Articulo original

Estrategias didácticas innovadoras para potenciar el aprendizaje de lengua y literatura en el décimo grado de educación general básica

Innovative teaching strategies to enhance the learning of language and literature in the tenth grade of general basic education

Álvaro Roberto Crespo Morales[1] https://orcid.org/0009-0001-9748-2653
Victoria Jara-Cobos[2]* https://orcid.org/0000-0003-4947-5309

[1]Unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús, Ecuador
[2]Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador
Co-editora internacional de ALTERIDAD Revista de Educación

*Autor para la correspondencia. victoria.jara9@gmail.com

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo mejorar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del décimo año de educación general básica en la asignatura de Lengua y Literatura a través de la implementación de estrategias didácticas e innovadoras, en una institución educativa en donde el uso de la tecnología es limitado; se aplicó una metodología de investigación-acción participativa, con enfoque descriptivo en un estudio mixto: cualitativo y cuantitativo. Los instrumentos de investigación como observación, encuesta, entrevista y análisis del rendimiento académico contribuyeron a tomar decisiones en el proceso cuyos resultados fueron favorables, sobre todo en la aplicación de juegos con la visión de gamificación, en donde los 28 estudiantes encontraron un ambiente lúdico y significativo como espacio de aprendizaje. Como conclusión, los estudiantes tuvieron mejor participación en clases y se elevó en un 26% el dominio del aprendizaje con respecto al primer trimestre del periodo académico.

Palabras claves: Aprendizaje activo, competencias, gamificación, innovación, rendimiento académico.

ABSTRACT

This article aims to improve the level of academic performance of students in the tenth year of general basic education in the subject of Language and Literature through the implementation of didactic and innovative strategies, in an educational institution where the use of technology is limited; a participatory action-research methodology was applied, with a descriptive approach in a mixed study: qualitative and quantitative. The research instruments such as observation, survey, interview and analysis of academic performance contributed to make decisions in the process whose results were favorable, especially in the application of games with the gamification vision, where the 28 students found a playful and meaningful environment as a learning space. As a conclusion, students had better participation in classes and their learning mastery increased by 26% with respect to the first quarter of the academic period.

Keywords: Active learning, competencies, gamification, innovation, academic performance.

Recibido: 13/10/2024

Aceptado:15/12/2024

INTRODUCCIÓN

El modelo pedagógico tradicional de aprendizaje sigue impregnado en las aulas de clases, en las diferentes Asignaturas, con el método academicista que bloquea la creatividad de los estudiantes quienes tienen que repetir únicamente lo que el profesor dicta, según los contenidos de la planificación, lo que conlleva a la desmotivación y falta de interés por aprender.

Los docentes son los responsables de facilitar el aprendizaje a sus estudiantes; Choez, Menéndez y Lino (2024) afirman que el desenvolvimiento estudiantil es el fruto del procedimiento didáctico que se aplica en el aula para formar de manera científica, reflexiva y critica; sin duda que, el estudiante también tiene que aportar a ello con el interés de revisar

los contenidos de la materia, en este caso de Lengua y Literatura, para interiorizarlos y hacerlos significativos a través del uso de estrategias.

Las estrategias dan lugar a la implementación de la didáctica dentro del aula de clases con el uso de una serie de actividades, herramientas, recursos y evaluación auténtica para desarrollar las competencias de los estudiantes (Herrera & Villafuerte, 2023). Las estrategias didácticas tributan de forma auténtica en las decisiones a tomar, el autor Luperón (2021) define como acciones programadas con el propósito de lograr sus metas. Una estrategia didáctica es «un conjunto de técnicas, procedimientos y/o actividades necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje» (Monteza, 2022, p. 124) lo que conduce a la innovación educativa que debe partir siempre del docente.

La innovación educativa según Fidalgo (2021) es el uso de una concepción que produce transformación de los procesos que originan mejoras en el aprendizaje, existen «tendencias que responden a demandas históricas del profesorado, otras a demandas de la sociedad y otras permiten cambiar totalmente el enfoque de los procesos de formación y aprendizaje». (Fidalgo, 2021, p. 4)

Todas las herramientas tecnológicas mencionadas son imprescindibles para elevar el conocimiento y facilitar el aprendizaje en los estudiantes, sin embargo, considerando la realidad de la Unidad Educativa "Carlos Crespi II", una Institución con limitados recursos tecnológicos y acceso a internet dentro de las aulas de clases, es necesario pensar en el uso de estrategias innovadoras que no requieran conectividad, que estén al alcance de los estudiantes y que sean motivadoras del aprendizaje como la Gamificación y Design thinking. Si bien es cierto que la gamificación tiene un componente lúdico, es algo más que un juego, porque introduce procesos de aprendizaje con el uso de la didáctica y recursos adecuados, donde se pueda desarrollar habilidades que motiven la creatividad y el aprendizaje de los estudiantes (Zambrano & Marcillo, 2021). Cabe destacar que con el uso de la gamificación los estudiantes aprenderán de manera divertida o entretenida mediante el juego. Los autores Llorens et at. (2016) exponen los beneficios de la gamificación, la dopamina que se libera con el uso puesto que el espacio de diversión que se genera activa sentimientos de disfrute como el entretenimiento, la motivación y la curiosidad que ayudan a potenciar el aprovechamiento, mejorando el nivel de aprendizaje y descartando situaciones de desmotivación, carencia de concentración y un clima no agradable dentro del aula de clases.

Por lo tanto, como propósitos de la gamificación están el apoyo al alumnado para que experimente nuevas vivencias, de armonía, disfrute y autonomía para alcanzar desafíos. (García et al., 2021).

Según los investigadores García et al. (2018) varios son los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo, entre ellos están el despertar la curiosidad por aprender, incrementar la motivación, la creatividad; elevar la autoestima, así como fortalecer el desarrollo de habilidades sociales que cambia el comportamiento de los estudiantes

El Design Thinking es otra metodología activa del aprendizaje que tiene como finalidad comprender al ser humano como tal, en su relación con el entorno y sus necesidades, para alcanzar soluciones que lo entusiasmen. Los estudiantes aprenden mejor cuando están conectados en el proceso y asumen retos contextualizados (Storni, 2021), éste es un método activo del aprendizaje que contribuye a mejorar la interrelación de los estudiantes, su imaginación, creatividad y sus competencias en actividades cooperativas que facilitan el trabajo en grupos para solventar inquietudes, incentiva el trabajo autónomo motivando su desarrollo personal a través de la aplicación del flipped classroom o aula invertida (Ñontol Oyarce et al., 2022). Este método está centrado en el estudiante, los docentes deben contribuir para que tengan éxito en la vida, sin exigir la memorización de hechos sino dándoles la oportunidad de interactuar con el contenido, con pensamiento crítico para que puedan producir nuevos conocimientos (Razzouk & Shute, 2012)

Según el avance de contenidos y la predisposición de los estudiantes para desarrollar su creatividad y crear textos, se considera también el uso del aprendizaje cooperativo en donde su interacción, e interrelación con los demás posibilita la resolución de problemas académicos, lo que conlleva a una responsabilidad compartida y una comunicación constante (Pérez et al., 2022) que sin duda contribuirá a la concreción de los objetivos que va más allá del hecho de leer y escribir, fortalece la lectura y escritura, y contribuye con un conjunto de conocimientos y capacidades individuales para su desarrollo personal.

La comunicación oral es una de las destrezas a desarrollar en este subnivel, décimo grado de Educación General Básica, según el currículo de educación ecuatoriano. Al respecto Romo (2017) menciona que «la lingüística también contribuye a la construcción del mensaje oral, aunque la gramática no sea correcta, el nivel fonológico, léxico, gramatical, semántico contribuyen a la comunicación precisa» (p. 45).

Según el autor Morales (2018), la lectura aporta grandes beneficios para la salud emocional del ser humano, entre ellas están:

Permite adquirir conocimientos e incrementa la capacidad comunicativa.

Ayuda a desarrollar la capacidad de análisis y resolución de problemas.

Es una opción de entretenimiento.

Permite desarrollar la empatía y las relaciones interpersonales.

Enriquece el mundo interior

Amplía el vocabulario y fomenta la escritura.

Estimula la concentración.

Incentiva la imaginación.

Ejercita las conexiones neuronales

Permite liberar emociones (Morales, 2018, p.19).

La fluidez en la lectura y escritura beneficia al ser humano en sus competencias laborales, logros personales y profesionales, pues si una persona lee y escribe con propiedad se va a destacar en cualquier ámbito de la vida y tendrá mejores oportunidades de aportar a la sociedad. Los autores Conejo y Carmiol (2017) hacen referencia a la lectoescritura como el cúmulo de competencias, conocimientos y actitudes como elementos que según la investigadora Quemé (2022) está relacionado con el desarrollo del lenguaje oral, comprensión, animación a la lectoescritura, lenguaje escrito y desarrollo del vocabulario, que son clave para introducir a la Lengua y Literatura en el décimo grado.

El propósito de esta investigación es mejorar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular "Carlos Crespi II" en la asignatura de Lengua y Literatura, a través de la implementación de estrategias didácticas e innovadoras: gamificación y Design thinking que contribuirán a estimular en los estudiantes el deseo de aprender mientras experimentan actividades con diferentes dinámicas, considerando las limitaciones de la Institución que cuenta con un solo laboratorio de computación para la educación general básica y bachillerato, con un acceso a internet de baja calidad y con un tiempo restringido de uso, además de que la mayoría de estudiantes no disponen de recursos tecnológicos ni internet para trabajar en una plataforma educativa para la interacción virtual.

METODOLOGÍA

La metodología efectuada es mixta, cualitativa y cuantitativa: Cualitativa porque se analiza la realidad del contexto, la actitud de los estudiantes dentro del aula de clases luego de la aplicación de cada juego con carácter formativo, utilizando el método de investigación-acción participativa, que involucra no solamente la investigación y la acción sino también la participación: la investigación para conocer la realidad en el aula, la acción para intervenir en el aula y la participación para el involucramiento en planificación y aplicación de estrategias con el fin de transformar la realidad (Ander-Egg, 2003) ejerciendo la calidad de docente investigador de la práctica dentro del aula de clases, tomando en cuenta la autoevaluación, autocrítica, reflexión permanente sobre el quehacer pedagógico, así como el diálogo con los 28 estudiantes del décimo de básica con el fin de mejorar procesos y motivarles a conectar con la lectura, a disfrutar de textos y escribir con entusiasmo, considerando sus capacidades, inteligencias múltiples y formas de aprendizaje.

Cuantitativa porque se examina calificaciones y se efectúa una comparación del rendimiento académico obtenido durante los tres trimestres con el fin de descubrir el porcentaje de mejora en el rendimiento académico.

Es un estudio transversal realizado en los meses de enero a junio del 2024, tiene un enfoque descriptivo porque permite detallar los aspectos observados y los análisis realizados con la técnica de investigación de campo en base a los siguientes instrumentos: observación, entrevista, encuesta y análisis de calificaciones.

La observación se realizó a través de una ficha estructurada con 14 criterios que evaluó la interacción de la docente titular con los estudiantes y 10 criterios de observación directa y participativa con los estudiantes en todo el proceso. La entrevista fue con consentimiento informado a la docente titular de aula y se lo hizo en base a un formato con 10 preguntas estructuradas. La encuesta a los estudiantes se realizó en base a un cuestionario con 7 preguntas: 5 estructuradas y 2 abiertas.

Para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura y hacer que las clases sean dinámicas, diferentes y que orienten al estudiante a descubrir, construir y empoderarse de los conocimientos se elaboró las planificaciones basadas en contenidos del libro y destrezas del currículo nacional 2016 con nuevas estrategias didácticas, partiendo de la lectoescritura que es un proceso lingüístico e impulsor del desarrollo del ser humano (González, 2020). Se hizo

uso de la gamificación que involucró la aplicación de juegos con desafíos, en ambientes no lúdicos, para mejorar la motivación y el involucramiento de los estudiantes (Rodríguez et al., 2023) así como el design thinking para el fortalecimiento de la comunicación entre los estudiantes, el trabajo cooperativo y colaborativo en grupos y un aprendizaje autónomo, considerando que éste es un proceso que incluye múltiples estrategias que ayudarán a afrontar con creatividad las diferentes problemáticas que se pueden identificar en el aula (Dundar, 2022).

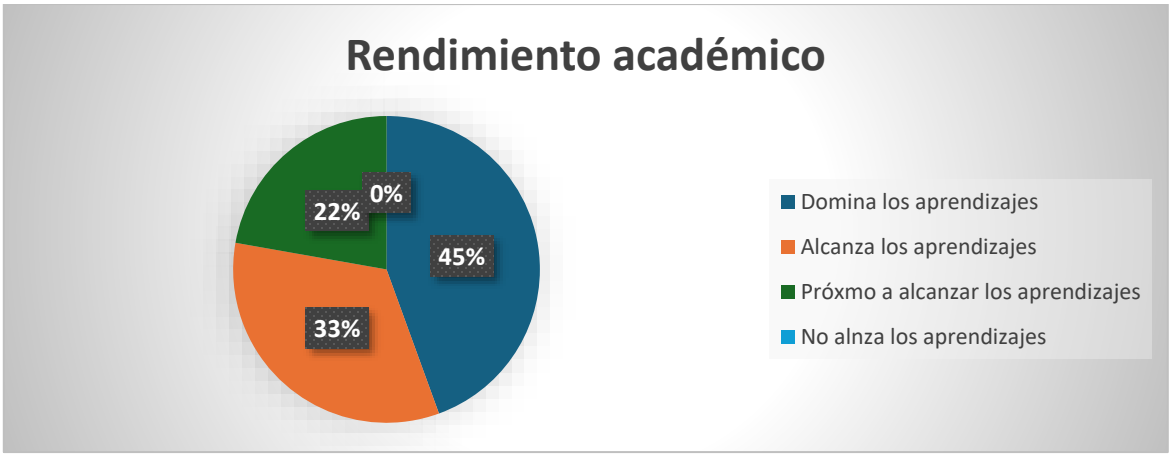
RESULTADOS

El proceso inició con la entrevista realizada a la docente del décimo nivel de educación general básica que sirvió para conocer las estrategias que utiliza en el proceso del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, en su intervención expuso que le gusta la asignatura porque es dinámica, conoce sobre estrategias educativas y lo utiliza para desvincularse de la educación tradicional poque al aplicar una didáctica innovadora se despierta el interés de los estudiantes para aprender, tuvo una experiencia positiva fuera del aula de clases, considera que la práctica de lectura comprensiva y normas de ortografía servirá para la vida de sus alumnos, las estrategias que utiliza en clases son: lluvia de ideas, debates, juego de roles, contextualiza los temas en base a su realidad y realiza cuadros sinópticos para reforzar el aprendizaje; este diálogo fue fundamental en virtud de que como docente titular de aula se convertirá en observadora de las estrategias que se aplicarán con los estudiantes.

En base a la observación realizada en el aula de clases se pudo evidenciar que la docente es respetuosa con los estudiantes, sabe escucharles, interactúa para solventar dudas, fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, acompaña en el proceso del aprendizaje aunque ejerce protagonismo en transmitir conocimientos, no inicia sus clases con dinámicas motivadoras, no se utiliza recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, tampoco se hace uso de juegos para dinamizar el ambiente, se carece de actividades para recordar conocimientos previos y fomentar el trabajo colaborativo, Con respecto a los estudiantes se pudo notar que no son participativos, no realizan actividades extras ni grupales, no existe interacción libre y espontánea, no se divierten en clases, se observa desmotivación y desinterés por aprender.

Como resultado de la encuesta aplicada a los 28 estudiantes de este nivel se pudo conocer que al 28% no le gusta la asignatura, el 48% no participa en clases, el 72% no conoce que es una estrategia innovadora, el 24% no lo gusta escribir, el 56% no le gusta leer libros, el 32% considera que las clases no son dinámicas ni emocionantes, el 36% cree que las clases no despiertan iniciativas de creatividad, el 24% no disfruta de las clases; si fueran docentes consideran que harían las clases dinámicas, comprensibles, participativas y divertidas a través del uso de juegos.

Figura 1: Promedios generales de los estudiantes que corresponde al primer trimestre



Fuente: Registro de notas de la docente de Lengua y Literatura

En la tabla 1 se refleja la escala de calificaciones cualitativa y cuantitativa que consta en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador, Art. 26, el mínimo requerido para aprobar el nivel es de 7/10.

Tabla 1: Escala de calificaciones

ESCALA CUALITATIVA	EQUIVALENCIA
Domina los aprendizajes requeridos	9,00-10,00
Alcanza los aprendizajes	7,00-8,99
Está próximo a alcanzar	4,01-6,99
No alcanza los aprendizajes	Menor o igual a 4

Fuente: Registro Oficial, Segundo Suplemento No. 254, p. 14

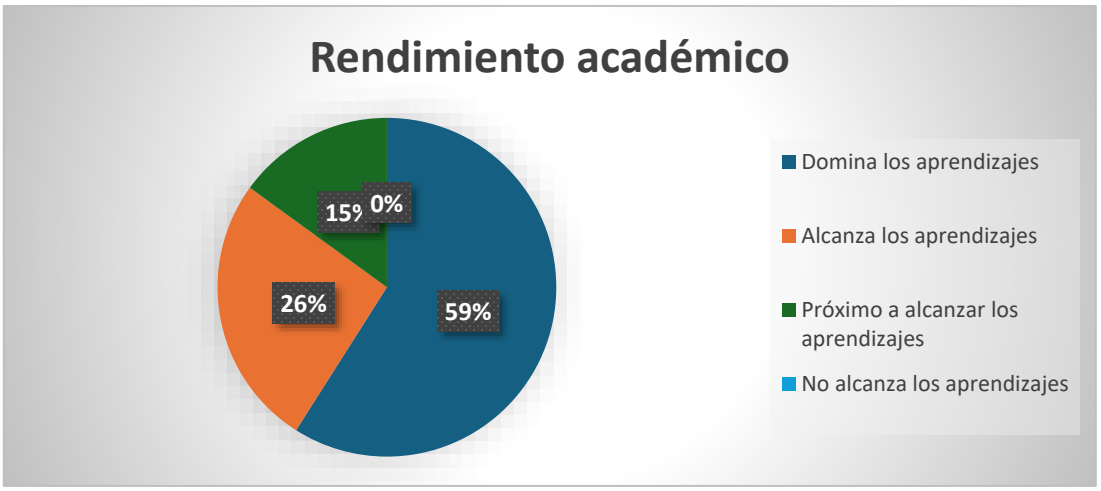
Con respecto al rendimiento académico del primer trimestre según la escala de calificaciones que consta en la figura 1, el 22% domina los aprendizajes en Lengua y Literatura, es decir tiene un promedio de 9 y 10/10, un 33% alcanza los aprendizajes con un promedio de 7 y 8.99/10 y, un 45% está próximo a alcanzar los aprendizajes, es decir no alcanza el mínimo requerido para aprobar el nivel.

De acuerdo al instructivo de aplicación de la evaluación estudiantil «Lo esencial de la evaluación es proveer de retroalimentación al estudiante para que pueda mejorar y lograr los mínimos establecidos para la aprobación de las asignaturas del currículo, así como para el cumplimiento de los estándares nacionales» (Ministerio de Educación, 2016, p. 5)

En el segundo y tercer trimestre se realizó y se aplicó planificaciones de clases con el uso de los juegos: “tingo, tingo, tango”, “adivina quién soy”, “el ahorcado”, “El tiro al blanco”, “elaborando palabras con plastilina”, “Las charadas”, cada uno tuvo su componente, mecánica y dinámica de juego que permitió crear ambientes que estimularon la creatividad, el interés por aprender y una mayor dedicación hacia las actividades académicas, se alcanzó una participación activa, se despertó la curiosidad que generó una mayor intervención en clase, se fomentó la autorreflexión y el desarrollo de la autonomía.

Los juegos no fueron simples actividades lúdicas, cada uno tenía un nivel de dificultad al cumplir reglas definidas y alcanzar metas, fue un proceso de gamificación sin el uso de tecnología que promovió el aprendizaje autodirigido, los alumnos pudieron avanzar a su propio ritmo y establecer metas personales que ayudó no solo en la mejora de la retención de la información, sino también a desarrollar habilidades críticas como la resolución de problemas y la toma de decisiones en un proceso de reflexión y acción permanente de diálogo con los estudiantes, de conversación con la docente de aula, de ajustes en la planificación y de un enriquecimiento de conocimientos como investigador, lo que permitió mejorar y alcanzar óptimos resultados, según se puede evidenciar en la figura 2 que corresponden a rendimiento académico del tercer trimestre de estudio en el año lectivo 2023-2024, lo que se traduce en innovación educativa que ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, partiendo de actividades lúdicas, pausas activas, participación individual y grupal entre otras actividades que impulsaron la motivación e interés.

Figura 2: Promedios generales de los estudiantes que corresponde al tercer trimestre



Fuente: Registro de notas de la docente de Lengua y Literatura

El 59% de estudiantes dominan los aprendizajes con promedios entre 9 y 10/10, el 26% alcanza los aprendizajes con calificaciones entre 7 y 8.99/10; sin embargo, existe un 15% que está próximo a alcanzar los aprendizajes con notas entre 4.01 y 6.99/10. Al comparar el rendimiento académico que constan en las figuras 1 y 2 se puede evidenciar que se elevó el dominio de aprendizajes en un 37% y se redujo el bajo aprovechamiento que consta en la escala de próximo a alcanzar los aprendizajes en un 30%, aunque lo más relevante fue la observación del cambio de ánimo, entusiasmo y creatividad que demostraron los estudiantes en un ambiente lúdico y significativo que requiere no solo ser aplicado en una asignatura sino en todas las materias del currículo que corresponden al nivel.

A través de la aplicación del design thinking en actividades grupales, de trabajo colaborativo, empático y solidario los estudiantes tomaron conciencia de su responsabilidad y de la importancia del aprendizaje autónomo en su formación, reforzando e incorporando a su vida las habilidades blandas como el respecto, la responsabilidad, solidaridad y apoyo a los demás, lo que les ayuda a asumir responsabilidades y transformar los desacuerdos en oportunidades de crecimiento y cooperación.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El docente tiene la responsabilidad de investigar para incluir en la planificación nuevas y activas metodologías de enseñanza; seguir aplicando el modelo tradicional de clases no es significativo, limita las habilidades, destrezas y bloquea el pensamiento crítico de los estudiantes quienes deben ser el centro del proceso del aprendizaje, el docente tiene que evitar

ser el protagonista, por el contrario debe convertirse en el acompañante, guía y tutor que conduce a sus estudiantes a alcanzar aprendizajes significativos mediante estrategias activas que dinamicen y recreen el conocimiento del estudiante, ya que la innovación educativa conduce a una transformación en el proceso que se ve reflejado en los materiales, didáctica y métodos aplicados (Ortegón, 2021).

Todavía existen docentes en algunas instituciones educativas que siguen haciendo uso del modelo tradicional, se consideran protagonistas del conocimiento y exigen a sus estudiantes la memorización de contenidos porque creen que les servirá para la vida, bloqueándoles así su iniciativa, creatividad y la capacidad de reflexión. El Ministerio de Educación del Ecuador a través de talleres y cursos incentiva a los docentes a un cambio, a realizar innovación educativa, a dejar atrás el tradicionalismo y transformar la educación mediante una cultura de cambio, que el docente sea investigador, desarrolle su iniciativa y se actualice en los nuevos métodos de enseñanza, que pueda salir de su zona de confort y tener en cuenta que a los estudiantes de hoy no les sirve la metodología del ayer, de "toda la vida". Es por ello que, la innovación educativa viene a quedarse en las aulas de clases porque está llamada a atender las nuevas necesidades de los estudiantes.

Los docentes que apuestan por el cambio, la mejora e innovación deben hacerlo desde la organización de sus clases de una forma alternativa a la tradicional (Charteris et al., 2020) para promover una educación activa, dinámica y creadora de una sociedad diferente y solidaria que aporte de esta forma a la visión de la institución educativa que tiene como modelo el constructivismo y que cree en el estudiante como el actor principal de su propio aprendizaje, que participa activamente y aprende interpretando el mundo que le rodea

El aprendizaje activo requiere creatividad, encontrar soluciones innovadoras y trabajar para motivar a los estudiantes a aprender, con estrategias motivacionales que involucran y permiten a los estudiantes divertirse mientras aprenden, apoyándolos y trabajando libremente. «El profesor, más que un ejecutor o un implementador de proyectos ajenos diseñados por expertos, es […] un sujeto que filtra y redefine la innovación de acuerdo con su conocimiento y con su estructura de pensamiento» (González-Monteagudo, 2020, p. 2)

Lengua y Literatura es una de las asignaturas primordiales del décimo nivel de educación general básica, consta en el currículo ecuatoriano, comprende diferentes aspectos, habilidades y destrezas que conllevan un gran conocimiento. hacia el estudiante, dentro de

aquellos aspectos se puede destacar la lectura, comunicación oral y escrita, lengua y cultura, así como la escritura y literatura. Todas aquellas mencionadas tienen una relación común, por ende el docente tiene una gran responsabilidad en esta área para alcanzar el máximo provecho mediante nuevas estrategias que mejoren el proceso académico, que ayuden a incentivar la participación de los estudiantes, despertar el interés para cuestionar la importancia de dicha materia, fomentar su curiosidad por aprender dentro y fuera del aula de clases, hacer entender la importancia de la asignatura y como ésta puede servir para la formación humana y finalmente dar a conocer que existe una forma distinta, recreativa, lúdica, activa y significativa de dar clases, considerando la importancia de alcanzar desafíos, de realizar ejercicios de recreación de la lengua porque se necesita de ella para que el alumnado pueda aspirar a un mejor dominio intelectual. La investigadora Escobar (2021) acota la obligatoriedad que tienen los docentes en la capacitación sobre currículo y estrategias metodológicas innovadoras para atender las necesidades del alumnado, desarrollar las macro destrezas desde la asignatura de Lengua y Literatura y brindar oportunidades en el contexto en el que se desenvuelvan.

Sin duda existen muchas estrategias innovadoras que pueden ser utilizadas en el aula de clases, sin embargo, se pudo evidenciar que el uso de la gamificación, juego motivado con normas establecidas, sin el uso de la tecnología en una institución educativa con limitaciones en conectividad, un laboratorio de cómputo para todos y con alumnos de limitados recursos, cambia la actitud de los estudiantes, les motiva, conecta con la temática y despierta el interés por el aprendizaje, lo que demuestra que es posible cambiar el proceso y que la innovación en educación va mucho más allá que solamente el uso de tecnología. Según las investigadoras Batistello & Cybis (2019) la gamificación no necesariamente debe ser digital, tampoco es un simple juego, es una actividad planificada, con estrategias para alcanzar experiencias divertidas y comprometidas que conducen a alcanzar mejores resultados de aprendizaje.

«La gamificación es la incorporación de elementos de los juegos en los escenarios del aula, para proporcionar a los estudiantes oportunidades de actuar de forma autónoma, mostrar competencia y aprender en relación con los demás» (Castillo-Mora et al., 2022, p. 691). El cambio climático que padece la región, la carencia de energía eléctrica que ocasiona cortes en periodos de clases, hace que lo antes expuesto sea una alternativa en muchas Instituciones de la educación.

La investigación-acción como estrategia de reflexión permanente fue clave en la investigación, e influyó en el enriquecimiento docente desde la planificación didáctica hasta la aplicación de una metodología activa con juegos dentro del aula de clases, mismos que fueron diseñados y rediseñados con normas y actividades que al aplicarlos dentro del aula permitieron cambiar el ambiente y conseguir una mejor participación del alumnado en una asignatura que se lo consideraba no dinámica como es Lengua y Literatura, lo cual causó también curiosidad e interés de la docente titular de aula, con preguntas como ¿qué juegos diseñar?, ¿cómo aplicar? para cambiar el ambiente de aprendizaje en una Institución educativa en donde las autoridades brindan todo el apoyo a docentes y estudiantes pero con limitados recursos.

Es esencial que el docente diseñe cuidadosamente las actividades de clase para alinearlas con los objetivos de la asignatura y el nivel, y convertir a la gamificación en una herramienta poderosa que utilizada adecuadamente puede transformar el aula en un lugar de inspiración y de motivación, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes porque estimula la creatividad, mejora las relaciones interpersonales entre estudiantes y docentes, generando una convivencia armónica, de confianza y amistad, considerando siempre que los estudiantes necesitan tiempo y esfuerzo para combinar conocimientos con actividades interesantes y nuevas estrategias para fortalecer el aprendizaje.

El solo hecho de utilizar tecnología dentro de clases, no es innovar, la innovación va mucho más allá, se inserta en el ser y el hacer del estudiante mediante el uso de estrategias que ayudan a desarrollar sus competencias, a incentivar el aprendizaje, a promover su protagonismo involucrándoles más en las diferentes actividades, haciéndoles a cada uno parte del proceso; pues, asumir la innovación educativa es tomar conciencia de inconvenientes, retos, dudas y varias situaciones más que se presenten en el camino, lo importante es que el docente esté seguro que todo cambio metodológico y didáctico sirve para enriquecer el conocimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ander-Egg, Ezequiel. (2003). Repensando la Investigación-acción participativa. Grupo editorial Lumen Humanitas. Cuarta edición. https://bit.ly/48NdK9e

Batistello, P & Cybis Pereira, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, vol XV, no. 2, 31-42. https://bit.ly/40OjwFI

Castillo-Mora, M., Escobar-Murillo, M., Barragán-Murillo, R & Cárdenas-Moyano, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. Polo del Conocimiento. 7(66), 686-701. https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/7930

Charteris, J., Smardon, D., & Nelson, E. (2020). Innovative learning environments and new materialism: A conjuntural analysis of pedagogic spaces, in Design Education and Pedagogy. 1st Edition, https://doi.org/10.4324/9781003024781

Conejo, D y Carmiol, A. (2017). Conocimientos sobre la lectoescritura emergente y prácticas en las aulas para su promoción. *Revista Costarricense de Psicología*. (36)2, 105-121. https://bit.ly/4ayibof

Choez-Quimiz, L. M., Menéndez-Moreno, J. M., & Lino-Calle, V.A. (2024). Estrategia pedagógica para contribuir las habilidades docentes en la asignatura de Lengua y Literatura. MORInvestigar, 8(2), 4305-4319. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.4305-4319

Dundar, Ruveyda. (2022) Design thinking in education, in Education & Science 2022, Ed. Müslim Alanoglu, EFE Academy Publishing. https://bit.ly/4fp4o69

Escobar Carrera, J. P. (2021). Formación del profesorado para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. *Revista Conrado*, 17(82) 118-129. https://bit.ly/3Cn0Z9j

Fidalgo, A. (2021). La innovación educativa docente, una herramienta para conseguir mejoras de aprendizaje. . *Repositorio de innovación educativa del Laboratorio de Innovación en Tecnologías de la Información.*, 14.

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martinez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2) 43-52. https://bit.ly/3AEvFT8

García-Ruiz, R., Bonilla-del-Rio, M. & Diego-Mantecón, J. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje, en *Gamificación en Iberoamérica*, Eds. Ángel Torres-Toukoumidis & Luis M. Romero. *71-95.*

González López, Mariela, (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educción primaria. *Revista Estudios en Educción*, 3(4), pp. 45-68. https://bit.ly/4hCPSJL

Gonzalez-Monteagudo, J. (2020). Reinvindicación de la innovación educativa. Editorial Praxis Pedagógica, 20(26), pp. 1-5. https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.20.26.2020.1-5

Herrera Gutiérrez, C. & Villafuerte Álvarez, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes, Revista de Investigación en Ciencias de la Educación* 7(28), pp. 758-772. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552

Llorens, F., Gallego, C., Villagrá, P., Compañ, P., Satorre, C. & Molina, R. (2020). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *Cinaic*, 8. https://bit.ly/3YNka3J

Luperón Terry, J. (2021). Proyecto de investigación para el desarrollo de habilidades en la dirección del proceso de integración sensorial en estudiantes de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte. . *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 1-26. https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2515

Registro Oficial. (2023). Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Segundo Suplemento No. 254. https://bit.ly/3AGV0Ma

Ministerio de Educación. (2016). Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil. https://bit.ly/3AGwR8u

Monteza,D. (2021). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 14. https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.009

Morales, J. (2018). Aportes de Paulo Freire a la investigación y a la lectura crítica. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (RIEJS). 7(2),* 175-192. https://doi.org/10.15366/riejs2018.7.2.010

Ñontol, L. ,Montenegro, M., Ruíz, H. & Fernandez, F. (2022). El design thinking como metodología para desarrollar el aprendizaje autónomo en estudiantes de escuelas peruanas. *Revista San Gregorio*. 1(51). https://doi.org/10.36097/rsan.v0i51.2045

Ortegón Pérez, Luis F. (2021). Los simuladores de negocios como una innovaci{on educativa, generadora de experiencia y aprendizajes significativos. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(2), 91-101. https://bit.ly/4hLhgVQ

Pérez Salgado, L. N., Farfan Pimentel, J. F., Delgado Arenas, R. & Baylon Chavagari, R. G. (2022). El Aprendizaje Cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*. 5(1), 6-11. https://doi.org/10.62452/myd3c973

Quemé Oroxom, Heydi Johanna. (2022). Estrategias didácticas en la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura emergente, en la pandemia del COVID-19. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*. 22(3), 3-34. https://dx.doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552

Razzouk, R. & Shute, V. (2012). ¿Qué es el Design Thinking y por qué es importante? *Sage Journals*, 82(3) https://doi.org/10.3102/0034654312457429

Rodríguez Diaz, F., García Zabala, S., & Díaz Vásquez, A. (2023). Efectos de las técnicas de gamificación en la retención de estudiantes en cursos de programación. Revista electrónica Transformar, 4(4). pp.20-35. https://bit.ly/3O90LVO

Romo, P. (2017). Estrategias didácticas y evaluación de la comunicación oral. *Dialnet*. https://bit.ly/40HRbB1

Storni A. (2021). El Design Thinking como método de enseñanza. *XVI Semana Internacional de Diseño en Palermo*, Vol 36, 66-68. https://doi.org/10.18682/add.vi36

Zambrano, S & Marcillo, C. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Ciencias de la educación*. 17(1), 971-986. https://bit.ly/3UQzPxW

Declaración de conflicto de interés

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses.

Contribución de autores

Álvaro Roberto Crespo Morales: ha participado en la investigación de campo, elaboración y aplicación de cuestionarios para encuestas, entrevista, observación, análisis e interpretación de datos y redacción.

Victoria Jara-Cobos: ha participado en la orientación y revisión de la redacción científica.