretar las destrezas. En la propuesta de gamificación se realiza un plan de trabajo que acceda al logro de las destrezas, no se puede dejar de lado estos elementos curriculares porque a partir de ellos se conforman y estructuran las actividades gamificadoras. Las clases donde se trabaje con mecanismos y reglas que hay en los juegos llevan la consigna de reforzar los valores que tiene cada estudiante.

Recursos:

Tabla 24: Recursos

Recursos materiales		
Actividad	Recursos	Costos (\$) aproximados
Diagnóstico	65 encuestas	5,00
Organización del proyecto	Elaboración y objetivos	10,00
Monitoreo	Instrumentos de evaluación	10,00
Comunicación y difusión	Plataforma interna, fichas de trabajo	15,00
Desarrollo de estrategias	Manual y propuesta 100 ejemplares	100,00
Talleres a docentes	Taller en el colegio	00,00
Break	catering por 3 días	150,00
Evaluación	Instrumentos de cierre y proyección final	10,00
TOTAL	VALOR TOTAL	300,00 usd

Elaborado por A.Vergara (2019)

**Tabla 25: Recursos humanos**

Recursos humanos		
Responsables	Roles y actividades a ejecutar	Indicador de logro
Vicerrectorado	Aprobación y apoyo	Resultados académicos
Jefe de Área	Desarrollo de estrategias	Tabulación de datos
Área de Lengua y Personal de gestión	Instrumentos de evaluación	Rúbricas y Fichas de observación
Club de periodismo	Difusión	Página web, plataforma, actas
Jefes de Área	Talleres	Fotos, videos, actas
Docentes de Lengua y Literatura	Práctica docente	Clases
Secretaría	Resultados	Libretas de calificaciones

Elaborado por A.Vergara (2019)

Resultados esperados:

Al final de este proyecto los estudiantes que cursen el segundo de bachillerato del ANAN de la ciudad de Quito, habrán mejorado su rendimiento en Lengua y Literatura. Se espera:

**ESTUDIANTES MOTIVADOS:** Se promueve la motivación con las estrategias aplicadas en la fase inicial.

**ESTUDIANTES VALORADOS:** Se considera como punto principal el interés de cada estudiante y se valora sus necesidades antes de pasar a la siguiente fase.

**BUENA ATENCIÓN:** Aplicación de estrategias gamificadas en función de la motivación.

**DOCENTES RENOVADOS:** Aplican mejores estrategias y programas de estudio a partir de los talleres realizados.

**SE ELEVA EL PROMEDIO ACADÉMICO:** Mejores resultados en el proceso de aprendizaje.

**PADRES SATISFECHOS:** Reconocen de los resultados.

**BASE PARA EL NUEVO AÑO:** Aprendizaje significativo

8. Etapas y actividades contempladas en el Proyecto:

Tabla 26: Etapas del proyecto

	Etapa	Actividad
o	Inicial	Investigación
	Inicial	Elaboración de la tesis
	Inicial	Análisis y propuesta
	Desarrollo	Difusión
	Desarrollo	Talleres
	Desarrollo	Elaboración del manual
	Evaluación	Evaluación del proyecto

Elaborado por A.Vergara (2019)

Gráfico 26: Gamificación portada de la propuesta



UNIDAD 1

TEMA: Mitos y leyendas

DESTREZA 1

Gráfico 28: Destreza 1

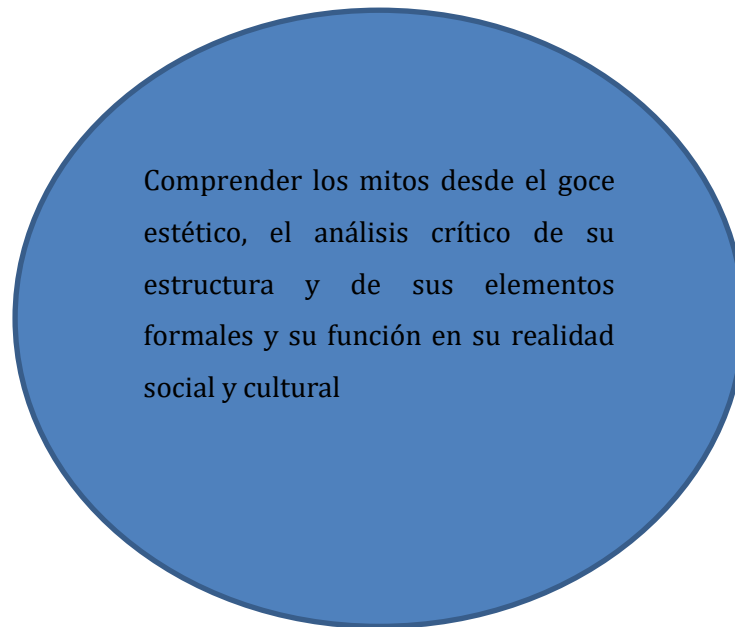


Tabla 27: Plan unidad 1

ESTRATEGIAS	INDICADORES	RECURSOS
<p>Método inductivo                      Descubrir                      -Salir del aula, determinar grupos de trabajo, entregar un sobre de palabras clave y buscar un mito con esas palabras.                      -Diálogo abierto                      Cuentan la historia que encontraron, comenta la historia desde su propia experiencia.                      -Explica en un mapa mental virtual las partes de un mito.</p> <p>MINDOMO                      GAMIFICACIÓN</p>	<p>-Infiere la narración del mito a través de ideas clave.                      -Narra mitos desde el goce estético.                      -Reconoce la estructura de la narración mitológica.                      - Descubre los elementos formales del mito.                      -Relaciona su realidad cultural y social.</p>	<p>Sobres de palabras.                      -Cinta adhesiva                      -Programa Mindomo</p>

Gráfico 28: Mitos



Gráfico 29: Héroe Mítico

Tabla 28: Destreza 2

ESTRATEGIAS	INDICADORES	RECURSOS
<p>Lectura de un texto corto (Plan lector) Predecir la lectura.</p> <p>Dibujar su héroe mítico y escribe detrás las características que tiene.</p> <p>-Continuar la lectura, reconocer qué pasó con su predicción.</p> <p>-Crear en Educaplay una actividad a partir de un video corto, hacer dos preguntas, considerando el discernimiento de ideas desde la lectura. Intercambiar el ejercicio y dialogar.</p>	<p>-Predice eventos a partir de un texto mítico.</p> <p>-Describe ideas implícitas y explícitas de un texto.</p>	<p>Texto de lectura.</p> <p>Hoja reciclada de borrador</p> <p>Aplicación Educaplay</p>



Distinguir las ideas implícitas y explícitas de textos mitológicos desde el procesamiento de la información:

Destreza 2

Lo mítico

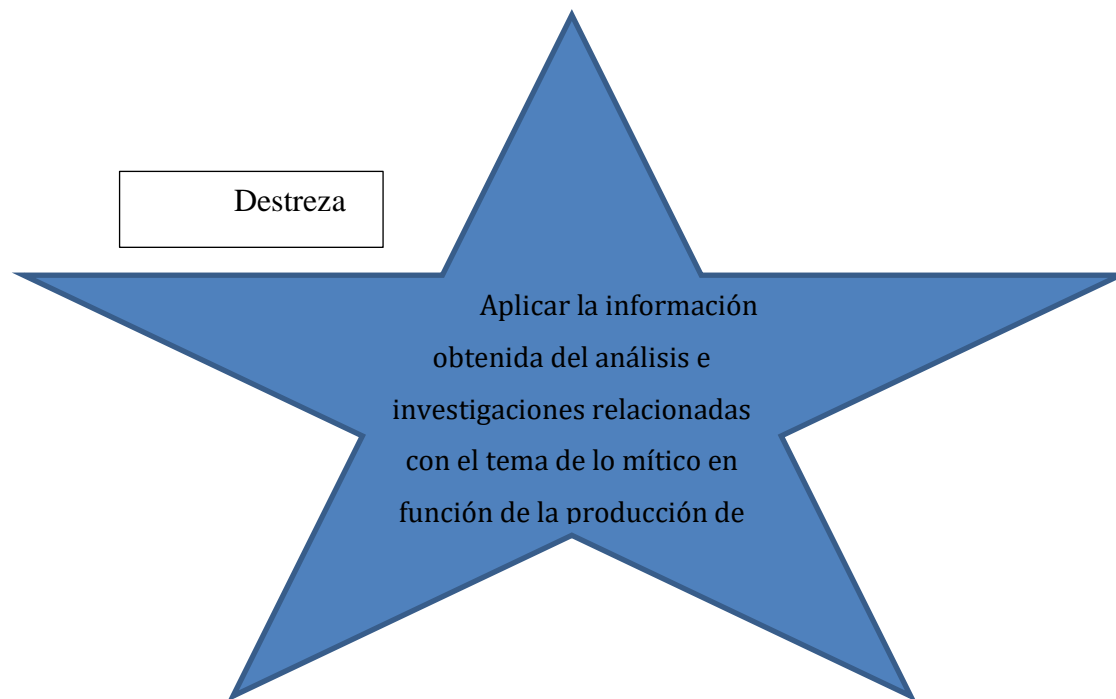


Tabla 29: Lo mítico

ESTRATEGIAS	INDICADORES	RECURSOS
Aplicaciones y juegos en Educaplay, trabajar por grupos para que luego de la elaboración de los trabajos se obtengan instrumentos para resolver en equipo.	-Predice eventos a partir de un texto mítico. -Describe ideas implícitas y explícitas de un texto.	Texto de lectura. Hoja reciclada de borrador Aplicación Educaplay

**Tabla 30: Actividades de gamificación**

ACTIVIDADES GAMIFICADORAS UNIDAD 1		
GAMIFICACIÓN: ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS		
Ortografía en carrera	<p>La intención es mejorar la forma de escribir de los estudiante, buscando la gamificación de la ortografía</p> <p style="text-align: center;">Gráfico 30: Ortografía</p> <div style="text-align: center;"> <p>El gráfico muestra un hexágono grande dividido en seis hexágonos más pequeños. Los hexágonos contienen las letras O, V, E, X, L, I. Las letras A, B y C están colocadas fuera del hexágono principal, adyacentes a los hexágonos que contienen E, V y I respectivamente.</p> </div>	<p>El programa busca mejorar la ortografía en quien lo utiliza mediante textos que se encuentran con varios errores ortográficos , corrección ortográfica, se logra así en el estudiante una mayor atención y corrección a su escritura.</p>



El uso de herramientas tecnológicas motiva y hace que los estudiantes mantengan la atención

Tarjeta mágica

Una aplicación que busca que el docente cree y aplique sus propios juegos a través de sus tarjetas digitales

Con la aplicación Brainscape el docente podrá manipular la tecnología a su favor implementando todo el material académico que requiera su enseñanza. («Desafíos para la educación en el Ecuador: calidad y equidad - Carlos Arcos Cabrera, Betty Espinosa (coord) - Google Libros», s. f.)

Desarrollan el autoaprendizaje la confianza en sí mismo y la resolución de



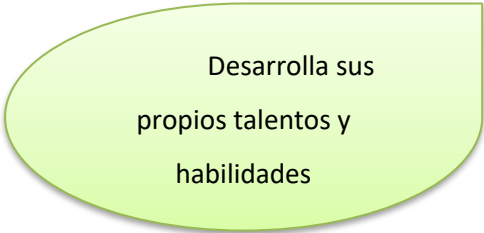


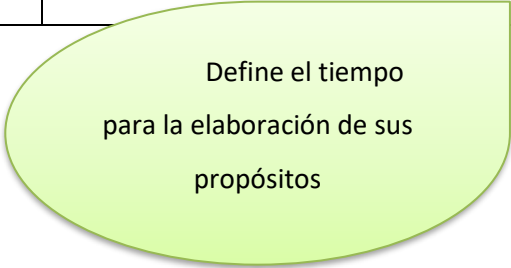
Minecraft: Education Edition

Minecraft Education Edition es un ejemplo de cómo los videojuegos pueden tener su espacio en las clases para enseñar todo tipo de temas

Un juego en el docente podrá utilizarlo como aliado logrando implementar temas como la narración de mitos. (Manzi & García, 2016)



La tecnología genera  
interacción entre los alumnos y  
favorece el trabajo en equipo

ACTIVIDADES INDIVIDUALES FASE 2		
Una lectura a la inversa	Consiste en leer a los estudiantes un libro y cambiar su idea principal, datos, rol de personajes.	Los estudiantes deben entender la idea central y cambiar a su inversa
		
¿Esto de quién es?	Se presentan a los estudiantes una serie de tarjetas en las que aparecen representados vestimentas u objetos de los personajes y capítulos de la historia leída	Se trata de que los estudiantes sean capaces de reconocer y describir a los personajes y los capítulos de un libro
		
Riesgos	El docente prepara una hoja con distintas frases del texto que se ha leído, títulos y personajes, posteriormente se las retira y se le entregará otra hoja en blanco	Los estudiantes analizan, relacionan y memorizan la primera hoja, luego colocan la información en otra hoja según nuevas instrucciones.

La responsabilidad  
es mía.



Valores a trabajar ser justos.  
Valorar su propio trabajo y el de sus compañeros.  
Trabajar en función del trabajo equitativo.

Se sugiere plantear entre las actividades la producción de textos

ACTIVIDADES EN GRUPO UNIDAD 1

Teatro  
Técnica del dado

Esta dinámica permite el trabajo de todos los estudiantes, está guiada para grupos numerosos, se formarán grupos en tanto el docente dará la información y guía de qué escena o qué personajes tendrán que interpretar.

Los demás estudiantes tendrán que continuar la siguiente escena o capítulo del libro, se puede aplicar también con un dado para incluir otros elementos de análisis de la obra.



Tiene un vínculo directo con la integración y la inclusión en el aula,


Y el Lázaro le contestó  
Puede variar el nombre en el juego

Los estudiantes formarán grupos, el docente les numerará a cada grupo y les contará una escena de los libros leídos

Los grupos ya enumerados continuarán con la historia todos al mismo tiempo y al finalizar dirán “Y el lázaro le contestó” para seguir con el siguiente grupo (Strauss & Corbin, 2002)

Trabaja en relación a la cooperación entre iguales y con la comunidad educativa



Los colores	Se formará grupos y cada uno elegirá un color, el docente contará una escena o un capítulo y nombrará el color de grupo que continuará	Los grupos tienen que saltar mientras cuentan su escena y al finalizar nombrarán el color que quieran ellos que continúe la escena
<div data-bbox="320 159 887 403" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Se aplica para el trabajo de la heterogeneidad y la atención a la diversidad.</p> </div>		
<p>Somos innovadores  Buscamos nuevas alternativas de trabajo.  Generamos nuevas experiencias.  Guiamos a otros hacia nuevas metas.</p>		

### Evaluación

En todo proceso de aprendizaje y enseñanza la evaluación no puede faltar, recordemos que la educación actual necesita cambios y retos, de tal manera que se puede evaluar conceptos, conocimientos, y sobretodo habilidades, destrezas y emociones. Con esta propuesta cerramos el trabajo con una evaluación gamificada, la idea es que el alumno se sienta a gusto de principio a fin y que en futuras clases esté en la capacidad de generar nuevas ideas, propone cómo aprender y dice cómo debe ser evaluado, este se constituye un logro de autoevaluación.

### Ruleta evaluadora

-El estudiante hará girar una ruleta que tiene varios aspectos a evaluar el aprendizaje del estudiante, además se evalúa el estado emocional.

-En la ruleta se registrarían las actividades realizadas y al final con un instrumento de registro de datos se definen los logros y el apego hacia la asignatura.

-En la ruleta se colocan ítems sobre contenidos, valores, actividades para evaluar destrezas, así también, bonos, puntos, dinámicas de competencia entre pares.

Tabla 31: Ruleta evaluadora

FICHA DE REGISTRO DE LA RULETA			
Nombre del estudiante:		Fecha de inicio:	Fecha de cierre:
ACTIVIDADES REALIZADAS	PREGUNTAS	EMOCIONES	CLASIFICACIÓN
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
TOTAL			
Retroalimentación			
Opiniones del estudiante			

### Evaluación de la propuesta

La propuesta será evaluada con una rúbrica que permita verificar si las estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura a través de la gamificación dan solución al problema formulado.

Rango Descriptor	Supera 4p	Cumple 3p	En proceso 2p	No cumple 1p
Motivación	Los estudiantes se motivan antes y después de una clase de Lengua y Literatura, es una clase esperada.	Los estudiantes se motivan antes y después de una clase de Lengua y Literatura, no siempre es una clase esperada.	Los estudiantes se motivan antes de una clase de Lengua y Literatura, no siempre es una clase esperada.	Los estudiantes no se motivan.
Gusto por la asignatura	La asignatura de Lengua y Literatura es la mejor opción para los estudiantes.	La asignatura de Lengua y Literatura es la mejor opción para los estudiantes, al igual que una segunda asignatura.	La asignatura de Lengua y Literatura no siempre es la mejor opción para los estudiantes.	La asignatura de Lengua y Literatura no es la mejor opción para los estudiantes.
Aprendizaje	Se aprende mejor con la mecánica del juego, el estudiante inventa, crea, participa y resuelve problemas.	Se aprende mejor con la mecánica del juego, el estudiante inventa, crea y participa.	Se aprende mejor con la mecánica del juego, el estudiante inventa, crea pero no participa.	El estudiante rechaza estrategias lúdicas.
Destrezas	El estudiante domina las destrezas de lenguaje: hablar, leer, escribir, escuchar en un 90%	El estudiante domina las destrezas de lenguaje: hablar, leer, escribir, escuchar en un 70%	El estudiante domina las destrezas de lenguaje: hablar, leer, escribir, escuchar en un 50%	El estudiante domina las destrezas de lenguaje: hablar, leer, escribir, escuchar en menos del 50%
Resultados académicos	Entre el 80% al 90% de estudiantes mejoraron su rendimiento académico	Más del 60% de estudiantes y menos del 80% mejoraron su rendimiento académico	Más del 40% de estudiantes y menos del 60% mejoraron su rendimiento académico	Menos del 40% de estudiantes mejoraron su rendimiento.

## Conclusiones y recomendaciones

### Conclusiones

De acuerdo a los objetivos planteados en la investigación, en el desarrollo de ésta se verifica que se ha dado cumplimiento a los objetivos, porque al realizar diagnóstico la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura, en los estudiantes de Bachillerato de la Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019. Las respuestas obtenidas permiten establecer que los estudiantes de Segundo de Bachillerato se resisten a esta asignatura, la encuentran aburrida, sin interés y sin sentido para su propia formación. Además, el análisis realizado confirma la necesidad que existe en el colegio de cambiar radicalmente las metodologías de enseñanza aprendizaje en el Bachillerato para que los estudiantes adquieran las competencias, habilidades y destrezas que se requieren para esta materia, de manera fácil, agradable y con sentido práctico para ellos, que es en definitiva lo que reclama la mayoría de estudiantes.

Al describir las características de las estrategias que emplean actualmente los docentes del área de Lengua y Literatura, la investigación deja claro que existen debilidades en la enseñanza de esta materia y que los recursos que se utilizan de manera oficial no contribuyen a renovar los procesos de aprendizaje en el aula. Las debilidades cobran mayor importancia cuando los alumnos de Segundo de Bachillerato critican de forma abierta sobre la capacidad de los docentes para la aplicación de metodologías activas y les comparan con los profesores de Educación Básica, que sí lograban de alguna manera hacer de sus clases, espacios de estudio más atractivos. Además, se comprobó que las estrategias que aplican los docentes se reducen a la clase magistral y a exposiciones que impiden que participen de forma activa en el aula, en consecuencia, no demuestran interés suficiente por el aprendizaje de la Lengua y la Literatura.

Al explicar los factores que están asociados a los procesos de aprendizaje de los adolescentes de Bachillerato, en el área de Lengua y Literatura, se pudo establecer que las familias juegan un rol decisivo en la formación de los estudiantes y en los procesos de aprendizaje; otros aspectos que se deben considerar son el entorno, los amigos, el contexto en el que se desarrolla y desenvuelven los alumnos.

Por esta razón, los resultados obtenidos en esta investigación, permiten plantear una propuesta que sirva tanto para los docentes como para los estudiantes, que se fundamente en estrategias innovadoras de enseñanza, utilizando los mecanismos del juego en la clase, por consiguiente, que se convierta en un atractivo para el aprendizaje de los alumnos.

En este contexto, la propuesta realizada sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la Lengua y Literatura, será más atractiva por lo que se supone que la aplicación de esta metodología permitirá que otros docentes opten por esta propuesta.

En esta propuesta se estarían abordando los contenidos de las Teorías de aprendizaje, las estrategias de Lengua y Literatura y los temas relacionados a la Gamificación, este último, como un elemento de innovación que tuvo lugar durante las clases de la “Maestría en Innovación en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador”. Los objetivos curriculares considerados en la propuesta son: a) Apreciar el texto literario como una fuente de reflexión crítica de la realidad social y personal, a partir de experiencias propias y b) Utilizar la Lengua como un medio de participación democrática y la valoración y respeto de la diversidad intercultural y plurinacional. Estos objetivos se relacionan con las metas que se establecen en la propuesta. Las actividades formuladas se centran en la mecánica del juego, los alumnos trabajarían actividades con herramientas digitales como “*Educaplay*”, dibujan, crean héroes míticos, por ejemplo. Establecen una narración propia que causa interés y la emoción lleva al estudiante a examinar las posibles soluciones a problemas planteados. Además se exponen actividades sugeridas, como son: ortografía en carrera, tarjeta mágica, aplicación con video juegos, ¿Esto de quién es?, riesgos, entre otras. Los docentes tienen a su alcance diferentes actividades, esto con el fin de gestionar un buen ambiente de aula, puesto que se enfoca también en nutrir los valores. Otro logro, sería tener un grupo de estudiantes motivados a aprender, Los recursos que se necesitan son el internet, manuales, documentos preliminares sobre objetivos y propuestas y documentos de evaluación. Los recursos económicos, no pueden faltar, son necesarios y se enfocan en plantear talleres para apoyar a los docentes en su aprendizaje sobre la gamificación. Finalmente, se presenta un modelo de evaluación para los estudiantes, una vez que realicen las actividades propuestas. Por medio de la estrategia de la ruleta, es decir, la mecánica del juego se aplica hasta cerrar un tema o destreza. La evaluación de la propuesta se concreta con una rúbrica que permitiría verificar la solución del problema enunciado.

#### Recomendaciones

Para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza de la Lengua y la Literatura para los alumnos del bachillerato el colegio se podrá implementar capacitación permanente para los docentes en metodologías activas de E-A de la Lengua y establecer un sistema de acompañamiento permanente a los docentes para determinar los avances en la

aplicación de la propuesta metodológica, con fin de divulgar a las diferentes áreas para su análisis y adaptación.

Esto supone que se debe realizar un gran esfuerzo por implementar la propuesta realizada en este trabajo, mejorarla con la práctica y después institucionalizar el sistema en el bachillerato.

Por tanto, sería importante pensar que los docentes del colegio trabajen en equipo en el área de Lenguaje, utilizando los mecanismos que proporciona esta propuesta para que las clases se conviertan en verdaderos espacios de aprendizaje y los alumnos se animen a estudiar de forma autónoma, responsable y libre, esta asignatura a la que ya encontraran un sentido para su formación.

Por último, es significativo recalcar que los problemas que hemos anotado deben ser tratados en el contexto y la realidad que se vive en el ANAN, aunque una vez aplicada la propuesta y mejorada se puede difundir para que otras instituciones hagan uso de ella ya que el objetivo final es aportar una estrategia didáctica que mejore la calidad de la educación.

Realizar una investigación más amplia sobre los contenidos curriculares del segundo curso de bachillerato para incentivar a todos los profesores del este curso y nivel, el trabajo en equipo, utilizando estrategias didácticas que permitan mejorar la calidad de los aprendizajes de los alumnos.

Las actividades de gamificación en el aula se deben aplicar porque ayudan al estudiante a desarrollar su creatividad. En el proceso de una clase, cuando se plantea un ejercicio literario el estudiante se motiva y busca alternativas para realizar las actividades pedagógicas y curriculares programadas, con la gamificación el alumno entiende que hay muchas maneras para presentar un trabajo y diversas formas de explicarlo; por esta razón aprender con estrategias de gamificación hace que aflore la creatividad de los estudiantes.

Una de las mejores formas de lograr la integración del curso es a través de actividades gamificadas, resulta atractivo para los estudiantes trabajar con sus pares cuando tiene que enfrentarse a retos, en el momento de resolver problemas, o al realizar actividades que sólo, no lo lograría. Por eso la integración, el trabajo colaborativo y el trabajo de grupo son bien aceptados por los alumnos, aquí se desarrollan valores como la solidaridad y la responsabilidad.

La propuesta presentada con seguridad dará grandes resultados en favor de los estudiantes de Bachillerato, la gamificación es una alternativa innovadora que transformará el alma y la mente del ser humano.

## Bibliografía

- Arias, A., Lozano, B., Cabanach, R. G., & Pérez, J. C. N. (s. f.). *Las estrategias de aprendizaje. revision teorica y conceptual*. 38.
- Bikandi, U. R., González, A. M. M., Sanz, M. M., Gubern, M. M., Vicente, M. D. A., Seix.
- Hernando, F. Z. (2011). *Didáctica de la Lengua Castellana y la Literatura*. Grao.
- Bisquerra, R. (1996). *Orígenes y desarrollo de la orientación psicopedagógica*. Madrid: Narcea, S.A. Ediciones.
- Calles, J. (2005). La literatura infantil desarrolla la función imaginativa del lenguaje. *Laurus revista de educación*, vol. 11, núm. 20, 1-13.
- Carmona, S. (2018). *Lectura de los clásicos a través de un Escape Classroom. Una experiencia de ludificación en el aula*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Carretero , M. (1997). ¿Qué es el constructivismo? En C. Mario, *Desarrollo Cognitivo y Aprendizaje* (págs. 39-71). México: Progreso.
- Carretero , M. (2014). Piaget, Vigotsky y la Psicología cognitiva". *Noveades educativas*, 75-79.
- Cassany, D. (s. f.). *Área de lengua y literatura la importancia de enseñar y aprender lengua y literatura*. 36.
- Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Revista Internacional Magisterio*, 10.
- Contreras, R., & Eguinoa, J. (2018). *Experiencias de gamificación en e aula*. Barcelona: Universidad autonoma de Barcelona.
- Cordero, S. (10 de mayo de 2018). Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión. Salamanca, Salamanca, España: Universidad de Salamanca.

- Cordero, S. (10 de Mayo de 2018). *Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión*. Obtenido de Repositorio.grial.eu: <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1259/1/Staling%20Cordero%20-%20rep.pdf>
- Díaz, F. (2002). *Didáctica y currículo: un enfoque constructivista*. Cuenca-La Mancha: Ediciones de la Universidad de Castilla.
- educación, M. d. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica*. Obtenido de [http://web.educacion.gob.ec/\\_upload/10mo\\_anio\\_Lengua.pdf](http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_Lengua.pdf)
- Eguinoa, A. (2000). El lector alumno y los textos literarios. *CPUE colección, Núm. 34*, 1-10.
- Española, R. A. (2016). *Diccionario de la lengua Española. Vigésimotercera edición. Versión normal*. Grupo Planeta Spain.
- Espín, E., & Vargas, M. (2012). *Estrategias didácticas para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en Lengua y Literatura, perteneciente al Cantón Echeandía*, Provincia Bolívar, Guaranda: Universidad Estatal.
- Fernández, T. (2000). *La educación en el marco de una sociedad global: Algunos principios y nuevas exigencias*. *Currículum, Núm14*. 13-26.
- Font, C. M., Badia, M. C., Muntada, M. C. i, Muñoz, M. P., & Cabaní, M. L. P. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje: Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Grao.
- Frugoni, S. (2010). La literatura dentro y fuera de la escuela. *Universidad de La Plata*, 1-8.
- Gallardo, P., & Camacho, J. M. (2008). *Teorías del aprendizaje y práctica docente*. Sevilla: Wanceulen, Editorial deportiva, S.L.
- Garrido, M. (2013). *Neurociencia y educación: Guía práctica para padres y docentes*. Santiago de Chile: MAGO editores.cl.
- Guevara, C. (agosto de 2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.

- Heredia , Y., & Sánchez , A. (2013). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. México: Editorial digital Tecnológico de Monterrey.
- Jubany, J. (2012). *Aprendizaje social y personalizado: conectarse para aprender*. Barcelona: Editorial U O C Book print S.L.
- Kaap, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley.
- Lamas, H. (2015). Sobre el rendimiento escolar. *Dialnet Propósitos y representaciones*, 313-386.
- Lizano, K., & Pinela, E. (02 de octubre de 2018). La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Lomas, C. (1999). *Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras*. Barcelona: Paidós. Obtenido de <http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/154/I.1.lomas.pdf>
- Martínez , C., & Galán, A. (2014). *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. Madrid: UNED.
- MEC. (noviembre de 2011). *Capacitación docente 2011. Planificación curricular*. Recuperado el 01 de diciembre de 2015, de <http://psicologiaporlavida.blogspot.com/2011/11/destrezas-con-criterios-de-desempeno.html>
- Medina, L. (2001). *Cuadernos de investigación: Estado de la cuestión de la innovación educativa en la universidad pública mexicana*. México: Universidad Autónoma de México.

- Ministerio de Educación. (15 de agosto de 2012). Obtenido de todaunavida.gob.ec:  
[https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/ml\\_educativo\\_2012.pdf](https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/ml_educativo_2012.pdf)
- Ministerio de Educación. (08 de marzo de 2012). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica*. Obtenido de Ministerio de Educación org.:  
[http://web.educacion.gob.ec/\\_upload/10mo\\_anio LENGUA.pdf](http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio LENGUA.pdf)
- Ministerio de Educación, & Ministerio de Educación. (15 de agosto de 2012). Obtenido de todaunavida.gob.ec: [https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/ml\\_educativo\\_2012.pdf](https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/ml_educativo_2012.pdf)
- Monereo, C. (s. f.). *Enseñar y Aprender: Estrategias* Google Libros. (s. f.). Recuperado 28 de octubre de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=w1I8AAAACAAJ&dq=monereo+estrategias&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjI3J22zsDIAhWEtlkKHS\\_pBP0Q6wEIOjAC](https://books.google.com.ec/books?id=w1I8AAAACAAJ&dq=monereo+estrategias&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjI3J22zsDIAhWEtlkKHS_pBP0Q6wEIOjAC)
- Montanero, M., & José , L. (2014). Acciones sustantiva y adjetiva del concepto de estrategia. *Publishet on line*, 345-356.
- Moreira, M. (2012). La teoría de aprendizaje significativo crítico: Un referente para organizar la enseñanza contemporánea. *Revista Iberoamericana de educación matemática*, 9-20.
- Moreira, M. A. (2012). Aprendizaje significativo: campos conceptuales, pedagogía de la autonomía. *Meaningfu Learning Reviw*, 44-63.
- Moro, D., & Gaiser, M. (2017). *Quintas jornadas internacionales de investigación y prácticas en didáctica de las Lenguas y las Literaturas*. Viedma-Argentina: Editorial URNR. Obtenido de [http://www.editorial.unrn.edu.ar/media/data/otros/jornadas\\_lengua-literatura2017\\_unrn.pdf](http://www.editorial.unrn.edu.ar/media/data/otros/jornadas_lengua-literatura2017_unrn.pdf)

- Mugny, G., & Pérez, J. (1988). *Psicología social del desarrollo cognitivo*. Barcelona: Anthrohos. Promat, S.Coop. Ltda.
- Ortiz, O. (29 de junio de 2010). Obtenido de Blog : <http://maestriayortizoscoy.blogspot.com/2010/06/importancia-de-las-estrategias-de.html>
- Parrado, F. (2013). J. B. Watson y la publicidad, los inicios de la Psicología del consumidor. *Revista colombiana de Psicología*, 401-406.
- Pellón, R. (2013). Watson, Skinner y algunas disputas dentro del conductismo. *Dialnet*, 389-399.
- Pérez-Acosta, A., & Cruz, J. (2003). Concepto de condicionamiento clásico en los campos básico y aplicado. *Interdisciplinaria*, 205-227.
- Pierri, F. (2017). *El aspecto lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras*. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos.
- Restrepo, M. (2008). *Material bibliográfico de apoyo para las jornadas de formación docente*. Antioquia: Didáctica.
- Revilla, C. (2003). *Dimensiones de la racionalidad hermenéutica*. Barcelona: Facultad de Filosofía.
- Rodríguez , R., & Barcenas, M. (2017). Gamificación como estrategia de adopción de nuevas tecnologías de la información en empresas. Lima, Perú.
- Rodríguez, M. (2003). *La metamorfosis del cambio educativo*. Madrid: Ediciones Akal S. A.
- Sánchez, J. (2015). La participación ciudadana como instrumento del gobierno. *Redialyc*, 51-73.
- Sanz, Á. (2010). *La educación lingüística y literaria en secundaria*. Navarra: Comares.

- Sanz, M. (2005). Didáctica de la literatura: el contexto en el texto y el texto en el contexto. *Dialnet*, 1-21.
- Serna, R. (20 de Junio de 2016). Video juegos y Educación Literaria: Narrativas transmedia en las constelaciones literarias. 2016: Universidad de Alicante.
- Serrano, A., & Rangel, E. (s.f.). *Aprendizaje y desarrollo de la personalidad: la transición adolescente y la educación*. Obtenido de Academia.edu: [https://www.academia.edu/10372631/Aprendizaje\\_y\\_Developmento\\_de\\_la\\_Personalidad\\_SAP001\\_Tema\\_1.\\_LA\\_TRANSICION\\_ADOLESCENTE\\_Y\\_LA\\_EDUCACION](https://www.academia.edu/10372631/Aprendizaje_y_Developmento_de_la_Personalidad_SAP001_Tema_1._LA_TRANSICION_ADOLESCENTE_Y_LA_EDUCACION)
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Angloford S. A.
- Torres, Á., & Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la comunicación y la educación*. Quito: Editorial Universitaria ABYA YALA.
- Treviño , E., Fraser, P., Meyer , A., Morawietz, L., Inostroza, P., & Naranjo, E. (2015). *Informe Terce: Factores Asociados*. Santiago de Chile: UNESCO.
- Vaillant, C., & Vaillant, D. (2009). *Desarrollo profesional docente*. Madrid: Narcea, S.A. Ediciones.
- Vegas, R. A. (2010). *www.sintesis.com Manual de Didáctica de Lengua y Literatura*. Recuperado el 01 de diciembre de 2015, de <http://www.sintesis.com/data/indices/9788497566155.pdf>
- Yela , M. (1996). La evolución del conductismo: Análisis y evolución de la conducta. *Redyalic*, 165-186.

## ANEXOS

### Anexo 1

#### CUESTIONARIO (INSTRUMENTO)

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

#### CUESTIONARIO PARA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Este cuestionario está orientado para estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson, que tiene el propósito de recoger información sobre las estrategias de Lengua y Literatura para proponer una nueva estrategia basada en la gamificación.

Datos:

Edad: ..... años Curso: ..... Paralelo: ..... Sexo F..... M .....

Indicaciones:

- El documento ha sido transformado de manera innovadora a un documento digital denominado formulario, que es parte de las herramientas de Google.
- La encuesta consta de 20 preguntas, diecinueve de ellas son cerradas elija una respuesta y la última es abierta, puede expresar sus ideas.
- La información proporcionada tiene fines educativos y guarda absoluta reserva.

Por favor llene las siguientes preguntas

NN °	Ítem	Siempre	A veces	N nunca	casi nunca
11	Cuando estudia Lengua y Literatura:				

	¿Encuentra diferencia con las clases que recibía en la educación básica?				
22	¿Las clases de Lengua y Literatura en educación básica eran más divertidas que ahora, y se realizaban actividades lúdicas?				
33	¿Considera que el texto escolar debe ser la principal herramienta para aprender Lengua Y Literatura?				
44	¿La forma en que se aplican las clases de Lengua y Literatura resultan por lo general monótonas y no atractivas?				
55	¿La lectura de textos				

	es monótona y de difícil comprensión porque no se aplican actividades interesantes?				
66	¿Conocer sobre literatura y el análisis que se requiere para las obras, resulta emocionante de la forma en que se aprende?				
77	¿Las horas de lengua y Literatura son las más esperadas porque despierta su interés?				
88	¿Se ha detectado dentro del grupo que hay personas a quienes se les dificulta escribir correctamente?				
99	¿Se ha detectado que dentro del grupo hay personas a quienes se les				

	dificulta leer y hablar correctamente?				
110	¿La forma de aplicar las estrategias de Lengua y Literatura, deben ser variadas para que se aprenda con facilidad?				
111	¿Durante las clases de Lengua y literatura los estudiantes participan activamente?				
212	¿Los recursos que se utilizan para promover el aprendizaje de esta asignatura son variados?				
313	¿Durante las clases de Literatura se promueve el juego para que el aprendizaje perdure?				

314	¿Las clases de Lengua y Literatura se imparten pensando en su realidad?				
315	¿Aprendo mejor Lengua y literatura con actividades divertidas que cuando me hacen revisar sólo el libro?				
316	¿El trabajo que se realiza en Lengua y Literatura está acorde a mi edad?				
317	¿Los conocimientos que adquiero en Lengua y Literatura van acorde a los intereses que tengo en el futuro?				
318	Cuando mis notas bajan en Lengua y Literatura, ¿se debe a sus errores				

	en la escritura y lectura?				
319	¿Pienso que si se aplican actividades atractivas (lúdicas) e innovadoras aprenderé mejor Lengua y Literatura?				
320	¿Cómo cree que se aprende mejor la asignatura de Lengua y Literatura? Explique con palabras.	<p>Respuesta: .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			