

Fortalecimiento de la práctica docente en la materia de “México y su literatura” a través del diseño e implementación de material didáctico digital interactivo en la Preparatoria no. 2 de la UAEH.

Strengthening teaching practices in the subject of "Mexico and its Literature" through the design and implementation of interactive digital teaching materials at Preparatory School No. 2 of the UAEH.

Alicia J. Olivares-González^a, Alma D. Vite-Rojo^b

Abstract:

The incorporation of courses focused on literature and language arises as a response to the results of national and international assessments that reveal deficiencies in writing and reading comprehension skills. In this context, teaching practice plays a fundamental role in achieving the proposed objectives; therefore, its strengthening is established as an educational priority. To address this issue, an educational intervention project was developed based on the design of interactive digital teaching materials, which were implemented in a pilot test with teachers. Subsequently, surveys were applied to gather their evaluations of the proposal. The results show that the participants consider the incorporation of gamified activities through digital resources as a means to strengthen teaching practice, by enhancing student motivation and meeting the demands of current educational environments.

Keywords:

Teaching practice, literature, gamification, information technologies, educational innovation.

Resumen:

La incorporación de asignaturas orientadas a la literatura y la lengua surge como respuesta a los resultados de evaluaciones nacionales e internacionales que evidencian deficiencias en las competencias de escritura y comprensión lectora. En este escenario, la práctica docente desempeña un papel esencial para alcanzar los objetivos planteados, de modo que su fortalecimiento se configura como una prioridad educativa. Con la finalidad de atender esta problemática, se desarrolló un proyecto de intervención educativa basado en el diseño de materiales didácticos digitales interactivos, los cuales fueron implementados en una prueba piloto con docentes. Posteriormente, se aplicaron encuestas para obtener sus valoraciones respecto a la propuesta. Los resultados evidencian que los participantes consideran que la incorporación de actividades gamificadas mediante recursos digitales puede fortalecer la práctica docente, al favorecer la motivación de los estudiantes y responder a las demandas de los entornos educativos actuales.

Palabras Clave:

Práctica docente, literatura, gamificación, tecnologías de la información, innovación educativa.

^a Alicia Janet Olivares González, Universidad Politécnica de Tulancingo | Maestría en Gestión e Innovación Educativa | Tulancingo de Bravo, Hidalgo | México, <https://orcid.org/0000-0001-9790-3983>, Email: alicia.olivares2331106@upt.edu.mx

^b Alma Delia Vite Rojo, Universidad Politécnica de Tulancingo | Tulancingo de Bravo, Hidalgo | México, <https://orcid.org/0000-0003-1141-4463>, Email: alma.vite@upt.edu.mx

1. Introducción

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), por medio del Módulo sobre Lectura (MOLEC), aplica encuestas para obtener información sobre la condición de lectura en México en áreas urbanas, entre estos datos se pueden encontrar el uso de materiales de apoyo, la comprensión e influencias en el hábito de la lectura. Los datos obtenidos de estas pruebas muestran que del año 2015 al 2024, la población lectora disminuyó 14.6% en comparación al primer año de referencia. Un dato contrastante es la forma de adquisición, en donde el acceso gratuito a los materiales de lectura aumento de forma considerable hasta alcanzar el 67%. El 83.9% durante su infancia recibió estímulos para la lectura en la escuela además de ello el 74.8% señalo el papel del docente en la motivación a practicar la lectura. Esta información permite conocer el panorama de la importancia y necesidad de impulsar las habilidades de lecto-escritura a través de materias cuya finalidad sea el desarrollo de las mismas, así como materiales de apoyo para su enseñanza-aprendizaje. La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) en el plan de estudios de educación media superior 2019, incluye cinco materias relacionadas a lengua y literatura; en el programa de la materia México y su literatura se establece que es una materia del campo humanista que permite al alumno un acercamiento a los principios de la literatura mexicana y sus principales exponentes con sus obras más reconocidas, permitiendo al estudiante diferenciar los conceptos básicos de la misma, así como sus géneros y subgéneros. Además, permite enriquecer su bagaje cultural. Los contenidos permite que el alumno desarrolle un aprendizaje significativo que fortalezca el pensamiento crítico y cognitivo, orientado a acrecentar su gramática y lenguaje, pueda adquirir habilidades y herramientas lingüísticas de escritura, lectura y comprensión. En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia México y su literatura se detecta que de acuerdo a las nuevas necesidades sociales las estrategias pedagógicas han cambiado, y de acuerdo al objetivo de la materia no existen el material didáctico para poder incluir en el proceso educativo los recursos TIC's y TAC's que apoyen a la practica docente, por lo que mediante la aplicación de entrevistas, se busca obtener la información para determinar los contenidos y características más relevantes del material didáctico digital interactivo adecuado a la práctica docente, fundamentando el contenido en el temario de la materia. Tomando en consideración la teoría Conectivista desarrollada por Siemens en la primera década de los años 2000, que integra los principios de la teoría de auto-organización e involucra los principios de la red, en la cual el alumno obtiene un autoaprendizaje cuando hace uso de herramientas y plataformas, esta propuesta en la

actual era digital también busca integrar un aprendizaje complejo basado en la colaboración, interacción y las conexiones en las redes (López de la Cruz, E. y Escobedo, F. 2021). La gamificación juega un papel relevante en este proyecto ya esta estrategia está siendo utilizada como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, así como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo. Un diseño curricular basado en los principios de la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés. (Ortiz-Colón et al., 2018).

2. Metodología

La finalidad del Proyecto de Intervención Educativa es detectar un problema escolar al cual se le dará solución por medio de acciones y recursos previamente planificados. Este proceso suele dividirse en varias fases, cada una con objetivos específicos. De acuerdo a Pérez Serrano (2011), el proceso tiene cuatro fases:

- Diagnóstico
- Planificación
- Aplicación-ejecución
- Evaluación

2.1 Etapas del proyecto de investigación

2.1.1 Diagnóstico

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia México y su literatura del plan de estudios 2019 de la UAEH para el nivel Medio superior se detecta que de acuerdo a las demandas de los entornos educativos actuales las estrategias pedagógicas han cambiado, y de acuerdo al objetivo de la materia no existen el material didáctico para poder incluir en el proceso educativo los recursos TIC y TAC que apoyen a la practica docente, por lo que mediante la aplicación de entrevistas, se busca obtener la información para determinar los contenidos y características más relevantes del material didáctico digital interactivo a elaborar, fundamentando los contenidos y diseños en correlación al temario de la materia. Esta entrevista titulada *Entrevista Materiales didácticos*, se constituye por diez preguntas semiestructuras de las cuales 9 corresponden a respuesta abierta y 1 de opción múltiple. La entrevista fue aplicada a los docentes que imparten la materia de México y su literatura en el semestre enero – junio 2025 en la escuela Preparatoria No. 2 de la UAEH, el grupo de sujetos de estudio se compone de cinco integrantes.

Los resultados obtenidos muestra las aplicaciones digitales que más identifican los docentes para hacer alguna actividad de gamificación, por lo tanto se determinó el uso de la aplicación de uso gratuito Genially para el diseño el material didáctico digital interactivo que de acuerdo a los mismos catedráticos ayudaría en la práctica docente para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2 Planificación

La etapa de diagnóstico se desarrolló entre el mes de marzo y abril en el que se realizó la propuesta de validación de la encuesta así como la aplicación de la misma una vez ya aprobada. Con los resultados obtenidos en el diagnóstico se incoa con el diseño del material didáctico digital interactivo. Para este proceso se utilizó el programa de la materia, la bibliografía propuesta e investigación propia. Considerando los tiempos meta la etapa de aplicación-ejecución así como la etapa de evaluación entre los meses de mayo y agosto de 2025.

2.1.3 Aplicación- ejecución

Se realizó la elaboración del material didáctico digital interactivo de acuerdo a las necesidades de los docentes, estos materiales apoyaran al profesor a cumplir con el objetivo de la materia de “México y su literatura” en el nivel medio superior en la escuela Preparatoria No. 2 de la UAEH, para la elaboración de los mismos se utilizó la aplicación Genially, en total se desarrollaron tres materiales didácticos con características diversas.



Figura 1. Literatura Maya.



Figura 2. Literatura Siglo XIX.



Figura 3. Literatura Carlos Fuentes.

En cuanto a la implementación del proyecto de intervención el material se compartió a cinco docentes que imparten la materia México y su literatura.

2.1.4 Evaluación

Para obtener resultados de la percepción de los docentes sobre la gamificación y la pertinencia del material didáctico digital interactivo, se aplicaron dos instrumentos.

2.1.4.1 Descripción de instrumentos de evaluación

El primer instrumento aplicado *Encuesta Percepción de material didáctico digital para gamificación en la materia “México y su literatura”*, se validó por prueba piloto y se aplicó a los cinco docentes sujetos de prueba. Este instrumento se constituye por tres secciones, cada una para evaluar los materiales denominados de la siguiente forma:

1. Material 1 Mayas.
2. Material 2 Siglo XIX.
3. Material 3 Carlos Fuentes.

Cada instrumento se compone por siete preguntas semiestructuradas de las cuales seis son de tipo

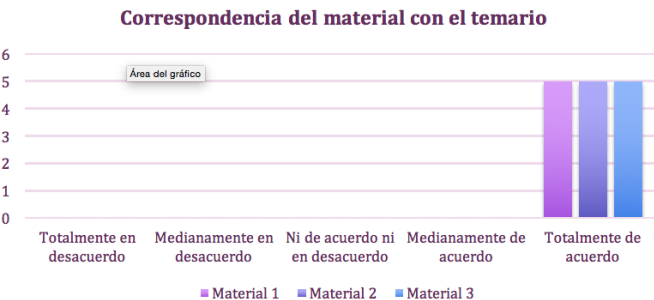
cerrada, tiene respuestas previamente delimitadas con un escalamiento tipo Likert, la séptima interrogante de tipo abierta. La encuesta fue aplicada de forma física. El segundo instrumento validado por expertos, se adaptó del trabajo *“Instrumento para la evaluación de conocimientos, actitudes y prácticas de docentes sobre gamificación (cap-gd): diseño y validez de contenido”* (Pulgarín-Arias 2024), el instrumento aplicado en este proyecto de intervención educativa consta de 28 reactivos con un escalamiento tipo Likert, clasificadas en tres dimensiones: conocimiento, actitudes y prácticas. Este instrumento se aplicó a seis docentes, este segundo instrumento de nombre *Encuesta de evaluación de los conocimientos, actitudes y prácticas sobre la gamificación en docentes*, se aplico por medio de Google Forms.

3. Resultados

A continuación se muestran los resultados obtenidos en los dos instrumentos aplicados, se presentan los resultados de la *Encuesta Percepción de material didáctico digital para gamificación en la materia “México y su literatura”*, con este instrumento se busca obtener información en relación al diseño y características del material elaborado como estrategia de apoyo en la práctica docente, después se presentan los resultados de la *Encuesta de evaluación de los conocimientos, actitudes y prácticas sobre la gamificación en docentes*.

3.1 Encuesta Percepción de material didáctico digital para gamificación en la materia “México y su literatura”

La encuesta aplicada consta de seis preguntas semiestructuradas cerradas en escala Likert, y una pregunta abierta. Se aplicó una encuesta por cada material elaborado. Se presentan los resultados de los



tres materiales en un solo gráfico.
Figura 4. Relación de material y temario.

Como se puede observar en la *Figura 4* todos los docentes coinciden que los materiales elaborados corresponden a un tema o subtema del temario, apoyando en la enseñanza del tema correspondiente,

esta información se complementa con el gráfico de la *Figura 5*, en el que el 100% de los docentes consultados afirman que la información es adecuada para apoyar en su práctica docente aplicando el material gamificado como estrategia de enseñanza. Así mismo todos ellos consideran que el uso del material didáctico digital puede apoyar a los alumnos a fortalecer el aprendizaje del tema, por su cercanía con el uso de TIC’s y TAC’s.

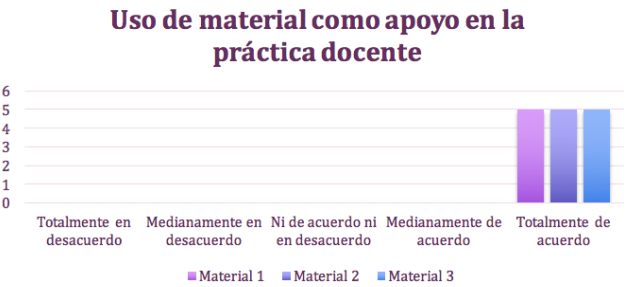


Figura 5. Apoyo de material didáctico en la práctica docente y su uso.

La pregunta 5 tiene como finalidad conocer el grado de dificultad que los docentes perciben en cada uno de los materiales didácticos digitales interactivos, de acuerdo a la dificultad consideran el uso del mismo en su práctica docente. Para *el Material 1 Mayas*, 40% consideran que la actividad de gamificación es fácil, mientras que otro 40% lo consideran medianamente fácil. El *Material 2 Siglo XIX* fue considerado 40% medianamente fácil, en contraposición del 40% de los docentes que consideran el material en la categoría medianamente difícil; por último, el 40% considera que el *Material 3 Carlos Fuentes*, se encuentra en el rango de fácil. Es importante destacar que ninguno de los docentes considera Difícil las actividades para ser implementadas como parte de las estrategias en la práctica docente.

3.2 Encuesta de evaluación de los conocimientos, actitudes y prácticas sobre la gamificación en docentes.

Los resultados de la segunda encuesta de sobre la gamificación se presentan a continuación; la prueba se realizó a seis docentes por medio de Google Forms. De acuerdo a los datos recabados los docentes participantes oscilan entre los 31 y 57 años, por lo tanto pertenecen a las generaciones X y generación Millenian; el 50% de los encuestados son varones y el 50% mujeres. La experiencia en la docencia varia entre los 8 y 29 años de experiencia por lo que las estrategias, técnicas y métodos en la práctica docente son variadas. La encuesta se clasifica en tres dimensiones: conocimiento, actitudes y prácticas. En la primera dimensión de conocimiento, se aplicaron nueve preguntas de las cuales se puede destacar que el 100% de los docentes conocen el concepto de gamificación

además de que la consideran como una gran herramienta para apoyar en la práctica docente así mismo la Figura 6 muestra que los docentes consideran que las actividades gamificadas ayudan a conocer y desarrollar las competencias en los alumnos.

9. La gamificación permite a los docentes identificar las competencias de sus estudiantes.

6 respuestas



Figura 6. Percepción de los docentes sobre la gamificación en los alumnos y el desarrollo de competencias.

Para la dimensión de actitudes, se realizaron doce preguntas, en estas se busca conocer el acercamiento que tienen los docentes a la gamificación como estrategia en la práctica docente. Como se muestra en la Figura 7 El 100% de los consideran que a través de la gamificación tanto los alumnos como los docentes pueden obtener una retroalimentación positiva, además de fortalecer las habilidades pedagógicas al ser otra técnica de enseñanza que ayuda a explicar los conceptos abordados en clases, esto favoreciendo los diversos tipos de aprendizaje de acuerdo a Lozán, Nieves. (2022)

16. Considero que la gamificación fortalece mis habilidades pedagógicas.

6 respuestas



Figura 7. Habilidades pedagógicas y gamificación

En la Figura 8 se muestra que solo el 50% de los docentes consideran tener los recursos físicos y tecnológicos para realizar las clases gamificadas aunque los avances tecnológicos han sido variados, no todos hacen uso de ellos y se demuestra la brecha digital existente.

19. Considero que tengo a mi disposición los recursos físicos y tecnológicos suficientes para realizar mis clases gamificadas.

6 respuestas

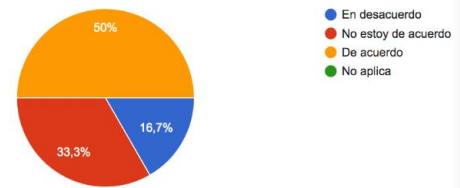


Figura 8. Acceso a recursos físicos y tecnológicos para gamificación

Otro factor que los docentes consideran para no poder hacer uso de la gamificación es el tiempo destinado en la jornada laboral para diseñar, elaborar y aplicar las actividades. Por lo tanto el 83% consideran un desafío aplicar actividades gamificadas en su labor cotidiana Figura 9.

14. La gamificación representa un desafío en mi trabajo

6 respuestas

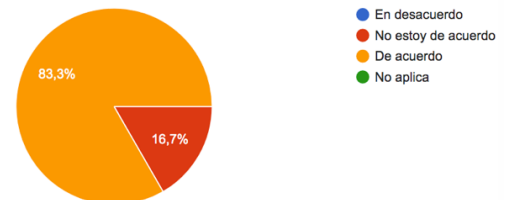


Figura 9. La gamificación como desafío laboral

Por último para la dimensión de prácticas se aplicaron siete preguntas, el 66.7% de los docentes encuestados en alguna ocasión han aplicado actividades gamificadas, mismo porcentaje que consideraría la gamificación como estrategia cotidiana en su labor docente mostrado en la Figura 10, sin embargo el 83.3% reflexionan que es mayor la exigencia de diseñar y aplicar una actividad propia que una ya existente Figura 11.

28. ¿Consideraría hacer uso de actividades gamificadas para su labor docente cotidiana como estrategia de enseñanza?

6 respuestas

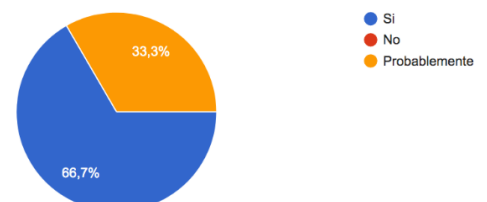


Figura 10. Gamificación en la práctica docente

26. Es más exigente diseñar y aplicar una actividad gamificada que aplicar una ya existente.

6 respuestas

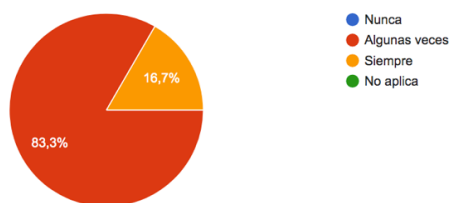


Figura 11. Gamificación en la práctica docente

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

5.

4.1 Discusión

Los resultados obtenidos en este proyecto de intervención respaldan otras investigaciones sobre el uso de recursos didácticos digitales como estrategia de apoyo en la práctica docente y en la enseñanza de la literatura, Rodrigo-Segura y Ballester-Roca (2020) aseguran que el empleo de herramientas elaboradas por medio de recursos tecnológicos (TIC's y TAC's) les permitió a los docentes desarrollar de forma práctica las competencias de trabajo en equipo, innovación y creatividad específicas, es decir ayudaron a la práctica docente apoyando en que los alumnos cumplan con los objetivos programados en las materias de literatura, mejorando el aprovechamiento de los mismos. Tal como afirman Jorge, L. J et al. (2023) el uso de las herramientas digitales permiten transformar de forma positiva la práctica educativa ya que al incluir estos recursos los alumnos muestran un mayor interés en las actividades propuestas, así mismo Sánchez et al. (2023) consideran fundamental dotar de herramientas a los maestros sobre metodologías activas para mejorar la práctica docente, ya que de acuerdo a sus estudios, los alumnos presentan problemas de aprendizaje cuando los docentes no cuentan con practicas pedagógicas novedosas.

Otro resultado importante de destacar es la percepción de los docentes a la aplicación de actividades gamificadas en su practica cotidiana, al iniciar el proyecto de intervención algunos docentes no estaban interesado en realizar actividades de gamificación, sin embargo después de la prueba piloto 67% de los docentes consideran hacer uso de actividades gamificadas y el 33% probablemente incluirían estas actividades, esto favoreciendo las diversas formas de aprendizaje de los estudiantes de nivel medio superior que actualmente pertenecen a la generación Z y cuya característica principal es ser nativos digitales, es decir la interacción con su realidad es a través de dispositivos electrónicos. Los antecedentes de casos de éxito en la enseñanza de la lengua y literatura son evidencia de la eficacia de la gamificación en la práctica educativa así como la aplicación de la teoría Conectivista.

4.2 Conclusiones

El objetivo general del proyecto, diseñar un material didáctico digital interactivo para fortalecer la práctica

docente en la materia de "México y su literatura" fue realizado de forma satisfactoria, con materiales que no solo son atractivos visualmente, también cumplen una función pedagógica. Aunado a la creación del material se implemento como prueba piloto con los docentes y se evaluó su impacto, teniendo una respuesta positiva y favorable de los mismos, quienes están dispuestos a fortalecer su práctica docente por medio de la gamificación con los materiales didácticos digitales interactivos, así mismo algunos docentes cambiaron su perspectiva sobre la gamificación, uso y resultados positivos en los alumnos. Para mejorar las habilidades de lecto-escritura de los alumnos el desarrollo de materias que favorezcan la enseñanza de la lectura y de la literatura es fundamental, además de la creación de estas, buscar estrategias que faciliten su aprendizaje y aprovechamiento, ya que a nivel mundial los resultados obtenidos en diversas pruebas exponen las carencias de esta habilidad básica fundamental en el desarrollo humano, con la creación de materiales didácticos se busca apoyar a los docentes a fortalecer la práctica educativa cotidiana adaptando sus conocimientos y experiencia a recursos que faciliten a los alumnos obtener la habilidad antes mencionada.

La practica docente es el conjunto de activadas programadas que realiza el docente con la finalidad de alcanzar el objetivo de aprendizaje por parte de los alumnos, las diversas formas de aprendizaje que se han estudiando y se presentan a través de las épocas generacionales, incentivan a los docentes a fortalecer sus practicas con herramientas e instrumentos que no solo atrapen la atención del alumnado sino que también desarrollen las habilidades y competencias esperadas, ya que la educación esta en constante actualización, la práctica docente se debe de actualizar al mismo ritmo, sin perder de vista el objetivo principal de la enseñanza. La gamificación como estrategia educativa es una herramienta que apoya en la practica docente, fortalece las habilidades tanto docentes como del estudiantado, sin cambiar el objetivo de la enseñanza. La educación esta en constante cambio empero es fundamental desarrollar las estrategias pedagógicas adecuadas para responder a las demandas de los entornos educativos actuales, para que los alumnos logren el desarrollo de habilidades, competencias y conocimientos que se espera adquieran en su vida académica.

Referencias

- [1] INEGI.(s. f.) Modulo sobre lectura (MOLEC) 2024 <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2024/molec/molec2024.pdf>
- [2] Jorge, L. J., Villanueva, M. D. C. M., Sánchez, S. J. R., Pérez, A. E. S., & Parada, R. G. (2023). El impacto de la gamificación en educación básica. caso de estudio: Preescolar Gabriel Ramos Millán, Estado de México. Revista NeyArt, 1(1), 17-37
- [3] López de la Cruz, E. y Escobedo, F. (2021). El conectivismo, el nuevo paradigma del aprendizaje. Desafíos, 12(1); 73-9. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>
- [4] Lozsán, Nieves. (2022). Métodos de enseñanza en educación superior. Una revisión de la literatura Latinoamericana. Periodo 2010-2020.Mejía, K. V. . (2024). La lectura y escritura en la nueva escuela mexicana. Un análisis documental en educación básica en México.

- [5] Ortiz-Colón, A., Jordán, J. J. P., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- [6] Pulgarín-Arias, L., Pinzón-Salazar, S., Ospina-Cano, S., & Quiroz-González, E. (2024). Instrumento para la evaluación de conocimientos, actitudes y prácticas de docentes sobre gamificación (CAP-GD): diseño y validez de contenido. *Journal Educational Innovation/Revista Innovación Educativa*, 24(95).
- [7] Rodrigo-Segura, F., & Ballester-Roca, J. (2020). Un proyecto integrado para la formación de los futuros maestros: elaboración de páginas web para la enseñanza de la literatura en educación infantil y primaria. *Revistas Científicas de la Universidad de Murcia*, 38(1), 161-182. <https://doi.org/10.6018/educatio.413461>
- [8] Sánchez, O. C., Malagón, I. D. M., Navarrete, W. B. T., & Burgos, J. C. V. (2023). Metodologías activas en la enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica “Sebastián de Benalcázar” Parroquia las Mercedes, Cantón las Naves, periodo lectivo 2022-2023. *Journal of Science and Research*, 8(CIID-EQ-2023), 307-313.
- [9] Serrano, G. P. (2021). *Elaboración de Proyectos Sociales: Casos prácticos* (Vol. 32). Narcea Ediciones.