

25

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA**  
**INNOVADORA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES**  
**LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 9 A 11 AÑOS**

# ESTRATEGIA DIDÁCTICA

INNOVADORA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 9 A 11 AÑOS

## INNOVATIVE DIDACTIC STRATEGY TO STRENGTHEN LINGUISTIC SKILLS IN CHILDREN AGED 9 TO 11

Carla Yoselin Reyes-Torres<sup>1</sup>

E-mail: [carla.reyes.47@est.ucacue.edu.ec](mailto:carla.reyes.47@est.ucacue.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-5277-1082>

Nancy Marcela Cárdenas-Cordero<sup>1</sup>

E-mail: [ncardenasc@ucacue.edu.ec](mailto:ncardenasc@ucacue.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6250-6504>

<sup>1</sup> Universidad Católica de Cuenca. Ecuador.

### Cita sugerida (APA, séptima edición)

Reyes-Torres, C. Y., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2023). Estrategia didáctica innovadora para fortalecer las habilidades lingüísticas en niños de 9 a 11 años. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(S2), 244-257.

### RESUMEN

Las habilidades lingüísticas son fundamentales en el proceso comunicativo, de ahí que dentro del aula es menester que dicho proceso sea desarrollado al máximo para lograr aprendizajes significativos en el estudiante. Por ello, el objetivo de la presente investigación es fortalecer las habilidades lingüísticas en el área de Lengua y Literatura, desde una mirada innovadora y acorde a los nuevos desafíos de la educación de hoy. El presente estudio se centró en una investigación no experimental, de corte transversal y con un enfoque epistemológico mixto. Se recolectaron datos mediante una encuesta física en la escala de Likert a los estudiantes del subnivel Básica Media, una vez obtenidos se empleó la estadística descriptiva para el análisis de la información. En este se pudo evidenciar un manejo de actividades acordes a las habilidades del habla, escucha y escritura, más no en la habilidad lectora que manifiesta deficiencia en la aplicación de técnicas y recursos innovadores que promuevan mayor confianza y desarrollo cuando se trabajan en clase. Como conclusión, se propone la utilización de una estrategia didáctica gamificada que atienda esta problemática desde una perspectiva lúdica y constructiva, con miras a lograr mejores resultados en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### Palabras clave:

Enseñanza primaria, innovación pedagógica, juego educativo.

### ABSTRACT

Linguistic skills are fundamental in the communicative process, which is why it is necessary for this process to be fully developed within the classroom in order to achieve meaningful learning in the student. Therefore, the objective of this research is to strengthen linguistic skills in the area of Language and Literature, from an innovative perspective that aligns with the new challenges of today's education. This study focused on a non-experimental, cross-sectional research design with a mixed epistemological approach. Data was collected through a physical Likert scale survey administered to students in the Middle Basic sublevel, and descriptive statistics were used for data analysis. The results revealed that activities aligned with speaking, listening, and writing skills were effectively implemented, but there was a deficiency in reading skills due to a lack of application of innovative techniques and resources that promote confidence and development in the classroom. In conclusion, the proposal suggests the use of a gamified didactic strategy to address this issue from a playful and constructive perspective, aiming to achieve better results in the teaching-learning process.

### Keywords:

Primary education, pedagogical innovation, educational game.

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las habilidades lingüísticas dentro del contexto educativo ha sido motivo de estudio constante, con resultados que evidencian grandes dificultades en su comprensión lectora, auditiva, capacidad de expresarse de manera oral y escrita. De esta forma, el proceso de enseñanza-aprendizaje efectuado en las aulas para el desenvolvimiento de estas habilidades, es un eje importante a tomar en cuenta para contribuir a mejores resultados en el desempeño académico de los estudiantes.

Muchas desventajas se pueden ver en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas, lo que lleva a muchos problemas en el desarrollo de las habilidades comunicativas (Cajamarca, 2019, como se cita en Salvatierra & Game, 2021). Por lo tanto, es coherente señalar que estas falencias pueden influir en su nivel de comprensión como en la capacidad de producción del lenguaje, afectando en gran medida su rendimiento académico.

Al respecto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020), señaló que “en todos los países de América latina y el Caribe hay una crisis de aprendizaje, ya que una proporción importante de los estudiantes no están pudiendo desarrollar los saberes y habilidades mínimos esperados para su etapa de formación”; destacando entre sus causas la poca presencia de aprendizajes que promuevan la reflexión y evaluación de textos. Además, en el Ecuador los resultados emitidos por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2022), en Ecuador evidenciaron una reducción en promedios de lectura en todos los subniveles educativos, siendo una de las competencias lingüísticas clave al momento de adquirir nuevos conocimientos.

El desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes depende en gran medida del rol de los docentes, cuyos procesos pedagógicos deben incluir la implementación de estrategias didácticas constructivas, que involucren la participación activa y directa de cada estudiante (Moral, 2018, mencionado en Salvatierra & Game, 2021).

Un aspecto clave en la adquisición de nuevos aprendizajes está en la capacidad de dominar las competencias lingüísticas y son los procesos de aprendizaje los encargados de permitir su aprovechamiento, es decir, se establece una conexión entre el enfoque pedagógico transmitido en el aula y el desarrollo de las destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer, escribir y comprender. De ahí que los bajos índices presentados dan clara señal de que no se está haciendo lo suficiente para lograr los resultados requeridos.

Con relación a lo expuesto, en el presente estudio se analizan los procesos pedagógicos en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, situada en la parroquia Malvas de la ciudad de Zaruma, en el subnivel de Educación Básica Media,

que comprende a los estudiantes de 9, 10 y 11 años. El diagnóstico efectuado permitió apreciar que los docentes implementan estrategias didácticas acordes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en sus estudiantes pero que no son del todo fructíferas para lograr su máximo aprovechamiento, por lo que a partir de las percepciones y dificultades de los alumnos se establece la búsqueda de un camino que atienda estas necesidades.

Ante lo mencionado se plantea el siguiente problema de estudio: ¿Cómo contribuir al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del subnivel de Educación Básica Media desde una mirada innovadora?

El dominio de las habilidades lingüísticas implica no solo la base para poder establecer una comunicación con los demás, sino que son un aspecto clave en la adquisición de nuevos conocimientos. De ahí que desde el contexto educativo es imperativo procurar procesos de aprendizaje que permitan su aprovechamiento al máximo, desde enfoques pedagógicos innovadores que otorguen al estudiante experiencias de aprendizaje significativas y vivenciales, tanto para su formación personal como profesional.

Para ello, es necesario utilizar metodologías que involucren al estudiante en su propio aprendizaje, permitiéndole expresarse de diferentes formas y en distintas situaciones comunicativas; que favorezcan la interacción social y la colaboración entre los estudiantes, ya que aprender el uso de la lengua implica comunicarse efectivamente, comprender diferentes culturas y perspectivas. Además, como docentes se debe generar aprendizajes en entorno educativos estimulantes y dinámicos que incrementen la motivación de los estudiantes y su a vez contribuya a un mejor dominio de las habilidades lingüísticas; y en la medida de lo posible integrar recursos tecnológicos y multimedia puede enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El presente trabajo investigativo justifica su importancia en la necesidad de contar con una propuesta didáctica innovadora para la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, que busque potenciar las habilidades lingüísticas en el área de Lengua y Literatura y que sea un aporte para uno de los objetivos que se tiene como institución educativa, el cual es otorgar aprendizajes de calidad en ambientes de aprendizaje constructivos, que permitan una formación integral en cada estudiante, mediante el uso de estrategias didácticas activas que encaminen al cumplimiento de dichos objetivos. Además, de acuerdo a su criterio de flexibilidad podrá servir para su posible aplicación en otras áreas de conocimiento, con la misma finalidad de elevar el desempeño académico a través de un correcto desarrollo de habilidades.

En la revisión de trabajos previos, Cordero & Núñez (2018), describen cómo en el aula de inglés las competencias y

el desempeño lingüístico pueden llegar a estimularse y reforzarse con actividades lúdicas. Demostraron que las actividades individuales y grupales en el plano lingüístico empleadas en el aula, se desarrollan de mejor manera cuando se ejecutan herramientas didácticas motivadoras, su nivel de lengua y destrezas se refuerzan mejor cuando se fomenta la competitividad y participación activa en los estudiantes.

En un estudio con alumnos de 3º, 4º y 5º grado de educación básica, Ferraz et al. (2019), encontraron que la comprensión lectora está relacionada con el rendimiento escolar y que el desarrollo de esta habilidad puede beneficiar el aprendizaje en diversas materias del currículo escolar. Se comparó las calificaciones de los estudiantes en las asignaturas de Lengua Portuguesa y Matemáticas y encontraron que existe una conexión positiva entre la comprensión lectora, medida mediante la prueba Cloze, y el desempeño escolar en general. Esto significa que los estudiantes que tienen una mejor comprensión lectora tienden a obtener mejores calificaciones en sus estudios.

A través de una investigación con estudiantes universitarios, Quelal (2020), identificó que la falta de innovación en el uso de estrategias didácticas incide en el desarrollo de las competencias lingüísticas, aunque son problemas que arrastran desde los niveles inicial, básica y bachillerato; el implementar siempre las mismas actividades tradicionales los estudiantes presentan dificultades para lograr mejorarlas, además de considerar que las clases monótonas no ayudan a lograr aprendizajes significativos.

Asimismo, Cajamarca et al. (2021), evidenciaron que la inserción de metodologías activas en el área de Lengua y Literatura favorecen positivamente en el fortalecimiento de habilidades lingüísticas de lectura y escritura, al aplicar microambientes de aprendizaje con actividades que generen curiosidad en los estudiantes.

Buscando fortalecer las habilidades de lecto-escritura, Valdez & Rodríguez (2022), plantearon talleres metodológicos para un mejor desarrollo de habilidades lingüísticas orales y escritas en estudiantes de Básica Media. Inicialmente un diagnóstico permitió detectar un alto porcentaje de actividades no orientadas al desarrollo de habilidades lingüísticas, lo que deriva en estudiantes con problemas para leer, crear textos y transcribir dictados; por lo que en su propuesta incluyeron estrategias didácticas enfocadas al uso de: textos descriptivos, debate, reflexión y diálogo, logrando resultados con alto grado de satisfacción en los docentes.

Tomando en cuentas estos antecedentes, vale mencionar que el uso de nuevas y variadas estrategias didácticas enfocadas en una construcción activa del aprendizaje permite mejores resultados en el desarrollo de las habilidades lingüísticas y aunque existen numerosos aportes frente al tema, aún se necesita hacer uso de metodologías que generen un antes y un después en los procesos de

aprendizaje, que logren conectar a profundidad la motivación y en este caso, las cuatro habilidades lingüísticas. Ante aquello, la gamificación propone convertir las clases aburridas y contenidos teóricos lineales en ambientes de aprendizaje interesantes, amenos, transformadores y significativos.

Con el propósito de establecer una base sólida a la presente investigación, se ahonda en las teorías y conceptos más relevantes en el campo de estudio que establezca un marco teórico robusto y coherente.

Es imperativo iniciar con la definición de Avecillas (2017), respecto al estudio de Lengua y Literatura: *“este saber autónomo, en el que confluyen diversas ciencias, ha centrado sus objetivos en el desarrollo de la competencia comunicativa, trascendental en el ámbito personal, social y académico del estudiantado, además de la competencia literaria, fundamental para potenciar la comprensión lectora y la formación de un pensamiento crítico y de una voz con estilo propio”* (p. 158)

El proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, debe procurar el ejercicio de las habilidades lingüístico-comunicativas dentro de prácticas con enfoque comunicativo, es decir, *“todas deberán implementarse dentro de diferentes situaciones comunicativas reales o simuladas, que exijan a los estudiantes interrelacionar habilidades orales, escritas, de comprensión, de expresión oral y de producción de textos para la resolución de problemas presentes en ellas”* (Ecuador. Ministerio de Educación, 2016)

La literatura como objeto de enseñanza supone dos grandes objetivos de aprendizaje; uno está relacionado con los aspectos motivadores del hábito lector, a través del uso de textos literarios como fuente de placer y enriquecimiento personal. El segundo tiene que ver con conocer las características lingüísticas y estéticas que forman parte de los hechos y acontecimientos literario (Morán & Villao, 2020).

En la Educación Básica Media, que comprende las edades de 9, 10 y 11 años desde el Currículo Ecuatoriano de Educación General Básica 2016, se propone que el estudiante sea sujeto activo en la construcción de su propio conocimiento, con el docente como mediador de ese aprendizaje y cuyos procesos pedagógicos permitan el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas con actividades que favorezcan la interacción entre pares mediante debates, discusiones, diálogos u otras interacciones lingüísticas.

El aprendizaje con enfoque comunicativo involucra la utilización de herramientas indispensables conocidas como habilidades lingüísticas, las cuales Huanca et al. (2021), definen como *“las competencias, destrezas o capacidades para usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales, así como también, en el acto de la comprensión de textos y la lectura”* (p. 552), entre

las cuales se pueden distinguir las habilidades básicas saber hablar, escuchar, escribir y leer que forman parte del currículo y que deben ser desarrolladas por cada alumno si se desea comunicar con eficiencia en todas las situaciones posibles. Cassany et al. (2003), explican las características más relevantes que definen a las cuatro habilidades, capacidades o macro destrezas lingüísticas y como trabajarlas en el contexto educativo:

Hablar es una forma de expresión oral, donde se usa la palabra para participar en procesos comunicativos, de los cuales se pueden distinguir, las comunicaciones auto-gestionadas que tienen que ver con al arte de la oratoria, hablar en público, convencer o informar; y plurigestionadas, referentes al intercambio, conversación e interacción entre interlocutores. Entre algunas técnicas y ejercicios para practicar la expresión oral en el aula se tiene: debates y discusiones, juegos de rol, escenificaciones, trabajo de equipo, simulaciones, juegos lingüísticos, exposiciones, llenar espacios en blanco, dar instrucciones, solución de problemas, torbellino de ideas, improvisación, entre otros.

Escuchar se trata de comprender el mensaje y para ello es necesario realizar un proceso cognitivo que involucre construir significados e interpretar un discurso pronunciado oralmente. Prácticas vinculadas a una actitud activa en el estudiante son las recomendadas, con la presencia de *feedback* durante los discursos, poniendo en práctica la anticipación o inferencia, ejercicios variados con diferentes registros (formal y coloquial) y de todo tipo de textos y temas, permitiendo de esta manera ampliar su comprensión auditiva al escuchar todo tipo de lenguaje. Respecto a los ejercicios para trabajar esta habilidad es necesario tomar en cuenta lo siguiente:

- Deben tener una razón para escuchar y que ésta constituya la tarea del ejercicio; además de que el texto oral puede ser escuchado más de una vez para poder concentrarse en la entonación, pronunciación, semántica, etc.
- Que puedan trabajar en la elaboración de diferentes soportes visuales, esquemas, notas, fotografías, dibujos, etc., de manera que puedan medir su comprensión de forma visible y observable.
- Juegos mnemotécnicos, escuchar-dibujar, completar cuadros, escoger opciones, identificar errores, transmitir información y el aprendizaje cooperativo son ideales para ejercitar la habilidad auditiva.

Escribir es definida por el autor como la capacidad de comunicarse coherentemente por escrito, por lo que para lograrlo se necesita manejar algunos componentes como: aspectos motrices del trazo de letras, caligrafía, generación de ideas, revisión y formulación; así como conocimiento del alfabeto, ortografía, puntuación, párrafos, coherencia, adecuación, etc.

Algunas estrategias para trabajar la expresión escrita son: dictados, redacción abierta/texto, comentario y corrección de textos, trabajo por tareas, talleres literarios y co-redacción de textos; con el compromiso de que cada actividad el alumno la disfrute y permita hábitos positivos con la lengua escrita.

Leer implica comprender y esto se logra cuando el lector logra representar mentalmente el significado del texto. Señala que la comprensión lectora se logra a partir de la interrelación entre lo que el lector lee y lo que ya conoce sobre el tema. Las estrategias para desarrollar la habilidad lectora son variadas e interminables, por lo que el autor ha reunido algunas de las más importantes: marcar el texto, juegos lingüísticos, transferir información, recomponer y comparar textos, generar títulos y resúmenes, preguntas, rellenar espacios; lecturas individuales y colectivas, sean de manera silenciosa o en voz alta.

Es importante tomar en cuenta que las habilidades lingüísticas deben ser siempre trabajadas de manera conjunta, puesto que éstas no funcionan correctamente de manera aislada, sino que necesitan integrarse entre sí, es decir se relacionan unas con otras de múltiples maneras

Es función del docente generar las estrategias didácticas que mejor se adecúen a la metodología escogida, pero sobre todo que se articulen con las necesidades e interesantes de los estudiantes, con los objetivos y contenidos de enseñanza. Martín et al. (2017), señalan la definición de Monereo (2007): *“las estrategias son procesos intencionales dirigidos a un objetivo relacionado con el aprendizaje y se consideran como una guía de las acciones que hay que seguir, y que, obviamente es anterior a la elección de cualquier otro procedimiento para actuar”* (p. 34)

De acuerdo con Flores et al. (2017), existen tres tipos de estrategias didácticas: las preinstruccionales, para contextualizar el aprendizaje y generar expectativa en el estudiante (inicio de clase); las coinstruccionales, para interrelacionar los contenidos e ideas más relevantes (desarrollo de la clase) y las postinstruccionales, para hacer una revisión final de las ideas principales de los contenidos vistos (cierre de la clase).

Además, de lograr la formación de conceptos, las estrategias didácticas deben estar encaminadas a fomentar el pensamiento crítico-creativo en los estudiantes, para ello es vital que las actividades propuestas por el docente enseñen al alumno a aprender, *“haciéndolo vivir experiencias intelectuales estimulantes, que reorganicen la información de una manera lógica y científica, al mismo tiempo que desarrollen una serie de habilidades capacidades, procesos intelectuales y cualidades de la personalidad”* (Argüelles & González, 2018, p. 76), de manera que puedan lograr aprendizajes significativos, integrales y para la vida.

El juego es un elemento que propicia el aprendizaje, *“es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”* (Vygotski, 1979, citado en Gaviria, 2021), por ende, cumple un papel importante como estimulador del desarrollo al permitir la construcción de su aprendizaje y de su propia realidad social, precisando de su zona de desarrollo próximo. Su carácter lúdico mantiene el interés y la motivación en los alumnos, lo que facilita la adquisición de conocimientos. También fomenta la cohesión de grupo, creatividad, autoestima e inteligencia emocional de los estudiantes, y refuerza la educación en valores como la tolerancia, el respeto y la responsabilidad, lo que amplía sus límites de libertad (Bernabeu & Goldstein 2008).

Como se ha mencionado en anteriores apartados, los procesos de enseñanza-aprendizaje requieren de prácticas innovadoras, motivantes y reflexivas, que cambien la forma en que aprenden los estudiantes. Ante aquello, la gamificación propone convertir las clases aburridas y contenidos teóricos lineales en ambientes de aprendizaje interesantes, amenos, transformadores y significativos. Simba et al. (2019), establecen que hablar de gamificación es hablar de *“mecánicas de juego, estrategias para involucrar a las personas, resolver problemas, despertar el interés por aprender. Se le considera al juego como una alternativa para complementar los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues a través del aumento de participaciones y mediante una serie de dinámicas interactivas permiten generar interés y motivación para alcanzar los objetivos educativos”*. (p. 59)

La pirámide de jerarquización de los elementos que componen la gamificación propone tres criterios indispensables y que se complementan uno con otro. En la base se encuentran los componentes, que al implementarlos actúan como respuesta motivacional para el jugador. En el segundo nivel se encuentran las mecánicas, las cuales hacen uso de los componentes del nivel inferior para provocar las respuestas emocionales. En la cima están las dinámicas, que de manera encadenada integra las mecánicas y componentes para activar una respuesta emocional (Gaviria, 2021).

Según Garone & Nesteriuk (2019), citados por García et al. (2019), hay dos tipos de gamificación, la estructural o profunda que se implementa durante toda la asignatura; y la superficial o de contenido, para utilizarla específicamente en una clase o actividad.

Por ello es importante determinar primero el enfoque que va a tener la metodología al momento de realizar la planificación curricular, de modo que se puedan adecuar correctamente los tres elementos de la gamificación.

La gamificación correctamente dirigida se convierte en una experiencia didáctica completa para los estudiantes, al permitir la conexión entre reflexión, motivación y conocimiento. En el área de Lengua y Literatura promete

grandes resultados, pues la mejora de la competencia comunicativa implica el desarrollo de las habilidades lingüísticas, que es el eje del presente trabajo investigativo.

Desde un enfoque epistemológico constructivista, se sostiene que el conocimiento es construido socialmente a través de la interacción entre el individuo y su entorno. En línea con este enfoque, el psicólogo Lev Vygotsky en su teoría sociocultural del aprendizaje destaca la importancia del lenguaje, el cual no es solo una expresión del conocimiento y el pensamiento, sino también un camino crucial para aprender y pensar en el mundo. Afirma que el crecimiento cognoscitivo se da a través de procesos colaborativos, es decir que los niños aprenden más cuando están en interacción social; ya que en las actividades compartidas ellos interiorizan los modos de pensar y actuar de su entorno y se apropian de sus usos (Papalia et al., 2012).

Bruner (1986), va más allá y sugiere que para que un niño desarrolle su capacidad de combinar y usar el lenguaje y el pensamiento, no basta con aprender la lengua o la forma de razonar; más bien lo que realmente ayuda es tener oportunidades para jugar con el lenguaje y el pensamiento. Así mismo estas formas de juego deben poseer una estructura finalitaria cuyos medios estén diseñados a la consecución de un objetivo, es decir involucrar actividades y materiales que permitan a los niños construir algo y ver el progreso de sus construcciones a medida que avanzan en el juego, donde el adulto cumple el papel de facilitador brindándole un ambiente seguro y alentador. Menciona como la individualidad y la interacción social que se produce durante este proceso permite lograr un equilibrio en el desarrollo de los niños, ya que el diálogo es una herramienta importante para que puedan aprender modelos y técnicas que les permitan ser más independientes y autónomos.

En cuanto al enfoque filosófico, se adopta la perspectiva pragmática de Hymes (1971), quien propone el modelo de competencia comunicativa como un saber y cuya utilización tiene influencia de factores socioculturales, por lo que la lengua no debe ser estudiada de forma aislada, sino en relación con las intenciones y los contextos comunicativos en los que se utiliza el lenguaje. La adquisición de tal competencia se nutre a partir de experiencias sociales, necesidades y motivaciones, más no de un modelo de lenguaje que se limita a la conexión entre el significado referencial y el sonido, que solo lo concibe como un conjunto de reglas para vincular ambos aspectos, por lo que es menester diseñar modelos de lenguaje encaminados hacia la conducta comunicativa y la interacción social. En sí, una buena habilidad comunicativa implica no solo conocer la gramática y elaborar enunciados correctamente, también es importante saber cómo usar esos enunciados en diferentes situaciones de comunicación específicas y evaluar si su uso es apropiado para el contexto social en el que se está comunicando.

Otro enfoque a considerar es el humanista, que se centra en el desarrollo integral del estudiante, su autonomía y capacidad para tomar decisiones. Bajo esta línea, el trabajo de Firdaus & Mariyat (2017), recogen la filosofía educativa de Paulo Freire que considera al ser humano como un sujeto activo y central en la realidad, donde el educador desempeña el papel de facilitador y los estudiantes actúan como seres humanos que buscan desarrollarse a sí mismos. Según Freire este enfoque pretende despertar la conciencia humana, promover una comprensión crítica de la realidad y fomentar la participación activa de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, respetando siempre los valores humanitarios.

El autor plantea que la educación debe otorgar procesos democráticos y críticos, partiendo de una educación problematizadora centrada en el diálogo entre estudiantes-maestro, donde mediante la formulación de problemas se fomente el pensamiento crítico, la creatividad y se pueda desarrollar una comprensión realista y profunda de su entorno, que sean aprendices activos y capaces de enfrentar los desafíos que se les presentan. Es decir, una educación dialoguista, donde en lugar de transmitir el conocimiento de manera pasiva por parte del docente, exista una interacción activa entre el estudiante y el objeto o tema de estudio, donde el educador debe guiar a los estudiantes a través de la exploración y el descubrimiento, haciendo preguntas para que observen y experimenten el mundo desde diferentes perspectivas, en lugar de imponer una visión particular en la forma de ver las cosas.

Finalmente, propone que todo proceso educativo requiere un método de praxis, el cual define como la combinación de la reflexión y la acción para transformar el mundo. Ello implica reflexionar sobre las realidades del mundo, comprender sus injusticias y desafíos, y luego actuar de manera informada y comprometida para transformar esas realidades. Concibe al conocimiento como un proceso en constante evolución y desarrollo a lo largo del tiempo, por lo cual para aportar a esa construcción la praxis permite que la reflexión no se quede en el plano teórico, sino que se transforme en acciones concretas y prácticas.

Frente a estas consideraciones se plantea como objetivo indagar en las estrategias didácticas utilizadas para el desarrollo de habilidades lingüísticas en estudiantes de Básica Media, a fin de que su análisis permita diseñar una propuesta didáctica sustentada en la gamificación que favorezca al fortalecimiento de las mismas y que sea de alto impacto en los procesos educativos.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se realizó a través de un diseño de tipo explicativo y no experimental de corte transversal, bajo el empleo de un enfoque mixto. Cabe destacar que se trató de un estudio de campo, en el cual se obtuvieron datos directamente en el entorno natural de

la investigación, lo que permitió obtener una visión más completa y precisa de la realidad estudiada.

La recopilación y análisis de la información que permita responder a la investigación se centró en los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético, para revisar los datos generales y particulares que corresponden al proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura y el desarrollo de las habilidades lingüísticas.

El método inductivo-deductivo se utilizó para revisar los datos generales y particulares relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua y literatura, con el fin de identificar patrones y tendencias en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Por su parte, el método analítico-sintético se enfocó en analizar la información recopilada, con el objetivo de identificar relaciones y conexiones entre los datos para obtener una visión más completa y profunda del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

La muestra representativa la conformaron 12 estudiantes del subnivel de básica media que corresponden a los grados de quinto, sexto y séptimo grado. Además, se implementaron intervenciones educativas por medio de encuestas que en el caso de los estudiantes fue dentro del entorno escolar, respetando sus horarios de clase y asegurando su participación activa. Resulta relevante enfatizar que dichas intervenciones se realizaron previa autorización de la autoridad distrital, autoridad de la institución y consentimiento informado y firmado de los representantes legales.

En el marco de la recolección de datos se optó por utilizar una encuesta física y de forma colectiva a los estudiantes que componen los tres grados de básica media (9, 10 y 11 años) en la asignatura de Lengua y Literatura. Se aplicó a 12 estudiantes de los 24 que se tenía previsto, debido a que este número de estudiantes fueron los autorizados por parte de sus representantes legales. El instrumento contenía 20 ítems de estimación con escala de Likert, sobre su apreciación y actividades realizadas para el desarrollo de sus habilidades lingüísticas durante las clases, con un nivel de confiabilidad de 0,773 en Alpha de Cronbach.

Para procesar y analizar los datos obtenidos, se hizo uso del software de código abierto JASP (Versión 0.17.2). Se empleó la estadística descriptiva mediante el uso de tablas, las cuales permitieron representar de manera visual y ordenada la información obtenida, facilitando la interpretación de los datos.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La elección del instrumento se fundamentó en la necesidad de obtener datos precisos y al instante, además que el acompañamiento físico del investigador durante la aplicación de la encuesta llegó a fomentar una mayor confianza en el estudiante, facilitando la comprensión de

las instrucciones y afirmaciones planteadas. Los ítems bajo una escala de Likert de cinco opciones medían su nivel de acuerdo o desacuerdo con respecto a sus experiencias, percepciones y opiniones referentes a las actividades que suelen y les gustaría trabajar en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas, incluyendo en algunos enunciados aspectos relacionados a los elementos de la gamificación, midiendo así el grado de implementación y aceptación en el aula.

Se determinó que todas las variables son no paramétricas porque su p valor fue inferior a 0,05, excepto la variable perteneciente al ítem 19 debido a su p valor superior a 0,05 y que se analiza en la tabla final de este apartado. Esto luego de obtener los resultados de las pruebas de Shapiro-Wilk, las cuales se utilizaron para evaluar la normalidad de la distribución de las variables. Los resultados pueden ser visualizados mediante tablas de contingencia y tablas de frecuencia, las cuales permiten llevar a cabo un análisis adecuado y obtener una perspectiva amplia del caso en cuestión.

Los resultados muestran que las estrategias didácticas usadas en el aula presentan características innovadoras, motivantes y que están encaminadas al desarrollo las habilidades lingüísticas hablar, escuchar y escribir; además se refleja una inclinación positiva de los estudiantes hacia trabajar actividades relacionadas a juegos para trabajar estas habilidades. Sin embargo, los datos revelan que la habilidad lingüística leer no estaría siendo del todo correctamente trabajada durante las actividades individuales y grupales que se realizan en clase.

Tabla 1. Relación entre variables de motivación intrínseca.

		Los materiales que se utiliza en clases de Lengua y Literatura son llamativos y emocionantes					
Las actividades que realizo durante las clases de Lengua y Literatura incluyen juegos		Ni en acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		Total	
Totalmente en desacuerdo		1	0	1		2	
Ni en acuerdo ni en desacuerdo		1	0	0		1	
De acuerdo		1	0	4		5	
Totalmente de acuerdo		0	4	0		4	
Total		3	4	5		12	
Contrastes Chi-cuadrado							
	Valor	Gf		P			
X <sup>2</sup>	15.680	6		0.016			
N	12						

En la Tabla 1 se observa que los materiales didácticos usados en clases son percibidos como llamativos y emocionantes por la mayoría de los estudiantes (5 están de acuerdo y 4 totalmente de acuerdo). Así mismo, el ítem relacionado a si las actividades que realizan durante clases incluyen juegos lúdicos, también recibe una respuesta afirmativa (5 están de acuerdo y 5 totalmente de acuerdo). Según el contraste Chi cuadrado con un p valor de 0.01, existe una relación positiva entre las dos variables, la cual sugiere que los materiales utilizados por el docente logran llamar la atención y motivar si estos están vinculados a usarse en actividades de juego, lo que evidencia la existencia de procesos de enseñanza-aprendizaje lúdicos y que son bien recibidos por los estudiantes, aquello refuerza la teoría de la presencia de la gamificación en la propuesta a emplearse.

Lo argumentado coincide con Lima (1986), quien señala al juego como un elemento con capacidad de adaptarse al modelo y a los objetivos de la actividad que se está llevando a cabo, simplemente cambiando la dirección de éste, dándole carácter de gratuidad, espontaneidad y una motivación que supera lo habitual. Esto se enlaza con la presencia de la gamificación como propuesta, la cual tiene como núcleo la experiencia de juego, utilizando sus mecánicas para influir tanto intrínseca como extrínsecamente en el jugador, las cuales se describen y se presentan como una estructura que puede aplicarse de manera sistemática para crear secuencias de aprendizaje de cualquier duración. (Gaviria, 2021). De una manera más organizada ésta última fundamenta las percepciones positivas de los encuestados hacia la idea del juego como elemento didáctico atractivo y motivador.

Tabla 2. Relación entre habilidades de expresión oral y comprensión auditiva.

		Trabajar en equipos me ayuda mucho para aprender a escuchar							
Me siento cómodo(a) cuando me expreso de manera oral durante la clase.		Ni en acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
Totalmente en desacuerdo		0		0		1		1	
En desacuerdo		0		2		1		3	
Ni en acuerdo ni en desacuerdo		1		0		0		1	
De acuerdo		0		6		0		6	
Totalmente de acuerdo		0		1		0		1	
Total		1		9		2		12	

Contrastes Chi-cuadrado			
	Valor	Gl	P
X <sup>2</sup>	19.111	8	0.014
N	12		

Según lo presentado en la Tabla 2, el mayor porcentaje de estudiantes afirmó sentirse cómodo cuando les toca hablar frente a los demás durante clase (9 están de acuerdo). Por otro lado, algo más de la mitad dijo estar a favor de que las actividades grupales son estrategias útiles para mejorar su comprensión auditiva (6 de acuerdo y 1 totalmente de acuerdo). La prueba Chi-Cuadrado establece una relación moderada positiva entre ambas variables, eso significa que los estudiantes que dicen sentirse cómodos expresándose oralmente en clase, también tienden a percibir que trabajar en equipos les ayuda a potenciar su escucha activa, es decir implícitamente existe una interrelación entre las dos habilidades lingüísticas y el aprendizaje colaborativo, siendo este último visto como un entorno oportuno para poner en práctica sobre todo su habilidad de escucha, el cual es un punto positivo para determinar que el trabajo en equipos como estrategia metodológica aporta en el desarrollo de las habilidades lingüísticas.

Estos hallazgos coinciden con la investigación de Benoit (2021), en la cual estableció que el trabajo colaborativo, como una estrategia didáctica, puede resultar altamente beneficioso en el contexto del aula. Específicamente, se determinó que el enfoque colaborativo puede ser efectivo cuando se trata de abordar tareas relacionadas con la producción lingüística, debido a que dicho enfoque estimula la interacción entre compañeros, generando un ambiente propicio para el intercambio verbal y fomentando una comunicación efectiva entre todos los integrantes del equipo.

Tabla 3. Percepción desarrollo de habilidad expresión escrita.

Considero interesante practicar la escritura utilizando juegos de palabras.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	2	16.667	16.667	16.667
De acuerdo	6	50.000	50.000	66.667
Totalmente de acuerdo	4	33.333	33.333	100.000
Total	12	100.000		

Como se muestra en la Tabla 3 un elevado porcentaje de estudiantes (83.33%) aprobaron la idea de utilizar juegos lingüísticos como estrategia didáctica para practicar la escritura. Esto indica que existe una percepción altamente positiva hacia la metodología y su potencial para desarrollar habilidades de expresión escrita, por lo que una vez más se refuerza lo significativo que resulta para los estudiantes el uso de elementos de juego en las actividades.

Algo con lo que coincide Zapata Vásquez (2020), quien concluyó que el uso de juegos como estrategia didáctica fortalece el desarrollo de habilidades de escritura y lectura. Demostró que llevar a cabo una secuencia didáctica donde se incluyan sesiones pedagógicas con estrategias lúdicas permite lograr un buen desempeño en producción de textos creativos y comprensión lectora, además de que los estudiantes presentan una actitud positiva hacia el aprendizaje y participan activamente utilizando herramientas básicas de aprendizaje.

Tabla 4. Percepción de desarrollo de habilidad lectora.

Me siento cómodo(a) en clases cuando leo de manera individual o junto a un grupo de compañeros.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Totalmente en desacuerdo	3	25.000	25.000	25.000
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	4	33.333	33.333	58.333
De acuerdo	2	16.667	16.667	75.000
Totalmente de acuerdo	3	25.000	25.000	100.000
Total	12	100.000		

La Tabla 4 evidencia que el mayor porcentaje de estudiantes (33.33%) presenta indecisión ante la expresión de si se sienten cómodos cuando realizan actividades de lectura en clase sea de manera individual o entre pares. Lo que indica que probablemente se requieran estrategias adicionales para fomentar la participación y la confianza de los estudiantes durante las actividades de lectura en clase.

En los resultados expuestos, la habilidad lingüística de lectura se presenta como un índice negativo en la percepción de cómo se está trabajando en clase, recayendo en gran parte esta responsabilidad en las actividades pedagógicas empleadas por el docente. Este argumento en cierta parte coincide con Cajamarca Sanango et al. (2021), al determinar a la lectura como la segunda habilidad lingüística en la que mayor parte de los estudiantes presentan dificultad, relacionando esta deficiencia con la ausencia de estrategias y metodologías docentes; a lo que agrega otro factor como la carencia de iniciativa por parte del estudiante para involucrarse en el mundo de la Lengua y Literatura. En otro estudio Quelal Pomboza (2020), señala a la habilidad lectora como una de las dos deficiencias lingüísticas presentan por estudiantes universitarios, causado por falta de intervención desde niveles educativos inferiores y aunado a eso expone que son los docentes quienes deben conocer las dificultades de los estudiantes al realizar actividades en clase y procurar abordarlas con estrategias de corrección adecuadas.

Antes estos hallazgos se resalta la importancia de proponer una estrategia didáctica que permita garantizar que cada estudiante se sienta comprometido y motivado mientras participa en las actividades de lectura en clase, tomando en cuenta sus percepciones expuestas en cuanto al uso materiales lúdicos, elementos de juego, trabajo en equipo y vinculación con las demás habilidades lingüísticas.

En vista del problema principal identificado, que consiste en asegurar que cada estudiante se sienta comprometido y motivado durante su participación en las actividades de lectura en el aula de Lengua y Literatura, se propone la implementación de una estrategia didáctica desde la gamificación, la cual se presenta como una alternativa prometedora para abordar la problemática integrando elementos lúdicos y de juego, promoviendo el trabajo en equipo y desde un enfoque innovador el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en general.

Se ha establecido tres principios fundamentales que rigen la propuesta, los cuales se describen a continuación:

- Desde un principio constructivista, la propuesta de gamificación se enfocará en la interacción colaborativa, aprendizaje social y uso del lenguaje como herramienta clave en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Las mecánicas de juego promoverán la construcción de conocimiento a través de desafíos graduales, retroalimentación constructiva y experiencias de aprendizaje basadas en la exploración, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas y adquirir nuevos conocimientos de manera activa y significativa.
- Desde un principio pragmático, la propuesta de gamificación se enfocará en el desarrollo de una competencia comunicativa contextualizada y efectiva. A través de las mecánicas de juego, los estudiantes podrán adquirir habilidades comunicativas relevantes para diferentes situaciones, reconociendo la importancia de las experiencias sociales y motivaciones, promoviendo un aprendizaje comunicativo basado en la interacción y la conducta comunicativa.
- Desde un principio humanista, la propuesta de gamificación se enfocará en la reflexión crítica y un proceso educativo centrado en el estudiante como agente activo en su propio aprendizaje. Por medio de las mecánicas de juego se desarrollará el pensamiento crítico y la creatividad, permitiendo una interacción activa entre el estudiante y tema de estudio, donde el docente será un guía, formulando consignas que fomenten la observación y la experimentación, con experiencias de aprendizaje que combinen la reflexión y la acción.

La siguiente propuesta de gamificación ha sido estructurada en tres etapas: Inicio, Niveles y Cierre, tal como se resume en el siguiente gráfico.



Figura 1. Esquema de la Propuesta de Gamificación INCI.

A continuación, se describe cada una de sus fases:

### Inicio

**Objetivo:** Garantizar la participación comprometida y motivada de cada estudiante en las actividades de lectura en vinculación con las demás habilidades lingüísticas.

**Temática.** Se plantea la narrativa en torno a la cual girará el desafío, generando emoción y expectativa en los estudiantes. En este caso, la temática consiste en que los estudiantes han sido enviados a un mundo de fantasía y para regresar al mundo real tendrán que cruzar un misterioso laberinto que contendrá diferentes misiones, por lo que deberán trabajar en grupo para lograrlo.

### Instrucciones

- El docente dialoga con sus estudiantes para de manera democrática escoger el género narrativo y la historia que se trabajará, la cual cada estudiante tendrá que leer con anticipación, tanto en casa como en clase. Se recomienda el uso de historias en forma de cómics, siendo estos más llamativos visualmente y de manera que puedan leerlos individualmente y en equipos.
- Se deben conformar los equipos que el docente considere mejor se adapta a su grupo y cada equipo deberá elegir un nombre que lo identifique, utilizando accesorios que los caracterice, siendo flexibles en la manera que los estudiantes expresen su creatividad.
- Mencionar que todo el desafío está planificado para realizarse en diferentes sesiones y se deberá compartir la rúbrica de evaluación.
- Además, en esta sección se deberá socializar el sistema de puntos y recompensas que obtendrán por cada misión cumplida.

**Conocimientos previos.** Para familiarizar a los alumnos con el tema a trabajar el docente propondrá adivinanzas referentes a elementos de la literatura, algunos ejemplos: Blanco como el papel, guardo historias a doquier, el libro; soy un lobo astuto y feroz que a una niña con capa roja engañó, el lobo de Caperucita Roja (Tabla 5).

## Niveles

Tabla 5. Niveles Gamificación INCI.

<p>Nivel 1: Mundo de Fantasía</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Misión 1: Letras mágicas.</b> Cada estudiante deberá leer de manera individual la historia y hará un resumen de la misma. En equipos compartirán su opinión respecto a la lectura.</li> <li>• <b>Misión 2: Mapa del tesoro.</b> En grupos crearán un mapa del mundo imaginario de la historia que leyeron, en su dibujo incluirán los lugares más importantes y una descripción de cada uno de manera oral.</li> <li>• <b>Recompensa:</b> Ganarán 50 puntos como máximo y la insignia que corresponde.</li> </ul>
<p>Nivel 2: Viaje en el Tiempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diario histórico.</b> Cada estudiante seleccionará un personaje de la historia leída y llevará un diario ficticio de ese personaje, deberán incluir en su escrito los eventos y emociones del personaje con respecto a la historia.</li> <li>• <b>Entrevista histórica.</b> En grupos organizarán una entrevista ficticia a uno de los personajes. Para ello deberán montar la escenografía, elementos y preguntas, simulando un espacio real de entrevistas.</li> <li>• <b>Recompensa:</b> Ganarán 75 puntos como máximo y la insignia que corresponde.</li> </ul>
<p>Nivel 3: Misterios y Detectives</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Reescribiendo el enigma.</b> Cada estudiante escribirá un final alternativo a la historia leída. En clase deberá ser leída, discutida y compartida con cada grupo.</li> <li>• <b>Teatro de detectives.</b> En equipos escogerán uno de los finales alternativos de sus integrantes y dramatizarán la historia conjuntamente con uno de los finales escogidos.</li> <li>• <b>Recompensa:</b> Ganarán 100 puntos como máximo y la insignia que corresponde.</li> </ul>
<p>Nivel 4: Imaginación y Futuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Invento futurista.</b> Cada estudiante creará un invento inspirado en la historia, por lo que deberá hacer un dibujo y explicar su funcionamiento.</li> <li>• <b>Debate futurista.</b> En grupos escogerán uno de los bocetos dibujados o unirán todos los inventos en uno solo, para en conjunto diseñar el objeto inventado. Luego se organizará un debate entre todos los grupos donde cada uno argumente de la mejor manera la utilidad de sus inventos.</li> <li>• <b>Recompensa:</b> Ganarán 125 puntos como máximo y la insignia que corresponde.</li> </ul>

## Cierre

- **Ceremonia de logros.** Tomando en cuenta la temática se organizará un espacio para la entrega de certificados, menciones especiales y ceremonia de premiación.
- **Importancia de la lectura.** Se estimula a la reflexión de la actividad destacando la importancia de la lectura y como esta aportó al desarrollo de sus habilidades lingüísticas.
- **Autoevaluación.** Con material llamativo elaborarán una lapbook que recoja sus apreciaciones de la actividad, puntos positivos y negativos, un collage que resuma la historia y sus emociones vividas durante este desafío.



Figura 2. Esquema Sistema de Gamificación de la Propuesta INCI.

**Puntos y recompensas:** El desafío debe contemplar un sistema de puntos que los estudiantes podrán ganar al completar misiones y desafíos, los cuales podrán variar de acuerdo al producto final presentado y que los irán ubicando de manera ordinal en el desafío, primero, segundo, tercero, etc. Sumado a ello, se otorgarán recompensas como insignias, las cuales podrán ser intercambiadas por privilegios en el aula, premios tangibles, medallas o certificados, incentivando de esta manera el esfuerzo y compromiso en los estudiantes.

**Actividades:** Se llevarán a cabo varias actividades tanto individuales como grupales para fomentar la participación individual y el aprendizaje cooperativo. Las actividades individuales incluirán la lectura de la historia, elaboración de resúmenes, creación de diarios ficticios y la invención de finales alternativos. Por otro lado, las actividades grupales implicarán la creación de mapas, realización de entrevistas, representaciones teatrales y los debates, conjuntamente estas actividades deben tener una retroalimentación por parte del docente y promover la motivación a cumplirlas usando siempre la narrativa planteada al principio.

**Progreso:** Se pondrá en un lugar visible del aula un tablero de líderes, donde se exhibirá de manera destacada y llamativa el progreso individual de cada estudiante, generando así un ambiente de competencia amistosa y sana motivación para que los estudiantes se esfuercen aún más en la búsqueda de los primeros puestos en el desafío de gamificación.

**Recompensas especiales:** Aparte de las recompensas regulares, se podrá dar reconocimiento especial como puntos extras, insignias o certificados a aquellos estudiantes que destaquen por mostrar un mayor compromiso en las actividades del desafío, las cuales servirán como incentivo adicional y reforzarán el sentido de logro de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

La investigación realizada llevó a determinar que las actividades pedagógicas innovadoras efectuadas por los docentes durante las clases de la asignatura de Lengua y Literatura están enfocadas a desarrollar las habilidades lingüísticas de hablar, escuchar y escribir, tomando en cuenta su motivación intrínseca y reflexión de su propio aprendizaje. Pero que estos criterios no se aplican de la misma forma al momento de trabajar la habilidad lectora, sobre todo en actividades que impliquen lectura individual y en parejas, las mismas que al no contar con estrategias didácticas diferentes alejadas de la monotonía derivan en estudiantes inseguros y poco motivados para trabajar esta habilidad específica, puesto que los resultados de la encuesta aplicada así lo manifiestan.

De igual forma, los datos mostrados en la encuesta evidencian que los estudiantes se inclinan hacia las actividades que involucren elementos de juego y trabajo en

equipo, de modo que la preferencia de actividades lúdicas no solo demuestra la naturaleza intrínseca del ser humano de buscar la diversión y el entretenimiento, sino que también indica que los estudiantes encuentran mayor motivación y compromiso cuando se les brinda un entorno de aprendizaje en el que pueden participar de manera activa y divertida. Además, la preferencia por el trabajo en equipo sugiere que los estudiantes valoran la oportunidad de interactuar y colaborar con sus compañeros para lograr mejores aprendizajes y en este caso potenciar sus habilidades lingüísticas.

Atendiendo a estas necesidades, el empleo de estrategias didácticas de gamificación propone trasladar las mecánicas de juego como elementos de competencia y recompensa que resultan motivantes para los estudiantes hacia su entorno educativo, brindándoles experiencias de aprendizaje innovadoras, atractivas, interactivas y la oportunidad de fortalecer sus habilidades lingüísticas de manera contextualizada, simulando situaciones de la vida real y preparándolos para interactuar de manera efectiva en contextos reales.

En razón de ello, se propone una estrategia didáctica desde la gamificación y que se adecúa al entorno real que posee una institución educativa del área rural, demostrando que para hacer innovación pedagógica no se requiere de tecnología avanzada como requisito indispensable, sino que desde la creatividad, interés y material al alcance se puede generar cambios positivos en la forma de desarrollar aprendizajes. Aunque esta propuesta de gamificación para fortalecer habilidades lingüísticas no ha sido implementada, su potencial es prometedor tomando en cuenta todos los beneficios que otorga el juego como elemento lúdico.

Sin embargo, es importante destacar que su éxito dependerá de la correcta adaptación de la propuesta y de su integración en el currículo educativo. Además, se propone como complemento la medir su eficacia mediante un cuestionario para evaluar la satisfacción y motivación tanto de los alumnos como de los profesores con respecto a la estrategia gamificada, así como determinar la eficacia de la propuesta en términos de adquisición de habilidades, sobre todo referente a la lectura.

En definitiva, aunque las actividades pedagógicas innovadoras en la asignatura de Lengua y Literatura se enfocan en desarrollar las habilidades lingüísticas principales, se debe prestar una atención especial al desarrollo de la habilidad lectora, por lo que, para abordar esta problemática es necesario implementar enfoques de enseñanza novedosos y variados que estimulen el interés de los estudiantes y fomenten su desarrollo en la comprensión lectora, desde la implementación de metodologías activas y generadoras de aprendizajes constructivos, solo así se podrá garantizar una formación integral y equilibrada en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Argüelles Mancebo, H. C., & González Cruz, M. (2018). La formación del pensamiento crítico y creativo desde los procesos de enseñanza-aprendizaje en la clase de lengua y literatura. *Revista Cognosis*, 3(2).
- Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la lengua y literatura. *Revista Científica RUNAE*, 1, 155–168. \_
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea S.A.
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, 16(1), 77–83. \_
- Cajamarca Sanango, D. K., Sucuzhañay Cayamcela, J. K., Pizarro Rodríguez, E. A., Andrade Flores, L. E., y Portela Falgueras, J. R. (2021). Microambientes de aprendizaje para potenciar las habilidades lingüísticas. *Revista INTEREDU*, 2(5), 201–239. \_
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Editorial GRAÓ.
- Cordero, D., & Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, 28, 269–291. \_
- Ecuador. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2022). *Ineval presentó los resultados Ser Estudiante 2022*. <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-ser-estudiante-2022/>
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU: Lengua y Literatura*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LEN-GUA.pdf>
- Ferraz, A. S., Cantalice, L. y Angeli dos Santos, A. (2019). Motivação para aprender e compreensão de leitura em alunos do Ensino Fundamental I. *Estudos Interdisciplinares Em Psicologia*, 10(1).
- Firdaus, F. A., & Mariyat, A. (2017). Humanistic Approach In Education According To Paulo Freire. *At-Ta'dib*, 12(2), 25. \_
- Flores, J., Ávila, J., Rojas, C., Sáez, F., Acosta, R., & Díaz, C. (2017). Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. Universidad de Concepción.
- García Magro, C., Martín Peña, M. L., & Díaz Garrido, E. (2019). Protocolo: Gamificar una asignatura sin tecnología avanzada. *Working Papers on Operations Management*, 10(2), 20–35. \_
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación*. Universidad Católica de Pereira.
- Huanca-Arohuanca, J. W., Asqui Manzano, M. L., Mamani Jilaja, D., Mamani-Coaquira, H., Huayanca Medina, P. C., Charaja Cutipa, F., Huanca-Arohuanca, J. W., Asqui Manzano, M. L., Mamani Jilaja, D., Mamani-Coaquira, H., Huayanca Medina, P. C., y Charaja Cutipa, F. (2021). Habilidades lingüísticas y comprensión lectora en la oquedad del siglo XXI: una mirada a la Institución Educativa Politécnica de Puno – Perú. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 537–555. \_
- Hymes, D. (1971). Competence and performance in linguistic theory. *Acquisition of languages: Models and methods*. Academic Press.
- Lima, L. O (1986). Niveles estratégicos de los juegos. *Perspectivas*, 16(1).
- Martín Sánchez, M., Martínez Fabián, C., Águila Moreno, E., & Cáceres Muñoz, J. (2017). Habilidades y estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. *Revista de Educación*, 3(11), 21–40. \_
- Morán Ramírez, J. M., y Villao Reyes, M. F. (2020). Proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes con bajo rendimiento en lengua y literatura de 6to año de educación general básica. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 935–964.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). *Avanzar en las habilidades básicas del siglo XXI*. <https://www.unesco.org/es/articles/avanzar-en-las-habilidades-basicas-del-siglo-xxi##>
- Papalia, D., Feldman, R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*. Edamsa Impresiones.
- Quelal Pomboza, M. F. (2020). *Estrategias didácticas de enseñanza y el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes de cuarto nivel de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Técnica de Ambato, en el período académico abril-septiembre 2020*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato. \_
- Salvatierra Avila, M. A., & Game Varas, C. I. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea. *Polo Del Conocimiento*, 6(9), 86–98. \_
- Simba, L., Garrido, J., & Pillajo, M. (2019). Perspectivas de estudiantes universitarios en la aplicación de estrategias de gamificación. *Analysis*, 22(2019), 59–64.
- Valdez Quintero, D. I., & Rodríguez González, R. (2022). Estrategias de enseñanza-aprendizaje de habilidades lingüísticas orales y escritas en estudiantes de Básica Media. *Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(27), 80–96. \_
- Zapata Vásquez, T. I. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*. (Tesis Maestría). Universidad Autónoma de Bucaramanga.