

**Integración de juegos educativos digitales para
fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura**

**Integration of digital educational games to
promote the learning of Language and Literature**

Victor Manuel Ibarra-Cabrera¹
Universidad Bolivariana del Ecuador
vibarrac@ube.edu.ec

Diana Isabel Ibarra-Viteri²
Universidad Bolivariana del Ecuador.
diibarrav@ube.edu.e

María Alejandrina Nivelá-Cornejo³
Universidad Bolivariana del Ecuador
manivela@ube.edu.ec

Dayron Rumbaut-Rangel⁴
Universidad Bolivariana del Ecuador
drumbautr@ube.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3115

V10-N3 (may-jun) 2025, pp 96-120 | Recibido: 25 de febrero del 2025 - Aceptado: 11 de marzo del 2025 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-6045-5037>, Unidad Educativa Liceo Naval de Guayaquil "Cmdte Rafael Andrade Lalama".

2 ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-4577-6151>, Docente de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Liceo Naval Guayaquil "Cmdte. Rafael Andrade Lalama"

3 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0356-7243>, Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador

4 ORCID: <https://orcid.org/orcid.org/0009-0001-9087-0979>, Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

Este estudio tuvo por objetivo proponer una estrategia didáctica que integre juegos educativos digitales para fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura. Se empleó el método mixto; tipo descriptivo, de temporalidad transversal. Su diseño fue secuencial. La Población del estudio se conformó por dos partes, la primera fueron tres expertos en educación y tecnología y la segunda, 152 estudiantes de 9no año de básica de la Unidad Educativa del Liceo Naval de Guayaquil. La muestra quedó conformada por los 3 expertos y 108 escolares; se aplicó un muestreo estratificado, obteniendo 27 estudiantes en cada paralelo, seleccionados al azar. Fueron aplicados un cuestionario y dos entrevistas semiestructuradas. Los resultados revelaron deficiencias en las pericias de comprensión lectora y escritura, evidenciadas por altos porcentajes de inseguridad y falta de confianza. Con más del 82% de los aprendices expresando dudas sobre su comprensión de textos, junto con un 84,26% que no se siente capaz de identificar las ideas principales, es fundamental reconocer la necesidad urgente de revisar y adaptar las estrategias de enseñanza en el aula. La falta de motivación y disfrute en la escritura, así como la escasa aplicación de herramientas digitales, muestran que los enfoques pedagógicos actuales pueden no ser los más efectivos para captar el interés y fomentar las habilidades de los estudiantes. Como aporte, se diseñó la estrategia didáctica: “Aprendiendo Lengua y Literatura con Juegos Digitales”, la cual fue validada por expertos quienes reflejan un respaldo robusto hacia la estrategia diseñada. En conclusión, al incorporar juegos digitales, se espera mejorar la comprensión lectora, y la escritura creativa, fomentando un ambiente educativo donde los escolares se sientan seguros y entusiasmados por aprender.

Palabras claves: integración, juegos educativos, digitales, aprendizaje, Lengua y Literatura

ABSTRACT

This study aimed to propose a teaching strategy that integrates digital educational games to promote the learning of Language and Literature. The mixed method was used; descriptive type, of transversal temporality. Its design was sequential. The study population was made up of two parts, the first were three experts in education and technology and the second, 152 students of 9th grade of basic education of the Educational Unit of the Naval High School of Guayaquil. The sample was made up of the 3 experts and 108 schoolchildren; a stratified sampling was applied, obtaining 27 students in each parallel, selected at random. A questionnaire and two semi-structured interviews were applied. The results revealed deficiencies in the skills of reading comprehension and writing, evidenced by high percentages of insecurity and lack of confidence. With over 82% of learners expressing doubts about their understanding of texts, along with 84.26% who do not feel able to identify the main ideas, it is essential to recognize the urgent need to review and adapt teaching strategies in the classroom. The lack of motivation and enjoyment in writing, as well as the scarce application of digital tools, show that current pedagogical approaches may not be the most effective in capturing the interest and fostering the skills of students. As a contribution, the teaching strategy: “Learning Language and Literature with Digital Games” was designed, which was validated by experts who reflect a robust support for the designed strategy. In conclusion, by incorporating digital games, it is expected to improve reading comprehension and creative writing, fostering an educational environment where students feel safe and excited about learning.

Keywords: integration, educational games, digital, learning, Language and Literature.

Introducción

El conocimiento de Lengua y Literatura asiste a los escolares en el perfeccionamiento de pericias de comunicación, tal como establecen Vera et al. (2024). Dichas competitividades son fundamentales para expresar ideas, argumentar y comunicarse efectivamente en diversos contextos; por ejemplo, en atención a los postulados de Caro et al. (2023), mediante la lectura de diferentes géneros literarios y análisis de textos, los aprendices consiguen pensar de modo crítico, dilucidar información y valorar disímiles perspectivas, lo cual es perentorio en un mundo complejo. Por su parte, la literatura expone a los escolares a diversas culturas, tradiciones e historias, ampliando su sapiencia y avivando la empatía (Gallardo, 2022); de hecho, según Gallo et al. (2024), la lectura crítica de textos literarios promueve la conciencia social.

Fomentar la lucubración en esta área auxilia a los alumnos a desplegar pericias para entender y analizar textos; de tal modo que según Román et al. (2023), una buena comprensión lectora es considerada pilar esencial para el éxito académico en todas las disciplinas, ya que acrecienta su confianza en las destrezas académicas. Al descubrir su habilidad para escribir y analizar, se sienten más seguros de su capacidad de aprender e intervenir en su educación. La literatura y el estudio de la lengua estimulan la creatividad, como postulan Reinoso et al. (2024); al escribir, los escolares aprenden a expresar sus emociones, inventar historias y desenvolver su voz propia, lo cual es transcendental en la formación de su identidad; por lo que fomentar un entorno positivo hacia la lectura y escritura consigue encauzarlos a convertirla en un hábito, lo que les beneficiará a lo largo de su vida.

No obstante, en Ecuador, la problemática de las deficiencias en Lengua y Literatura entre los estudiantes de educación básica es una cuestión compleja que afecta el rendimiento académico y el desarrollo integral de los jóvenes (Duicela, 2024); las deficiencias en Lengua y Literatura impactan significativamente en el rendimiento general; los escolares que luchan

con la comprensión lectora y la expresión escrita a menudo encuentran dificultades en otras materias, lo cual puede resultar en calificaciones generales deficientes.

Se tiene, además, que docentes de Ecuador utilizan metodologías de enseñanza que no siempre son innovadoras, afianzados en el enfoque tradicional, centrado en la memorización y la repetición, el cual está demostrado que no fomenta el interés de los aprendices en la lectura y escritura. A veces, los docentes no reciben la formación continua necesaria en pedagogía y didáctica, lo que limita su capacidad para implementar estrategias efectivas de enseñanza en Lengua y Literatura.

En instituciones educativas, especialmente en áreas rurales o con menos recursos, hay escasez de materiales adecuados y actualizados que faciliten la lucubración efectiva de esta asignatura, suscitando que los escolares a menudo muestren desmotivación (Jiménez & Campoverde, 2024); esto también puede estar asociado a experiencias previas negativas, falta de relevancia en los contenidos abordados o una percepción de que las habilidades de lectoescritura no son importantes para su futuro.

La falta de comprensión lectora y habilidades de escritura limita el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, y consigue repercutir negativamente en el rendimiento en otras asignaturas, donde estas competencias son esenciales. Por lo tanto, es crucial investigar las causas subyacentes de estas dificultades, examinar cómo se están enseñando estas habilidades y explorar el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, a fin de desarrollar estrategias eficaces que mejoren su rendimiento en lectura y escritura.

En contexto, en clases de esta asignatura, se ha observado que estudiantes de 9no año de básica de la Unidad Educativa del Liceo Naval de Guayaquil, presentan de modo específico, dificultades en varios aspectos relacionados con la lectura y la escritura; hasta el punto de evidenciar incapacidad para comprender textos, identificar ideas principales y articular sus

pensamientos de manera efectiva en la escritura. Esta situación plantea preocupaciones sobre el impacto de estas deficiencias en su desempeño académico general, así como en su interés y motivación hacia la lengua y la literatura. Además, se ha notado que estos alumnos manifiestan inseguridad y ansiedad al momento de realizar actividades que requieren habilidades lectoras y de escritura, lo que podría afectar su autoeficacia y su autoestima académica.

La revisión de literatura sobre qué acciones se han tomado para subsanar esta problemática conlleva hacia la integración de herramientas tal como juegos educativos digitales, de tal forma que el estudio de Patiño et al. (2020), se planteó por objetivo analizar cómo la utilización de la plataforma Liveworksheets contribuyó al desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa “Luis Cordero” en la ciudad de Azogues.

El estudio de Patiño et al. (2020) se trató de una investigación experimental con un enfoque cuantitativo, que se llevó a cabo en dos fases: una evaluación inicial (pre-test) y una posterior (post-test), utilizando la técnica de observación mediante una ficha diseñada para tal fin. Los resultados obtenidos muestran cambios significativos en el desarrollo de la habilidad de lectoescritura en la materia de Lengua y Literatura. Este hallazgo permitió validar la hipótesis formulada al inicio mediante la prueba T-Student, confirmando que el uso de la plataforma favorece el desarrollo de habilidades cruciales en el proceso educativo de los escolares.

Vélez y Delgado (2023) se plantearon el propósito de desarrollar una propuesta educativa innovadora para el área de Lengua y Literatura, utilizando herramientas digitales como recurso de aprendizaje; los autores, emplearon una metodología de enfoque mixto que incluyó aspectos descriptivos, de campo y documentales. Las técnicas de recolección de datos consistieron en la observación de los estudiantes, entrevistas con docentes y encuestas a los padres de familia, utilizando como instrumentos una ficha de observación y un cuestionario. La muestra del

estudio incluyó a 37 escolares, 37 padres y 2 docentes del tercer año de educación básica. Los hallazgos revelaron que el uso de herramientas digitales por parte de los docentes es escaso, lo que contribuye al bajo rendimiento de los estudiantes en esta asignatura. Concluyeron que es fundamental implementar una propuesta pedagógica innovadora que integre herramientas digitales en la enseñanza de esta área.

El estudio de Acosta et al. (2024), tuvo por objetivo analizar de qué manera las herramientas digitales pueden potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura en la Educación Básica, así como su integración eficiente en las prácticas de enseñanza; utilizaron un enfoque metodológico de tipo mixto, centrándose en la descripción, llevaron a cabo encuestas dirigidas a los estudiantes para recopilar sus experiencias, percepciones y preferencias respecto al uso de herramientas digitales en el aprendizaje. Además, se realizaron entrevistas con docentes para indagar en su visión sobre la eficacia de estas herramientas, así como los retos y oportunidades que ofrecen en su aplicación y las estrategias que emplean para incorporarlas. La investigación concluyó que las herramientas digitales son recursos valiosos para el aprendizaje de Lengua y Literatura, siempre que se utilicen de manera estratégica y se tomen en cuenta las características de los escolares, el contexto educativo y las necesidades de los docentes. Asimismo, se identificó que las herramientas digitales más efectivas son aquellas que promueven la interacción, la participación activa y el aprendizaje lúdico.

Por su parte, Córdova (2023), realizó una investigación donde destaca los efectos que tiene la utilización de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del tercer año de educación básica, paralelo A, especialmente en la materia de Lengua y Literatura. Su objetivo fue evaluar la relevancia del uso de estas herramientas en el proceso educativo en el área mencionada en la Unidad Educativa Continente Americano, situada en la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad.

Para esto, el citado autor llevó a cabo un estudio con un enfoque mixto, combinando

métodos cuantitativos y cualitativos, con una muestra de 31 participantes. La metodología utilizada fue descriptiva, lo que permitió detallar diferentes aspectos de las variables seleccionadas. La recolección de datos se realizó a través de encuestas aplicadas a los estudiantes, complementadas con entrevistas a la docente responsable del aula de tercer grado. Los hallazgos revelaron la necesidad de incorporar estas herramientas digitales como un recurso fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, lo que podría motivar a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos de manera más efectiva.

Comparación entre el uso de juegos digitales y los métodos de enseñanza tradicionales, enfocada en resaltar la efectividad relativa de cada enfoque en el contexto educativo

En enseñanza, la disyuntiva entre emplear juegos digitales y adherirse a métodos tradicionales es un tema de debate continuo. Los métodos tradicionales, históricamente arraigados, se centran en la transmisión directa de información, donde el estudiante asume un rol principalmente pasivo, absorbiendo conocimientos a través de la escucha y la lectura. El éxito en este modelo se mide, en gran medida, por la capacidad de memorización y repetición de la información presentada (Dubinsky & Hamid, 2024). La motivación, en este contexto, suele ser extrínseca, impulsada por la obtención de calificaciones elevadas o la aprobación del profesor.

En contraste, los juegos digitales proponen un enfoque radicalmente diferente. Sitúan al estudiante en el centro de la acción, fomentando un aprendizaje activo a través de la exploración, la experimentación y la resolución de problemas (Patiño et al., 2020). En lugar de ser un mero receptor, el estudiante se convierte en un participante involucrado, tomando decisiones y experimentando las consecuencias de sus acciones en un entorno virtual. La motivación, en este caso, tiende a ser intrínseca, alimentada por la curiosidad, el desafío inherente al juego y la satisfacción de alcanzar metas.

Una diferencia crucial radica en la capacidad de personalización. Los métodos tradicionales, por lo general, ofrecen un ritmo de aprendizaje uniforme, que puede no adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante. Los juegos digitales, por otro lado, tienen el potencial de ajustarse al nivel de habilidad y al estilo de aprendizaje de cada individuo, presentando desafíos progresivos y ofreciendo retroalimentación adaptada a su desempeño. La realimentación es otro aspecto distintivo. En los métodos tradicionales, esta suele ser diferida, llegando, por ejemplo, después de un examen; además, tiende a enfocarse en los errores cometidos. Los juegos digitales, en cambio, ofrecen realimentación inmediata, destacando el progreso realizado y proporcionando indicaciones para la mejora continua.

El contexto de aprendizaje también difiere significativamente. Los métodos tradicionales a menudo presentan información de manera abstracta y descontextualizada, lo que puede dificultar la conexión con el mundo real. Los juegos digitales, en cambio, tienen la capacidad de crear entornos inmersivos y simulaciones de situaciones reales, permitiendo a los estudiantes aplicar sus conocimientos en un contexto significativo. En términos de habilidades desarrolladas, los métodos tradicionales se enfocan principalmente en habilidades cognitivas como la memorización y la comprensión. Los juegos digitales, además de estas habilidades, pueden fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico.

La evaluación también adopta formas diferentes. En los métodos tradicionales, se recurre a exámenes escritos y pruebas objetivas. En los juegos digitales, se puede realizar un seguimiento del progreso del jugador, analizar los datos generados durante el juego y observar su comportamiento en el entorno virtual. El nivel de compromiso es un factor determinante. Mientras que los métodos tradicionales pueden resultar tediosos si el contenido se percibe como irrelevante, los juegos digitales tienen el potencial

de generar un alto grado de compromiso debido a su interactividad, desafío y narrativa.

En cuanto al costo y la accesibilidad, los métodos tradicionales suelen requerir materiales impresos y libros de texto. Los juegos digitales, por su parte, implican el desarrollo o adquisición del juego, así como el acceso a hardware y software adecuados. Si bien los métodos tradicionales pueden ser más accesibles en términos de costos directos, la ubicuidad de dispositivos móviles abre nuevas vías para el acceso a juegos educativos. Así, los métodos tradicionales son familiares para la mayoría de los docentes y requieren menos capacitación. La integración efectiva de juegos digitales, en cambio, exige capacitación y apoyo técnico para asegurar que se alineen con los objetivos de aprendizaje.

Estos planteamientos conllevaron a las preguntas de investigación siguientes: ¿Cómo fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura? Específicamente ¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes de 9no año de básica de la Unidad Educativa del Liceo Naval de Guayaquil, sobre su aprendizaje en lectura y escritura y la integración de juegos digitales? Para ello se formulan los siguientes objetivos: Objetivos General: proponer una estrategia didáctica que integre juegos educativos digitales para fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Objetivos específicos: (1) Diagnosticar las percepciones de los estudiantes de 9no año de básica de la Unidad Educativa del Liceo Naval de Guayaquil, sobre su aprendizaje en lectura y escritura y la integración de juegos digitales. (2) Diseñar una estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura mediante la integración de juegos educativos digitales. (3) Validar la estrategia didáctica diseñada para integrar juegos educativos digitales que fomenten el aprendizaje de Lengua y Literatura, mediante el criterio de expertos.

Método

Se empleó el método mixto; tipo descriptiva, de temporalidad transversal. Su

diseño fue secuencial, iniciando con una fase cuantitativa, donde se recogen datos mediante un cuestionario aplicado a los estudiantes y una fase cualitativa donde se aplicó una entrevista semiestructurada.

Descripción de la población y la muestra

La Población del estudio se conformó por dos partes, la primera fueron tres expertos en educación y tecnología, con experiencia mínima de diez años de investigación en estas áreas; la segunda parte fueron 152 estudiantes de 9no año de básica de la Unidad Educativa del Liceo Naval de Guayaquil, siendo 82 mujeres y 70 varones, con edades entre 13 y 14 años, distribuidos en 4 paralelos.

La muestra quedó conformada por 108 escolares; para ello, se aplicó un muestreo estratificado, obteniendo 27 estudiantes en cada paralelo, seleccionados al azar. La fórmula utilizada para calcular el tamaño de la muestra fue extraída de Aguilar (2005), aplicándose a poblaciones finitas cuando se tiene conocimiento del total de unidades de observación. La fórmula es la siguiente:

$$n = N * Z^2 * pq / (d^2 * (N - 1) + Z^2 * pq)$$

En la aplicación de esta fórmula, se estableció un nivel de confianza del 95%, lo que implica un valor crítico de $Z=1.96$. Se consideró una proporción de éxito de $p=0.5$ (la cual maximiza el tamaño de la muestra), respecto a una proporción complementaria de $q=1-p=0.5$. El margen de error se fijó en $d=0.05$. Al aplicar la fórmula mencionada, se obtuvo un tamaño de muestra preliminar de 108.4. Dado que el tamaño de muestra debe ser un número entero, se procedió a redondear este valor, resultando en $n=108$. Adicionalmente, se optó por una muestra estratificada que se dividió en cuatro grupos, lo que dio como resultado que cada grupo contara con 27 participantes, dado que $108/4=27$.

Instrumentos empleados

Fueron aplicados tres instrumentos, un cuestionario y dos entrevistas semiestructuradas. La primera entrevista semiestructurada fue

aplicada a un grupo de 10 estudiantes de la muestra, constó de 5 preguntas. La segunda entrevista semiestructurada también constó de 5 preguntas, y fue aplicada a tres expertos en tecnología educativa.

El cuestionario tuvo 16 preguntas cerradas con cinco alternativas de respuestas de escala ordinal tipo Likert, que contemplan las variables de estudio. Fue sometido a la validación por parte del criterio de ocho expertos en tecnología educativa, estos otorgaron realimentación sobre la claridad y relevancia de las preguntas, y realizaron sugerencias para su mejora, posteriormente fue sometido a una segunda revisión, donde estos expertos los declararon válido para su aplicación en el contexto del estudio. Para su confiabilidad fue realizada una prueba piloto y a los resultados se les aplicó el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo 0,834, el cual es un valor alto; es decir, que indica alta confiabilidad.

Análisis cuantitativos realizados

Para analizar los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario, se usó el IBM SPSS Statistics® para Windows, versión 29.0.2.0. Dado su alcance descriptivo, se empleó el cálculo de frecuencias (simbolizado con F en las tablas) y porcentajes (simbolizado con % en las tablas) para presentar los resultados en tablas.

Procedimiento

Para llevar a cabo el presente estudio, se desarrollaron las siguientes acciones:

(1) Identificación y formulación del problema de investigación. Se realizó un análisis exhaustivo del contexto educativo para determinar las necesidades y desafíos específicos en la enseñanza de Lengua y Literatura, lo que llevó a la formulación clara del problema a investigar.

(2) Investigación de estudios previos y teorías existentes. Se llevó a cabo un estudio de la literatura relacionada con el uso de juegos educativos digitales en el aprendizaje, revisando investigaciones anteriores y teorías pedagógicas

que apoyan la integración de la tecnología en el aula.

(3) Elección del método de investigación. Se seleccionó el enfoque metodológico más adecuado, considerando el objetivo del estudio y la naturaleza de los datos a recolectar. Esto incluyó decisiones sobre métodos mixtos.

(4) Definición de la población objetivo y su muestra representativa. Se determinó la población específica sobre la cual se realizó la investigación, así como el tamaño y características de una muestra representativa que garantizara resultados válidos.

(5) Diseño del cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se elaboró un cuestionario estructurado, asegurando que las preguntas fueran pertinentes y enfocadas en el problema de investigación. Posteriormente, se evaluaron la validez y confiabilidad del instrumento.

(6) Recolección de datos según protocolos éticos. Se realizó la recopilación de datos respetando los principios éticos, asegurando el consentimiento informado de los participantes y la confidencialidad de la información recolectada.

(7) Procesamiento y análisis de los datos. Los datos cuantitativos recopilados fueron organizados y analizados utilizando técnicas estadísticas apropiadas y software analítico, permitiendo extraer insights significativos. Para los datos cualitativos se aplicó el método: Análisis temático de entrevistas semiestructuradas. Para lo cual se realizó lo siguiente: Transcripción de entrevistas; Organización de respuestas de cada estudiante en una tabla para facilitar el análisis. Aplicar el proceso de Análisis Temático): (1) Familiarización con los Datos: Leer y releer las respuestas de los estudiantes para obtener una comprensión general de su contenido. (2) Codificación Inicial (Abierta): Identificar y etiquetar segmentos de texto significativos con códigos descriptivos. Estos códigos fueron lo más cercanos posible al lenguaje de los participantes. (Ejemplos de códigos: “motivación por el

desafío”, “mejora de la toma de decisiones”, “dificultad para equilibrar el tiempo”, “uso de Minecraft en la escuela”, “diseño de juegos educativos”). (3) Búsqueda de Temas: Se agruparon los códigos iniciales en temas más amplios y significativos. Los temas deben reflejar patrones recurrentes en los datos y responder a las preguntas de investigación. (Ejemplos de temas: “Valor Educativo Percibido de los Juegos”, “Impacto en el Equilibrio del Tiempo y el Bienestar”, “Motivaciones para Jugar”, “Experiencias con Juegos en la Educación”, “Ideas para el Diseño de Juegos Educativos”). (4) Revisión de Temas: asegurándose de que eran coherentes, distintos y representativos de los datos. Se eliminaron o combinaron temas según fue necesario. (5) Definición y Nombramiento de Temas: Se definieron claramente cada tema y se dio un nombre descriptivo.

(8) Interpretación de los resultados obtenidos. Los resultados fueron interpretados en relación con los objetivos y preguntas de investigación, examinando su relevancia y contribuciones al área de estudio.

(9) Elaboración de una propuesta de intervención. Sobre la base de los hallazgos del estudio, se diseñó una intervención que busca aplicar las estrategias identificadas en el contexto educativo, específicamente en el uso de juegos educativos digitales.

(10) Elaboración de conclusiones basadas en los hallazgos: Se formuló un conjunto de conclusiones que sintetizan los resultados y reflexionan sobre su impacto en la práctica educativa y futuras investigaciones.

(11) Compartición de resultados a través de una publicación académica. Finalmente, se redactó un artículo académico que presenta los resultados y conclusiones del estudio, contribuyendo al conocimiento compartido dentro de la comunidad educativa.

Estándares éticos de investigación

(1) Consentimiento Informado. Se informó a los participantes con un lenguaje claro

y accesible el propósito, los procedimientos, los riesgos y beneficios de la investigación antes de su participación.

(2) Participación Voluntaria. Se informó a los escolares que ellos decidían participar en el estudio sin coerción; es decir, que su participación es completamente opcional.

(3) Confidencialidad. Esto implicó que la información personal de los participantes fue protegida y no divulgada. Para ello, la información fue almacenada de modo seguro para prevenir accesos no autorizados. Los cuestionarios no solicitaban nombres ni detalles que identificaran a los escolares, para proteger su identidad.

Resultados

Dimensión: Comprensión Lectora

Pregunta 1. ¿Al leer un texto, te sientes seguro de poder entender su mensaje?

Tabla 1
Respuesta de aprendices a interrogante 1 de dimensión Comprensión lectora

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	73	67,59
En desacuerdo	16	14,81
Neutral	10	9,26
De acuerdo	6	5,56
Totalmente de acuerdo	3	2,78
TOTAL	108	100,00

Como se muestra en la tabla 1, un 67,59% de los aprendices se manifestó estar totalmente en desacuerdo con la afirmación de sentirse seguro al entender el mensaje de un texto; es decir, que más de dos tercios de los escolares no confían en su habilidad de comprensión lectora. Un 14,81% de ellos también se manifestó en desacuerdo. Esto significa que, en total, más del 82% (67,59% + 14,81%) no se siente seguro al comprender textos. Esta tendencia negativa que reflejar una falta de confianza en habilidades de lectura, es preocupante para su desarrollo educativo.

Pregunta 2. ¿Te resulta fácil identificar las ideas principales en un texto?

Tabla 2
Respuesta de aprendices a interrogante 2 de dimensión Comprensión lectora

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	72	66,67
En desacuerdo	19	17,59
Neutral	8	7,41
De acuerdo	5	4,63
Totalmente de acuerdo	4	3,70
TOTAL	108	100,00

Según la tabla 2, un 66,67% de los aprendices se mostró totalmente en desacuerdo con la afirmación, lo que indica que más de dos tercios de ellos no consideran fácil identificar las ideas principales en un texto, develando falta de habilidad o de confianza en esta área crucial de la comprensión lectora. Un 17,59% de los estudiantes expresó que también están en desacuerdo, lo que significa que un 84,26% (66,67% + 17,59%) de ellos no se siente capaz de identificar fácilmente las ideas principales.

Dimensión: Producción escrita

Pregunta 3. ¿Disfrutas escribir cuentos o ensayos en clase?

Tabla 3
Respuesta de aprendices a interrogante 3 de dimensión Producción escrita

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	69	63,89
En desacuerdo	22	20,37
Neutral	9	8,33
De acuerdo	5	4,63
Totalmente de acuerdo	3	2,78
TOTAL	108	100,00

La tabla 3 muestra que el 63,89% de los aprendices se manifestó totalmente en desacuerdo con la afirmación de disfrutar escribir cuentos o ensayos; esto es, más de la mitad de los alumnos no encuentra placer en esta actividad, lo cual es preocupante desde el punto de vista educativo, ya que la escritura

creativa y académica son habilidades cruciales en la formación. Un 20,37% expresó que están en desacuerdo. Juntos, estos dos grupos suman un 84,26% (63,89% + 20,37%) que no disfruta escribir en clase.

Pregunta 4. ¿Sientes que tu escritura ha mejorado con las clases de Lengua y Literatura?

Tabla 4
Respuesta de aprendices a interrogante 4 de dimensión Producción escrita

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	77	71,30
En desacuerdo	15	13,89
Neutral	9	8,33
De acuerdo	4	3,70
Totalmente de acuerdo	3	2,78
TOTAL	108	100,00

Según la tabla 4, el 71,30% de los aprendices manifiesta estar totalmente en desacuerdo con la afirmación de que su escritura ha mejorado a través de las clases de Lengua y Literatura. Este porcentaje representa un fuerte indicativo de insatisfacción, lo cual es preocupante para la efectividad del curso. Un 13,89% adicional informa que está en desacuerdo con la afirmación, lo que implica que un total del 85,19% (71,30% + 13,89%) no siente que sus habilidades de escritura hayan mejorado. Este hallazgo sugiere la necesidad urgente de reevaluar lo que se enseña y cómo se enseña en las clases de Lengua y Literatura.

Dimensión: Vocabulario y Expresión Oral

Pregunta 5. ¿Te sientes seguro durante conversaciones, al usar nuevas palabras que aprendes?

Tabla 5
Respuesta de aprendices a interrogante 5 de dimensión Vocabulario y Expresión Oral

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	68	62,96
En desacuerdo	23	21,30
Neutral	7	6,48
De acuerdo	6	5,56
Totalmente de acuerdo	4	3,70
TOTAL	108	100,00

La tabla 5 devela que el 62,96% de los estudiantes se mostró totalmente en desacuerdo con la afirmación de sentirse seguros usando nuevas palabras en conversaciones. Este alto porcentaje indica que la mayoría de los estudiantes carece de confianza al intentar incorporar vocabulario nuevo en su expresión oral. Un 21,30% adicional expresó que están en desacuerdo. Esto significa que un 84,26% (62,96% + 21,30%) de los encuestados no se siente seguro al utilizar nuevo vocabulario, enfatizando una tendencia generalizada de falta de confianza que puede limitar su participación en conversaciones, lo cual es preocupante para su desarrollo comunicativo.

Pregunta 6. ¿Disfrutas participar en discusiones en clase sobre temas de lengua y literatura?

Tabla 6
Respuesta de aprendices a interrogante 6 de dimensión Vocabulario y Expresión Oral

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	71	65,74
En desacuerdo	14	12,96
Neutral	11	10,19
De acuerdo	7	6,48
Totalmente de acuerdo	5	4,63
TOTAL	108	100,00

Según la tabla 6, un 65,74% de los estudiantes se declaró totalmente en desacuerdo con la afirmación de disfrutar participar en discusiones en clase. Adicionalmente, un 12,96% expresó que está en desacuerdo. Esto significa que un 78,70% (65,74% + 12,96%)

de los encuestados no encuentra placer en las discusiones. Este porcentaje elevado sugiere que la mayoría de los estudiantes no se siente entusiasmado o cómodo al abordar temas de lengua y literatura en un entorno grupal.

Dimensión: Análisis Literario

Pregunta 7. ¿Te gusta analizar los personajes y la trama de las historias que lees?

Tabla 7
Respuesta de aprendices a interrogante 7 de dimensión Análisis Literario

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	70	64,81
En desacuerdo	19	17,59
Neutral	8	7,41
De acuerdo	6	5,56
Totalmente de acuerdo	5	4,63
TOTAL	108	100,00

Como devela la tabla 7, un 64,81% de los estudiantes respondió totalmente en desacuerdo con la afirmación de que les gusta analizar personajes y tramas. Un 17,59% adicional expresó que está en desacuerdo, lo que suma un total del 82,40% (64,81% + 17,59%) que no disfrutan de analizar aspectos literarios. Este alto porcentaje indica que la mayoría de los aprendices no encuentra disfrute en este aspecto del análisis literario, lo cual refleja falta de interés o una percepción de que estas actividades son excesivamente complejas o poco atractivas.

Pregunta 8. Entender el contexto histórico de una obra literaria ¿Te ayuda a apreciarla más?

Tabla 8
Respuesta de aprendices a interrogante 8 de dimensión Análisis Literario

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	74	68,52
En desacuerdo	12	11,11
Neutral	10	9,26
De acuerdo	9	8,33
Totalmente de acuerdo	3	2,78
TOTAL	108	100,00

La tabla 8 devela que un 68,52% de los estudiantes respondió totalmente en desacuerdo con la afirmación de que entender el contexto histórico ayuda a apreciar más una obra literaria. Un 11,11% está en desacuerdo, lo que, en conjunto, suma un 79,63% (68,52% + 11,11%) de alumnos que no creen que el contexto histórico contribuya a su apreciación literaria. Este dato revela que la mayoría no percibe la relevancia del contexto histórico en su comprensión y apreciación de la literatura.

Dimensión: Actitud hacia Lengua y Literatura

Pregunta 9. ¿Consideras que aprender Lengua y Literatura es importante para tu futuro?

Tabla 9
Respuesta de aprendices a interrogante 9 de dimensión Actitud hacia Lengua y Literatura

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	70	64,81
En desacuerdo	19	17,59
Neutral	8	7,41
De acuerdo	6	5,56
Totalmente de acuerdo	5	4,63
TOTAL	108	100,00

Según la tabla 9, un 64,81% de los estudiantes se declaró totalmente en desacuerdo con la afirmación de que aprender Lengua y Literatura es importante para su futuro. Un 17,59% expresó estar en desacuerdo, lo que suma un total del 82,40% (64,81% + 17,59%) que no ven la importancia de aprender esta asignatura. Este dato es preocupante, ya que sugiere una percepción generalizada de que esta asignatura es irrelevante.

Pregunta 10. ¿Sientes curiosidad por leer diferentes tipos de libros y cuentos?

Tabla 10
Respuesta de aprendices a interrogante 10 de dimensión Actitud hacia Lengua y Literatura

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	67	62,04
En desacuerdo	14	12,96
Neutral	12	11,11
De acuerdo	10	9,26
Totalmente de acuerdo	5	4,63
TOTAL	108	100,00

Como muestra la tabla 10, el 62,04% de los estudiantes se declaró totalmente en desacuerdo con la afirmación de que sienten curiosidad por leer distintos tipos de libros y cuentos. Un 12,96% está en desacuerdo, lo que, en conjunto, resulta en un total de 75% (62,04% + 12,96%) de alumnos que no sienten curiosidad por la lectura literaria en diversas formas. Este dato es preocupante y sugiere una falta de estímulo hacia la lectura.

Variable: Juegos digitales

Pregunta 11. ¿Tu profesor de Lengua y Literatura siempre utiliza juegos digitales en clase?

Tabla 11
Respuesta de aprendices a interrogante 11

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	88	81,48
En desacuerdo	13	12,04
Neutral	5	4,63
De acuerdo	2	1,85
Totalmente de acuerdo	0	0,00
TOTAL	108	100,00

Según muestra la tabla 11, un 81,48% de los estudiantes se declaró totalmente en desacuerdo con la afirmación de que su profesor de Lengua y Literatura siempre utiliza juegos digitales en clase. Un 12,04% indicó que está en desacuerdo, lo que suma un total de 93,52% (81,48% + 12,04%) de estudiantes que expresó que no se aplica esta metodología en su curso de

Lengua y Literatura. Este porcentaje sugiere que los estudiantes no experimentan el uso constante de herramientas digitales en su aprendizaje.

Pregunta 12. ¿Consideras que utilizar juegos digitales hacen que aprender Lengua y Literatura sea más divertido?

Tabla 12
Respuesta de aprendices a interrogante 12

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	1	0,93
En desacuerdo	4	3,70
Neutral	7	6,48
De acuerdo	14	12,96
Totalmente de acuerdo	82	75,93
TOTAL	108	100,00

Como se evidencia en la tabla 12, un 75,93% de los estudiantes se declaró totalmente de acuerdo en que los juegos digitales hacen que aprender Lengua y Literatura sea más divertido. Un 12,96% está de acuerdo, lo que suma un 88,89% (75,93% + 12,96%) que apoya la idea de que la gamificación en el aprendizaje es un enfoque efectivo y atractivo. Este alto porcentaje indica una fuerte preferencia por el uso de herramientas digitales en el aprendizaje.

Pregunta 13. ¿Te resulta fácil utilizar juegos digitales?

Tabla 13
Respuesta de aprendices a interrogante 13

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	2	1,85
En desacuerdo	3	2,78
Neutral	4	3,70
De acuerdo	7	6,48
Totalmente de acuerdo	92	85,19
TOTAL	108	100,00

La tabla 13 devela que un 85,19% de estudiantes se declaró totalmente de acuerdo en que les resulta fácil utilizar juegos digitales. Junto a esto, un 6,48% indicó que está de acuerdo con la facilidad de uso, lo que eleva el total de respuestas positivas a 91,67% (85,19% + 6,48%). Esto refuerza la idea de que la mayoría

de los alumnos se siente confiada y capaz al usar recursos digitales con alta familiaridad y comodidad con la tecnología.

Pregunta 14. ¿Los juegos digitales te incentiva a intervenir en las actividades de Lengua y Literatura?

Tabla 14
Respuesta de aprendices a interrogante 14

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	1	0,93
En desacuerdo	2	1,85
Neutral	5	4,63
De acuerdo	11	10,19
Totalmente de acuerdo	89	82,41
TOTAL	108	100,00

Según la tabla 14, un 82,41% de los estudiantes se declaró totalmente de acuerdo en que los juegos digitales los incentivan a participar en las actividades de Lengua y Literatura. Además, un 10,19% está de acuerdo con esta afirmación, lo que lleva el total de respuestas favorables a 92,60% (82,41% + 10,19%). Esto sugiere que la gamificación es vista como una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes, y refuerza la idea de que la integración de juegos digitales tiene un impacto positivo en la intervención estudiantil.

Pregunta 15. ¿Consideras que la integración de juegos digitales mejoraría tu aprendizaje de Lengua y Literatura?

Tabla 15
Respuesta de aprendices a interrogante 15

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	2	1,85
En desacuerdo	4	3,70
Neutral	6	5,56
De acuerdo	9	8,33
Totalmente de acuerdo	87	80,56
TOTAL	108	100,00

Como muestra la tabla 15, un 80,56% de los estudiantes se declaró totalmente de acuerdo en que la integración de juegos digitales mejoraría su aprendizaje. Un 8,33% está de acuerdo, lo que

lleva el total de respuestas favorables a 88,89% (80,56% + 8,33%). Esto sugiere los estudiantes creen que el uso de juegos digitales puede ser beneficioso para su aprendizaje y para enriquecer su experiencia educativa.

Pregunta 16. ¿Prefieres aprender a través de juegos digitales en lugar de métodos tradicionales de enseñanza?

Tabla 16
Respuesta de aprendices a interrogante 16

Alternativas	F	%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Neutral	3	2,78
De acuerdo	8	7,41
Totalmente de acuerdo	97	89,81
TOTAL	108	100,00

La tabla 16 devela que, el 89,81% de los estudiantes se declaró totalmente de acuerdo en que prefieren aprender a través de juegos digitales en lugar de métodos tradicionales. Además, un 7,41% está de acuerdo, lo que eleva el total de respuestas afirmativas a 97,22% (89,81% + 7,41%). Por tanto, casi todos los participantes, muestran una preferencia significativa por el aprendizaje basado en juegos; esto es, una fuerte inclinación hacia enfoques más interactivos y dinámicos.

Resultados de la entrevista aplicada a los 10 estudiantes

Análisis de Patrones y Categorías:

1. Identificación de Patrones Recurrentes:

Uso de Juegos: los estudiantes mencionan jugar juegos de estrategia, RPGs, y juegos de disparos. Varios estudiantes dedican una cantidad significativa de tiempo a jugar, desde 3 horas hasta 15 horas semanales.

Beneficios Percibidos: Varios estudiantes creen que los juegos mejoran sus habilidades de resolución de problemas. Algunos mencionan que los juegos mejoran la toma de decisiones rápidas y el pensamiento estratégico. Otros creen

que los juegos ayudan a mejorar la comprensión lectora y el conocimiento cultural.

Desafíos: La gestión del tiempo es un problema recurrente para algunos estudiantes. Algunos admiten que jugar afecta negativamente su sueño y su capacidad de concentración en clase.

Experiencias Educativas: El uso de Minecraft en la escuela es mencionado por algunos estudiantes como una experiencia positiva.

Ideas para Juegos Educativos: Hay un interés en juegos que simulen la construcción de ciudades, la resolución de misterios históricos, y la gestión de recursos.

2. Categorías Emergentes:

Tipos de Juegos: Estrategia (StarCraft, League of Legends), RPG (The Witcher, Skyrim), Disparos (Call of Duty, Valorant), Simulación (Los Sims, Animal Crossing), Puzzles (Portal, The Witness), Lucha (Super Smash Bros., Street Fighter), Mundo Abierto (Genshin Impact, Breath of the Wild), Cartas (Hearthstone, Magic: The Gathering), Ritmo (Guitar Hero,osu!), Plataformas (Super Mario, Sonic the Hedgehog)

Beneficios Percibidos: Habilidades cognitivas (resolución de problemas, pensamiento estratégico, toma de decisiones), Conocimiento cultural, Habilidades lingüísticas, Coordinación mano-ojo

Impacto Negativo: Problemas de gestión del tiempo, Problemas de sueño, Distracción de los estudios, Conflictos con los padres

Valor Educativo: Potencial para aprender historia, geografía, idiomas, matemáticas, ciencias, economía, y finanzas.

Diseño de Juegos Educativos: Simulación, Resolución de problemas, Exploración, Creatividad.

Coincidencias y Diferencias:

Coincidencias: La mayoría de los estudiantes disfruta jugando y encuentra algún tipo de valor en los juegos. Hay un reconocimiento general de que los juegos pueden ser adictivos y afectar la gestión del tiempo. Minecraft es mencionado como una herramienta educativa efectiva.

Diferencias: La cantidad de tiempo dedicado a jugar varía significativamente entre los estudiantes. Algunos estudiantes no ven ningún valor educativo en los juegos, mientras que otros creen que son muy útiles para aprender. Algunos estudiantes no tienen problemas para equilibrar el tiempo, mientras que otros luchan con ello. Las preferencias de género de juegos varían entre los estudiantes.

Un análisis adicional, centrado en la identificación de narrativas dominantes y discursos subyacentes presentes en las respuestas de los estudiantes descubre cómo los estudiantes construyen su realidad a través del lenguaje y las ideas que emplean para describir sus experiencias con los videojuegos.

Análisis de Narrativas Dominantes y Discursos Subyacentes

La Narrativa del Jugador Competente: Algunos estudiantes se presentan como jugadores hábiles que dominan los juegos y compiten con éxito contra otros. En esta narrativa, los videojuegos son una forma de demostrar destreza, inteligencia y capacidad estratégica. (Ejemplo: Estudiante 1, Estudiante 6)

La Narrativa del Aprendiz Digital: Otros estudiantes ven los videojuegos como una herramienta para adquirir habilidades valiosas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la coordinación mano-ojo. En esta narrativa, los videojuegos son una forma de auto-mejora y desarrollo personal. (Ejemplo: Estudiante 2, Estudiante 5)

La Narrativa del Jugador Cauteloso: Algunos estudiantes reconocen los beneficios potenciales de los videojuegos, pero también

son conscientes de los riesgos de la adicción y el impacto negativo en el tiempo y el bienestar. En esta narrativa, los videojuegos son una actividad que debe ser disfrutada con moderación y responsabilidad. (Ejemplo: Estudiante 3, Estudiante 7)

La Narrativa del Explorador Creativo: Algunos estudiantes se enfocan en la libertad creativa y la capacidad de construir y explorar mundos virtuales. Los videojuegos son un medio de expresión y descubrimiento. (Ejemplo: Estudiante 4, Estudiante 8)

4. Discursos Subyacentes:

Discurso del Mérito: Se valora la habilidad, la dedicación y el esfuerzo como determinantes del éxito en los videojuegos.

Discurso del Progreso: Se cree que los videojuegos pueden contribuir al desarrollo personal y profesional.

Discurso del Equilibrio: Se enfatiza la importancia de moderar el tiempo dedicado a los videojuegos y equilibrarlo con otras actividades importantes.

Discurso de la Innovación: Se ve el potencial de los videojuegos para transformar la educación y otras áreas de la vida.

5. Análisis del Posicionamiento:

Algunos estudiantes se posicionan como “expertos” que tienen un profundo conocimiento de los juegos y las estrategias. Otros se ven a sí mismos como “aprendices” que están en constante evolución y mejorando sus habilidades. Algunos se posicionan como “víctimas” de su propia adicción a los videojuegos, luchando por controlar su tiempo y comportamiento. Otros se ven a sí mismos como “críticos” que evalúan cuidadosamente los beneficios y riesgos de los videojuegos.

Ejemplo de Aplicación Integrada. El estudiante 7: (Me encantan los juegos de mundo abierto como Genshin Impact y Breath of the Wild. Juego unas 12 horas a la semana. Me

gusta explorar y descubrir cosas nuevas. Sí, totalmente. En Genshin Impact, he aprendido mucho sobre diferentes mitologías y culturas. También he mejorado mi inglés porque juego con amigos de otros países. A veces me quedo hasta tarde jugando y luego me siento cansado al día siguiente. Intento jugar con moderación...)

Narrativa Dominante: El Estudiante 7 se inscribe en la narrativa del Explorador Creativo, pero matizada por la narrativa del Jugador Cauteloso. Busca experiencias de inmersión y aprendizaje cultural, pero reconoce la importancia de la moderación.

Discurso Subyacente: Se manifiesta el Discurso del Progreso (aprendizaje de idiomas y culturas) en tensión con el Discurso del Equilibrio (reconocimiento del cansancio por jugar hasta tarde).

Posicionamiento: Se autoposiciona como un “explorador entusiasta” que intenta ser consciente de los límites para no caer en excesos.

Presentación de la propuesta

Estrategia Didáctica: “Aprendiendo Lengua y Literatura con Juegos Digitales”

Objetivo

Fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura entre los escolares de educación básica, abordando las deficiencias en comprensión lectora, escritura, expresión oral y análisis literario, utilizando juegos educativos digitales como herramienta central.

Justificación

Dadas las insuficiencias identificadas en los escolares, como la baja confianza en la comprensión de textos, dificultades en la escritura creativa y una preferencia general por formas de aprendizaje más dinámicas e interactivas, esta estrategia busca aprovechar su interés en el uso de herramientas digitales y su predisposición a participar en actividades lúdicas.

Componentes de la Estrategia

1. Selección de Juegos Digitales Educativos

- Juegos para Comprensión Lectora: Aplicaciones y plataformas como “Code.org” y “ReadTheory”, ofrecen actividades interactivas para practicar la comprensión de textos.

- Juegos de Escritura Creativa: Herramientas como “Storybird” y “Boomwriter” permiten a los estudiantes crear sus propios cuentos y colaborar en historias, fomentando la creatividad y el uso del vocabulario.

- Juegos para Vocabulario y Expresión Oral: Plataformas como “Kahoot!” y “Quizlet” para practicar nuevo vocabulario mediante juegos de preguntas y respuestas, facilitando la incorporación de nuevos términos en la conversación.

2. Actividades a Desarrollar:

- Rondas de Comprensión: Implementar sesiones semanales donde los estudiantes juegan juegos digitales que tienen preguntas sobre los textos leídos, promoviendo la comprensión y el análisis crítico.

- Talleres de Escritura Colaborativa: Organizar sesiones donde los estudiantes usen plataformas de escritura digital para crear cuentos. Cada estudiante puede aportar un párrafo, fomentando el trabajo en equipo y la creatividad.

- Debates digitales: Utilizar foros en línea o plataformas de discusión para debatir sobre los personajes y tramas de las historias leídas, incentivando el análisis literario y la argumentación.

3. Evaluación y Realimentación:

- Rúbricas de Evaluación: Crear rubricas para evaluar el progreso en lectura, escritura y análisis, estableciendo criterios específicos que permitan valorar la participación en los juegos digitales y la aplicación de lo aprendido.

- Encuestas de Satisfacción: Al final de cada unidad, solicitar a los estudiantes que evalúen la metodología y las herramientas utilizadas mediante encuestas, para ajustar y mejorar la estrategia.

4. Construcción de Confianza:

- Reconocimiento de Logros: Celebrar los avances individuales y colectivos de los estudiantes, reforzando positivamente su esfuerzo y progreso en el uso de herramientas digitales y la adquisición de nuevas habilidades.

- Encuentros de Reflexión: Fomentar espacios donde los estudiantes compartan sus experiencias y sentimientos sobre el uso de juegos digitales, lo que permitirá identificar inquietudes y fortalecer la confianza.

5. Integración del Contexto Histórico:

- Juegos de Contexto: Incorporar juegos digitales que relacionen los textos con su contexto histórico, como “Timeline” o “History Games”, para ayudar a los escolares a comprender la relevancia del contexto en la producción literaria.

Implementación

La estrategia se implementará en sesiones regulares a lo largo del año escolar, integrando uno o dos juegos digitales por semana en la planificación de clases. Se incentivará la participación activa, y los educadores recibirán formación sobre el uso de las plataformas digitales seleccionadas.

Recomendaciones Específicas para la Formación de Profesores

La formación de los profesores es crucial para el éxito de la estrategia. No se trata solo de enseñarles a usar las herramientas, sino de capacitarlos para integrar los juegos de manera pedagógica y significativa en el currículo, por lo que se sugiere:

-Talleres Prácticos Intensivos: La formación debe ser eminentemente práctica,

con talleres donde los profesores experimenten directamente con los juegos y herramientas.

-Exploración Guiada: Proporcionar a los profesores tiempo para explorar cada juego y herramienta, experimentando con sus diferentes funcionalidades y posibilidades pedagógicas.

-Diseño de Actividades: Guiar a los profesores en el diseño de actividades específicas para cada juego, alineadas con los objetivos de aprendizaje y los contenidos curriculares.

-Modelado: Demostrar cómo se puede utilizar cada juego en el aula, modelando estrategias de facilitación, gestión del aula y evaluación.

-Desarrollo de Habilidades Técnicas: Asegurar que los profesores tengan las habilidades técnicas necesarias para utilizar las herramientas con confianza.

-Soporte Técnico: Ofrecer sesiones de capacitación sobre aspectos técnicos básicos, como la creación de cuentas, la configuración de juegos y la resolución de problemas técnicos comunes.

-Recursos de Apoyo: Proporcionar manuales, tutoriales en video y otros recursos de apoyo para que los profesores puedan consultar cuando lo necesiten.

-Comunidad de Práctica: Fomentar la creación de una comunidad de práctica donde los profesores puedan compartir ideas, experiencias y recursos.

-Foros en Línea: Crear un foro en línea donde los profesores puedan hacer preguntas, compartir consejos y discutir desafíos.

-Reuniones Periódicas: Organizar reuniones periódicas donde los profesores puedan compartir sus experiencias, presentar sus mejores prácticas y recibir retroalimentación de sus colegas.

-Énfasis en la Evaluación: Capacitar a los profesores para evaluar el aprendizaje de los estudiantes utilizando los juegos.

-Diseño de Rúbricas: Enseñar a los profesores a diseñar rúbricas específicas para cada juego, que evalúen tanto el contenido como las habilidades desarrolladas.

-Recopilación de Datos: Explorar diferentes métodos para recopilar datos sobre el progreso de los estudiantes, como la observación, el registro de resultados y la realización de encuestas.

-Retroalimentación Formativa: Enfatizar la importancia de proporcionar a los estudiantes retroalimentación formativa oportuna y específica, basada en su desempeño en los juegos.

-Sensibilización sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Incluir módulos sobre cómo adaptar los juegos para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes, considerando diferentes estilos de aprendizaje, habilidades y discapacidades.

Plan de Implementación Detallado

Un plan de implementación bien estructurado es esencial para garantizar que la estrategia se lleve a cabo de manera efectiva y sostenible.

Fase 1: Planificación (1-2 meses antes del inicio del año escolar)

Definición de Roles y Responsabilidades: Asignar roles claros a los diferentes actores involucrados en la implementación, incluyendo el equipo directivo, los coordinadores de área y los profesores.

Selección de Juegos y Herramientas: Revisar y seleccionar los juegos y herramientas digitales que se utilizarán en la estrategia, asegurándose de que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y los contenidos curriculares. Considerar la disponibilidad de

recursos, la accesibilidad y la idoneidad para los diferentes grupos de edad.

Adaptación Curricular: Integrar los juegos seleccionados en la planificación curricular, asignando tiempo específico para su uso y definiendo los objetivos de aprendizaje y las actividades relacionadas.

Adquisición de Recursos: Adquirir los recursos necesarios, como licencias de software, dispositivos electrónicos y acceso a internet.

Diseño del Programa de Formación: Desarrollar un programa de formación integral para los profesores, basado en las recomendaciones mencionadas anteriormente.

Comunicación con la Comunidad: Informar a los padres, estudiantes y otros miembros de la comunidad sobre la estrategia y sus beneficios.

Fase 2: Formación de Profesores (Antes del inicio del año escolar)

Sesiones de Formación: Realizar sesiones de formación intensivas para los profesores, cubriendo los principios pedagógicos, las habilidades técnicas y las estrategias de evaluación.

Desarrollo de Recursos: Proporcionar a los profesores recursos de apoyo, como manuales, tutoriales en video y plantillas de actividades.

Planificación Colaborativa: Facilitar la planificación colaborativa entre los profesores, para que puedan compartir ideas, diseñar actividades y resolver problemas juntos.

Fase 3: Implementación (Durante el año escolar)

Integración en el Aula: Incorporar los juegos y herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura, siguiendo la planificación curricular.

Apoyo y Acompañamiento: Proporcionar apoyo y acompañamiento continuo a los profesores, ofreciendo asistencia técnica, retroalimentación pedagógica y oportunidades de desarrollo profesional.

Seguimiento del Progreso: Monitorear el progreso de los estudiantes, utilizando las rúbricas de evaluación y otros instrumentos para recopilar datos sobre su desempeño.

Ajustes y Mejoras: Realizar ajustes y mejoras continuas en la estrategia, basándose en los datos recopilados y la retroalimentación de los profesores y los estudiantes.

Fase 4: Evaluación (Al final del año escolar)

Recopilación de Datos: Recopilar datos sobre el impacto de la estrategia, utilizando diferentes métodos, como pruebas estandarizadas, encuestas de satisfacción y entrevistas.

Análisis de Resultados: Analizar los datos recopilados para determinar si la estrategia ha logrado sus objetivos.

Informe Final: Elaborar un informe final que resuma los resultados de la evaluación y proporcione recomendaciones para futuras implementaciones.

Divulgación de Resultados: Compartir los resultados de la evaluación con la comunidad educativa y otros interesados.

Validación de la propuesta

Tabla 17
Respuestas de expertos a entrevista semiestructurada

Preguntas	Experto 1	Experto 2	Experto 3
1. ¿Qué tan efectiva considera que es la selección de juegos digitales propuestos (como “Code.org”, “Storybird” y “Kahoot!”) para abordar las deficiencias en comprensión lectora, escritura y expresión oral en los estudiantes?	“Los juegos seleccionados son altamente efectivos, ya que fomentan la interacción y el aprendizaje práctico, lo cual es crucial para mejorar esas competencias.”	“Definitivamente, estos juegos han demostrado ser herramientas valiosas que incentivarán la participación activa y mejorarán las habilidades de los estudiantes en estas áreas.”	“La selección es acertada. Estas plataformas facilitan el aprendizaje, y se alinean con los estilos digitales de los estudiantes, haciéndolas muy efectivas.”
2. ¿Considera que las actividades propuestas, como las rondas de comprensión y los talleres de escritura colaborativa, pueden influir en la motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura?	“Sin duda, las actividades dinámicas como estas mantienen a los estudiantes entusiasmados y comprometidos, promoviendo un aprendizaje más significativo.”	“Las actividades colaborativas impulsan la motivación, ya que los estudiantes sienten que su participación es valorada, lo que les motiva a expresarse.”	“Claro que sí, estas metodologías activas son clave para aumentar la motivación y el interés en la materia, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo.”
3. ¿Qué desafíos anticipa en la implementación de esta estrategia, especialmente en términos de recursos tecnológicos y formación docente?	“Un desafío puede ser la capacitación inicial de los docentes; sin embargo, una vez superado, los beneficios son inmensos. La disponibilidad de tecnología también es crucial.”	“La integración de tecnología siempre presenta retos, pero con una buena capacitación y apoyo continuo, esos obstáculos pueden superarse fácilmente.”	“Aunque algunos docentes pueden necesitar más formación, estoy seguro de que con el tiempo y la práctica se adaptarán y se beneficiarán enormemente de la estrategia.”
4. ¿Cómo evaluaría la efectividad de las rúbricas de evaluación y encuestas de satisfacción propuestas para medir el progreso de los estudiantes y la receptividad hacia la metodología?	“Las rúbricas serán fundamentales; proporcionan un marco claro para la evaluación, y las encuestas aportan una retroalimentación valiosa que puede guiar mejoras futuras.”	“Me parece un enfoque excelente. Estas herramientas de evaluación miden el progreso, y fomentan la reflexión tanto en estudiantes como en docentes.”	“Son muy adecuadas y permitirán obtener información precisa sobre el impacto de la estrategia y cómo se sienten los estudiantes con el proceso de aprendizaje.”
5. ¿Considera que la estrategia didáctica “Aprendiendo Lengua y Literatura con Juegos Digitales” fomenta los aprendizajes establecidos para esta asignatura?	“Absolutamente, esta estrategia está alineada con los objetivos de aprendizaje. Fomenta la comprensión lectora, y las habilidades críticas que son esenciales.”	“Sí, definitivamente. La estrategia cubre integralmente las habilidades necesarias y proporciona un entorno donde los estudiantes pueden practicar y reforzar su aprendizaje.”	“La estrategia fomenta los aprendizajes establecidos, y promueve un aprendizaje más divertido e interactivo, lo cual es clave en la educación actual.”

Análisis

Esta tabla 17, refleja respuestas positivas sobre la estrategia didáctica, destacando su efectividad y las oportunidades que presenta para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura. Todos los expertos coinciden en considerar que la selección de juegos digitales es altamente efectiva para abordar las deficiencias en comprensión lectora, escritura y expresión oral. La interacción y el aprendizaje práctico son elementos destacados, indicando que el uso de herramientas digitales puede atraer a los estudiantes, alineándose con sus intereses y estilos de aprendizaje modernos. La adecuación de la selección de juegos refuerza la importancia de usar recursos interactivos y dinámicos que pueden facilitar un aprendizaje más profundo y significativo.

Los expertos afirman que las actividades diseñadas, como rondas de comprensión y talleres de escritura colaborativa, estimularán la motivación y participación de los estudiantes. Se subraya que las metodologías activas son clave para mantener el interés, lo que refleja un entendimiento de la pedagogía moderna que valora la colaboración y el aprendizaje basado en proyectos. Esto sugiere que el enfoque lúdico es recomendable, y necesario, para captar la atención de los alumnos en un mundo donde la distracción digital es omnipresente.

Si bien los expertos reconocen que existen desafíos en la implementación, especialmente en formación docente y recursos tecnológicos, mantienen una visión optimista sobre la posibilidad de superarlos. La formación docente es un tema recurrente, lo que indica que se percibe como un aspecto crucial que necesita atención continua para que la estrategia sea efectiva. Esto permite ver los desafíos como oportunidades para fortalecer y capacitar a los educadores, lo cual beneficiaría esta estrategia, y logra tener un impacto positivo en el uso general de tecnología educativa en el aula.

Los tres expertos consideran que las rúbricas y encuestas son herramientas efectivas para medir el progreso y la receptividad hacia

la metodología. Se enfatiza la importancia de tener un marco claro para la evaluación, sugiriendo que la claridad en criterios fortalece la transparencia y la objetividad en el proceso educativo. La retroalimentación continua se ve como un recurso valioso para ajustar y mejorar la estrategia, lo que denota un enfoque de aprendizaje adaptativo.

Los expertos están de acuerdo en que la estrategia fomenta efectivamente los aprendizajes establecidos en el currículo de Lengua y Literatura. La alusión a habilidades críticas sugiere que la estrategia aborda el contenido establecido, y promueve el desarrollo de competencias importantes como el pensamiento crítico y la argumentación. La afirmación de que el aprendizaje puede ser divertido e interactivo resalta un cambio en la paradigmática de la enseñanza hacia un enfoque más centrado en el estudiante, donde el disfrute del aprendizaje y el interés son prioritarios.

Discusión

El resultado mostrado en la tabla 1 revela deficiencias significativas en la comprensión lectora entre los estudiantes, con más del 82% que no se siente seguro al comprender textos. Este resultado concuerda con el de Moreira & Carrión (2021) quienes en su estudio develaron que los aprendices presentaron bajo nivel con relación a la comprensión interpretativa y crítica, demostrado en las insuficiencias para interpretar y abreviar ideas. También se relaciona con los resultados del estudio de Nugra (2022), quien encontró que los escolares poseían magnas carencias en la comprensión lectora.

Los resultados indican que sería fructuoso revisar los métodos presentes de instrucción en la lectura, considerando estrategias que hagan más accesibles los textos, así como ejercicios que fomenten la comprensión. Además, dado que la percepción de la capacidad de entender un texto es esencial para la lucubración, es imperante ofrecer apoyo en la construcción de la confianza de los aprendices mediante acciones que admitan sus esfuerzos y progresos.

Se encontró, según la tabla 2, que un 84,26% de los aprendices no se siente capaz de identificar fácilmente las ideas principales de un texto, enfrentando desafíos significativos al intentar resumir o captar el mensaje central. Resultado coincidente con el estudio realizado por Seminario et al. (2024) quienes concluyen que este hallazgo conforma una carencia educativa ecuatoriana, develando la necesidad de asumir su solución como un reto pedagógico general. Los resultados indican una clara necesidad de implementar estrategias pedagógicas que se enfoquen en desarrollar habilidades; incluyendo técnicas como subrayar, tomar notas, y resumir textos, así como la práctica regular con distintos tipos de textos.

Los aprendices manifestaron según la tabla 3, en un 84,26%, que no disfruta escribir en clase cuentos o ensayos; lo cual es preocupante desde el punto de vista educativo, ya que la escritura creativa y académica son habilidades cruciales en la formación. No obstante, el estudio de Campo et al. (2024), encontró escolares que, si disfrutaban la escritura, pero tenían inconvenientes en la reproducción de ideas y en las congruencias para escribir. Los resultados sugieren la necesidad de revisar cómo se está enseñando la escritura en el aula, se sugiere el fomento de un ambiente donde la creatividad sea valorada, presentando actividades como talleres de escritura creativa, donde se les permita explorar diferentes géneros literarios y estilos.

El 85,19% de los aprendices (ver tabla 4), manifiesta insatisfacción con relación a que sus habilidades de escritura hayan mejorado con las clases de lengua y literatura, resultado coincidente con Zayas (2022) quien en su libro indican la necesidad de revisar y reformular el currículo de Lengua y Literatura, asegurándose de que las estrategias de enseñanza y los contenidos sean relevantes y eficaces para fomentar la mejora en la escritura.

Un alto porcentaje del 84,26% (tabla 5) indicó que carece de confianza al intentar incorporar vocabulario nuevo en su expresión oral, enfatizando una tendencia generalizada de falta de confianza que puede limitar su participación

en conversaciones, lo cual es preocupante para su desarrollo comunicativo. Este resultado es coincidente con el encontrado por Loja et al. (2020) quienes encontraron que estos problemas se vienen empujando desde los niveles iniciales. Estos resultados muestran una significativa falta de confianza entre los aprendices al utilizar nuevo vocabulario en conversaciones, lo que refleja un desafío importante en la dimensión de vocabulario y expresión oral. Es fundamental que la enseñanza de la lengua ofrezca más oportunidades para que los escolares practiquen y se sientan seguros usando palabras nuevas. Aumentar la confianza en su expresividad verbal les beneficiará académicamente, y enriquecerá su aforo de comunicación en la cotidianidad.

Con relación al análisis de aspectos literarios, el 82,40% (ver tabla 7) no disfrutaban de analizarlos en especial, los personajes y tramas. Este alto porcentaje indica que la mayoría de los aprendices no encuentra disfrute en este aspecto del análisis literario, lo cual refleja falta de interés o una percepción de que estas actividades son excesivamente complejas o poco atractivas; esto concuerda con Aldaz et al. (2023) quienes revelaron en su estudio una predilección por textos contemporáneos, pero retos para el análisis de obras clásicas. Estos resultados indican una notable necesidad de cambios en la forma en que se introduce y se practica el análisis literario. Aumentar la atracción por el análisis mejora la competencia crítica, y profundizar su apreciación por la literatura como una forma de expresión que puede reflejar y desafiar sus realidades (Soto & Chacón, 2022).

Se encontró que un 79,63% (tabla 8) de alumnos no creen que el contexto histórico contribuya a su apreciación literaria. Estos resultados evidencian la necesidad de informar y convencer a los estudiantes sobre la importancia del contexto histórico en la literatura, tal como lo establece (Farinango, 2023). Se refleja una desconexión evidente entre los estudiantes y el contexto histórico de las obras literarias; si bien la literatura puede ser disfrutada sin este entendimiento, según Amavizca y Alvarez (2022), reconocer la influencia del contexto es

crucial para una apreciación más profunda y crítica de los textos.

Con relación a la usanza de juegos digitales, el 93,52% de los escolares (tabla 11), expresó que no se aplica esta metodología en su curso de Lengua y Literatura; este porcentaje sugiere que los aprendices no experimentan el uso constante de herramientas digitales para su aprendizaje. Similarmente, Vélez y Delgado (2023) encontraron que la usanza de herramientas digitales es restringida por los profesores, en consecuencia, los escolares mostraron bajas calificaciones en Lengua y Literatura.

Se encontró que un 88,89% (tabla 12) apoya la idea de que los juegos para la lucubración son efectivos y atractivos. Este alto porcentaje indica una fuerte preferencia por el uso de herramientas digitales en el aprendizaje, demostrando una clara preferencia y entusiasmo por la idea de utilizar juegos digitales para suscitar que su lucubración de Lengua y Literatura sea más atractiva y divertida. Este hallazgo es alentador y sugiere que la integración de metodologías lúdicas en el aula es bienvenida, y considerada esencial por los estudiantes. En concordancia con Macías y Acuña (2022), implementar estrategias que utilicen estos juegos transforma la rutina educativa, avivando una mayor intervención y apreciación por la literatura y el lenguaje.

La idea que posee la mayoría de alumnos sobre su confianza y capacidad para usar recursos digitales con alta familiaridad y comodidad, es respaldada por un 91,67% (tabla 13), lo cual es una oportunidad valiosa para los educadores, ya que se puede expandir su uso en el aula sin temor a que la complejidad técnica sea un obstáculo, tal como declaran en su estudio Quituisaca y Álvarez (2022).

Se encontró que un 88,89% de los estudiantes creen que el uso de juegos digitales puede ser beneficioso para su aprendizaje y para enriquecer su experiencia educativa, en semejanza a lo encontrado por Acosta et al. (2024). Los resultados muestran un claro consenso entre ellos sobre el valor de la integración de juegos digitales en su aprendizaje

de Lengua y Literatura. Esta perspectiva positiva abre la puerta a innovaciones pedagógicas que pueden hacer que la materia sea más interactiva y significativa, para una lucubración más dinámica, estimulante y relevante, ayudándoles a captar mejor los contenidos, y a disfrutar del proceso formativo.

Los estudiantes, en un 97,22% (tabla 16), prefieren aprender a través de juegos digitales en lugar de métodos tradicionales; esto es, una fuerte inclinación hacia enfoques más interactivos y dinámicos; este resultado es similar al presentado por Cuasapud & Manguashca (2023), quienes encontraron que un 82.4 % de los escolares participantes de su estudio, discurren ineludible la aplicación de tácticas lúdicas convenientes. Estos resultados resaltan la necesidad de adaptar las estrategias educativas para alinearlas con expectativas e insuficiencias de los aprendices de hoy.

Limitaciones del estudio

Los resultados se basan en una muestra específica de estudiantes, lo que puede no reflejar las tendencias o deficiencias de comprensión lectora en una población más amplia. Por otra parte, las percepciones de los escolares sobre su propia comprensión lectora y habilidades pueden no ser precisas. La autopercepción podría estar influenciada por factores emocionales o la falta de experiencia. El estudio puede no haber comparado de manera explícita los resultados entre el uso de juegos digitales y métodos tradicionales de enseñanza, lo cual hace difícil determinar si las deficiencias en la comprensión lectora son atribuibles a la falta de juegos digitales o a otros factores en el método de enseñanza.

No se consideran en profundidad el impacto de variables externas, como el entorno familiar, el acceso a recursos educativos o la motivación individual, que pueden influir en la comprensión lectora y en las habilidades escritas de los estudiantes. El estudio es tipo descriptivo, que proporciona una visión general de las habilidades y actitudes de los estudiantes, pero no establece relaciones causales. El estudio proporciona una instantánea de las habilidades

y actitudes de los estudiantes en un momento específico; es posible que estas habilidades y actitudes cambien con el tiempo.

Investigación futura que se desprende de la investigación

A partir de los hallazgos y limitaciones de la investigación presentada, se pueden proponer varias direcciones para investigaciones futuras tales como:

- Ampliar la muestra. Realizar estudios con muestras más grandes y representativas.

- Realizar estudios experimentales. Con grupos de control y grupos experimentales, para determinar si la intervención con juegos digitales realmente produce una mejora significativa en las habilidades de

- Realizar estudios que comparen de manera sistemática el uso de juegos digitales con métodos de enseñanza tradicionales en términos de eficacia para mejorar la comprensión lectora y las habilidades de escritura.

- Desarrollar y evaluar intervenciones pedagógicas específicas que integren juegos digitales y otras herramientas tecnológicas, midiendo su impacto en habilidades de lectura y escritura.

- Explorar la relación entre la comprensión lectora y otros factores como la motivación, el entorno familiar y el contexto social.

- Investigar cómo la formación y preparación de los docentes en el uso de herramientas digitales influye en la enseñanza de la Lengua y Literatura, y cómo esto puede impactar las habilidades de los estudiantes.

- Realizar estudios longitudinales que sigan a los estudiantes a lo largo de su formación para observar cómo las habilidades de comprensión lectora y escritura se desarrollan con diferentes métodos de enseñanza y el uso de tecnologías.

Conclusiones

Los resultados de este estudio han revelado deficiencias significativas en las habilidades de comprensión lectora y escritura de los estudiantes, evidenciadas por altos porcentajes de inseguridad y falta de confianza en sus capacidades. Con más del 82% de los aprendices expresando dudas sobre su comprensión de textos, junto con un 84,26% que no se siente capaz de identificar las ideas principales, es fundamental reconocer la necesidad urgente de revisar y adaptar las estrategias de enseñanza en el aula. La falta de motivación y disfrute en la escritura, así como la escasa aplicación de herramientas digitales, muestran que los enfoques pedagógicos actuales pueden no ser los más efectivos para captar el interés y fomentar las habilidades de los estudiantes.

Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas que subrayan la conexión entre la metodología de enseñanza y el rendimiento académico en Lengua y Literatura. Es imperativo que los educadores incorporen metodologías más interactivas y atractivas, como el uso de juegos digitales, para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Asimismo, se sugiere implementar actividades que valoren la creatividad y desarrollen un ambiente positivo que apoye a los alumnos en la construcción de su confianza.

Este estudio destaca las deficiencias en la comprensión lectora y habilidades de escritura, y plantea un llamado a la acción para que los educadores y responsables de la educación a nivel curricular desarrollen e implementen estrategias efectivas que se alineen con las expectativas y necesidades de los estudiantes de hoy. La integración de nuevas metodologías y el reconocimiento del contexto educativo son pasos clave hacia la mejora del rendimiento literario en los futuros aprendices.

La estrategia propuesta busca transformar la enseñanza de Lengua y Literatura en un proceso más interactivo y motivador, alineado con las necesidades y preferencias de aprendizaje de los estudiantes. Al incorporar juegos digitales,

se espera mejorar la comprensión lectora, la escritura creativa y la expresión oral, fomentando un ambiente educativo donde los estudiantes se sientan seguros y entusiasmados por aprender.

Las respuestas de los expertos reflejan un respaldo robusto hacia la estrategia didáctica “Aprendiendo Lengua y Literatura con Juegos Digitales”. La selección de juegos y actividades está bien alineada con los objetivos educativos, y aunque existen desafíos, las oportunidades para mejorar mediante la capacitación y la evaluación son vistas como bastante positivas. Esta perspectiva ofrece confianza en que la aplicación puede resultar en una experiencia de lucubración enriquecedora y efectiva para los escolares.

Referencias bibliográficas

- Acosta, M. E., Izurieta, M. A., & Bodero, L. (2024). Aplicación de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura en los estudiantes de educación básica del subnivel media. *MQRInvestigar*, 8(4). <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1896>
- Aguilar, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en Tabasco*, 11(1), 333-338. <https://www.redalyc.org/pdf/487/48711206.pdf>
- Aldaz, A., Agual, P. M., Cárdenas, A. C., De la Cruz, G. E., & Pante, M. R. (2023). La Importancia de la Mediación Lectora en los Textos Literarios para Estudiantes. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 7(5), 5611-5625. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9194864>
- Amavizca, S., & Alvarez, E. P. (2022). Comprensión lectora en universitarios: comparativo por áreas de conocimiento. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412022000100120&script=sci_arttext
- Campo, Y. M., Chávez, S. D., & Gutiérrez, A. M. (2024). Escribir Bien para Comprender Mejor. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2610-2623. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11469>
- Caro, M. T., de Amo Sánchez, J. M., & Landow, G. P. (2023). La educación del wreader en The Victorian Web: lecturas dinámicas, comentarios argumentativos, curaduría infinita. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(75). <https://revistas.um.es/red/article/view/544801>
- Córdova, J. M. (2023). Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura de tercer grado de la escuela de educación básica Continente Americano. *UPSE*. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9455>
- Cuasapud, J. J., & Manguashca, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862023000100151&script=sci_arttext
- Duicela, S. D. (2024). Lenguaje y Desarrollo cognitivo en los estudiantes de educación básica media (Bachelor’s thesis). Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14389>
- Dubinsky, J.M. y Hamid, A.A. (2024). La neurociencia del aprendizaje activo y la instrucción directa. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 163. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0149763424002069>
- Farinango, A. D. (2023). Análisis de las estrategias metodológicas aplicadas en la asignatura de lengua y literatura en el cuarto año de educación general básica (Tesis). Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26155>
- Gallardo, I. (2022). Luces, cultura, animación: la competencia intercultural en el aula de ELE a través del cine de animación. Universidad de Alcalá. Servicio de Publicaciones. https://e-leando.web.uah.es/wp-content/uploads/2022/04/Gallardo_-Luces-cultura-

- animaci%C3%B3n...-E-eleando-24.pdf
- Gallo, E. A., Galarza, T. V., Paucar, P. P., Solís, D. E., & López, M. N. (2024). Perspectiva interdisciplinaria: Innovación de los Procesos Pedagógicos del Lenguaje mediante la Lectura Crítica para la Comprensión de Textos, Competencias Cognitivas y Lingüísticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 8070-8089. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12978>
- Jiménez, J. P., & Campoverde, A. I. (2024). Desafíos y perspectivas de la educación rural: acceso, permanencia y proyección profesional de los estudiantes. *MQRInvestigar*, 8(2), 3242-3259. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1399>
- Loja, B. D., García, D. G., Erazo, C. A., & Erazo, J. C. (2020). Podcast como estrategia didáctica en la enseñanza de la expresión oral y escrita. *Cienciamatria*, 6(3), 167-192. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/395>
- Macías, Y. M., & Acuña, R. W. (2022). El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 621-645. <https://doi.org/http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/131>
- Moreira, J. L., & Carrión, J. E. (2021). Estrategias metodológicas en el desarrollo de la comprensión lectora. *Polo del conocimiento*, 6(12), 484-497. <https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3379>
- Nugra, C. (2022). Estrategias para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 665-676. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/128/125>
- Patiño, D., Álvarez, M., & Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 408-427. <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/408>
- Quituisaca, S. E., & Álvarez, M. I. (2022). Vayancela, S. E. Q., & Lozano, M. I. Á. (2022). Estrategias innovadoras aplicadas a niños con problemas de aprendizaje de lengua y literatura. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(10), 781-799. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9439013>
- Reinoso, W. A., Bravo, M. J., Ríos, C. E., Zambrano, K. T., & Blacio, S. L. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 584-603. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11268>
- Román, J. P., Panta, A. B., & Figueroa, D. M. (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1), 328-347. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8823233>
- Seminario, E. L., Sarmiento, B. J., Piñera, Y., & Ortiz, W. (2024). Sistema de tareas docentes de lectura crítica y reflexiva en octavo año de Educación Básica de la escuela “Martha Bucaram de Roldós”. *Dominio De Las Ciencias*, 10(2). <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3810>
- Soto, D. D., & Chacón, J. J. (2022). Estrategias metodológicas para promover el pensamiento crítico en los estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3006-3021. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2434>
- Vélez, M. D., & Delgado, L. A. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes

de lengua y literatura. Revista
Científica Multidisciplinaria Arbitrada
YACHASUN, 7(12), 215-238. [https://
www.editorialibkn.com/index.php/
Yachasun/article/view/327](https://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/327)

Vera, K. B., Cerna, A. M., Nivelá, M. A.,
& Vergel, E. E. (2024). Inteligencia
artificial en el campo de la educación de
Lengua y Literatura. MQRInvestigar,
8(4), 5013–5037. [http://www.
investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/
article/view/2023](http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/2023)

Zayas, F. (2022). Darle a la lengua: Claves
para la enseñanza de la lectura y de la
escritura. Coedco. [https://www.google.
co.ve/books/edition/Darle_a_la_lengua/
B-tnEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.co.ve/books/edition/Darle_a_la_lengua/B-tnEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)