



Técnicas interactivas de enseñanza para fortalecer el aprendizaje en estudiantes de séptimo grado

Interactive teaching techniques to strengthen learning in seventh grade students

Técnicas de ensino interativas para fortalecer a aprendizagem nos alunos do sétimo ano

Ángel de los Santos Roca-Panimboza ^I
angel.rocapanimboza5389@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-5477-6488>

Italo Carabajo-Romero ^{II}
icarabajo@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9592-1659>

Correspondencia: angel.rocapanimboza5389@upse.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 16 de noviembre de 2024 * **Aceptado:** 10 de diciembre de 2024 * **Publicado:** 31 de enero de 2025

- I. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.
- II. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.

Resumen

La implementación de técnicas interactivas de enseñanza representa un desafío significativo en el contexto educativo ecuatoriano, particularmente en la asignatura de Lengua y Literatura. Esta investigación examina la efectividad del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la gamificación en séptimo grado, analizando su impacto en la motivación estudiantil y el desarrollo de competencias comunicativas. El estudio empleó una metodología cualitativa, utilizando observaciones de clase y entrevistas semiestructuradas con docentes y estudiantes de instituciones educativas en Guayaquil. Los resultados revelan una tendencia predominantemente positiva hacia estas metodologías, evidenciando una mejora significativa en el entusiasmo y la confianza de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura. Se identificó una marcada preferencia por actividades que integran elementos creativos y performativos, como proyectos teatrales, concursos de escritura y juegos de rol literarios. Los principales desafíos encontrados incluyen la gestión del trabajo colaborativo y las limitaciones temporales, aunque se observó el desarrollo de estrategias efectivas de resolución de problemas. La perspectiva docente confirma la viabilidad de estas técnicas, destacando su potencial para fomentar la expresión oral y escrita, alineándose con los objetivos curriculares nacionales. Las implicaciones del estudio sugieren la necesidad de fortalecer el desarrollo profesional docente y establecer mecanismos de apoyo para la implementación efectiva de estas metodologías. Esta investigación contribuye a la comprensión de cómo las técnicas interactivas pueden transformar la enseñanza de Lengua y Literatura en Ecuador, proporcionando evidencia sobre su potencial para mejorar el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos; Gamificación; Lengua y Literatura; Técnicas Interactivas; Educación Ecuatoriana.

Abstract

The implementation of interactive teaching techniques represents a significant challenge in the Ecuadorian educational context, particularly in the subject of Language and Literature. This research examines the effectiveness of Project-Based Learning (PBL) and gamification in seventh grade, analyzing their impact on student motivation and the development of communicative skills. The study employed a qualitative methodology, using classroom observations and semi-structured interviews with teachers and students from educational institutions in Guayaquil. The results reveal a predominantly positive trend towards these methodologies, evidencing a significant improvement

in students' enthusiasm and confidence towards reading and writing activities. A marked preference was identified for activities that integrate creative and performative elements, such as theater projects, writing contests, and literary role-playing games. The main challenges encountered include the management of collaborative work and time constraints, although the development of effective problem-solving strategies was observed. The teacher perspective confirms the viability of these techniques, highlighting their potential to foster oral and written expression, aligning with national curricular objectives. The implications of the study suggest the need to strengthen teacher professional development and establish support mechanisms for the effective implementation of these methodologies. This research contributes to the understanding of how interactive techniques can transform the teaching of Language and Literature in Ecuador, providing evidence on their potential to improve the development of linguistic skills.

Keywords: Project-Based Learning; Gamification; Language and Literature; Interactive Techniques; Ecuadorian Education.

Resumo

A implementação de técnicas de ensino interativas representa um desafio significativo no contexto educativo equatoriano, particularmente na disciplina de Língua e Literatura. Esta investigação examina a eficácia da Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) e da gamificação no sétimo ano, analisando o seu impacto na motivação dos alunos e no desenvolvimento de competências de comunicação. O estudo utilizou uma metodologia qualitativa, recorrendo a observações em sala de aula e a entrevistas semiestruturadas a professores e alunos de instituições de ensino de Guayaquil. Os resultados revelam uma tendência predominantemente positiva em relação a estas metodologias, evidenciando uma melhoria significativa do entusiasmo e da confiança dos alunos em relação às atividades de leitura e escrita. Foi identificada uma preferência marcada por atividades que integram elementos criativos e performativos, como projetos teatrais, concursos de escrita e jogos de role-playing literários. Os principais desafios encontrados incluíram a gestão colaborativa do trabalho e as restrições de tempo, embora se tenha observado o desenvolvimento de estratégias eficazes de resolução de problemas. A perspetiva de ensino confirma a exequibilidade destas técnicas, destacando o seu potencial para promover a expressão oral e escrita, alinhando com os objetivos curriculares nacionais. As implicações do estudo sugerem a necessidade de reforçar o desenvolvimento profissional dos professores e estabelecer mecanismos

de apoio para a implementação eficaz destas metodologias. Esta investigação contribui para a compreensão de como as técnicas interativas podem transformar o ensino da Língua e da Literatura no Equador, fornecendo evidências sobre o seu potencial para melhorar o desenvolvimento das competências linguísticas.

Palavras-chave: Aprendizagem Baseada em Projetos; Gamificação; Língua e Literatura; Técnicas interativas; Educação equatoriana.

Introducción

En el contexto educativo contemporáneo, la enseñanza de Lengua y Literatura enfrenta el desafío de transformar sus metodologías tradicionales para responder a las demandas de un alumnado cada vez más diverso y digitalizado. En Ecuador, esta transformación se hace particularmente relevante en el nivel de educación básica, donde la necesidad de desarrollar competencias comunicativas efectivas se intercepta con la búsqueda de estrategias pedagógicas más significativas. Como señalan Guamán et al. (2023), el rol del docente en la era digital requiere una adaptación sustancial de las prácticas pedagógicas tradicionales para responder a estas nuevas exigencias educativas.

La implementación de técnicas interactivas de enseñanza, particularmente el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la gamificación, emerge como una respuesta prometedora a estos desafíos. Zambrano et al. (2020) han demostrado que estas metodologías activas pueden promover significativamente el aprendizaje autorregulado y la motivación intrínseca de los estudiantes. En el contexto específico de la enseñanza de Lengua y Literatura, estas técnicas ofrecen oportunidades únicas para integrar el desarrollo de habilidades lingüísticas con experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas.

Sin embargo, la implementación efectiva de estas metodologías en el contexto ecuatoriano enfrenta diversos obstáculos. Peñaherrera (2012) identifica desafíos significativos en la integración de innovaciones pedagógicas en las escuelas públicas del país, incluyendo limitaciones en infraestructura y la necesidad de formación docente especializada. Además, como señalan López et al. (2022), el proceso de adaptar estas técnicas al currículo nacional requiere un equilibrio cuidadoso entre innovación y cumplimiento de objetivos educativos establecidos.

La relevancia de esta investigación se fundamenta en la necesidad de comprender cómo estas técnicas interactivas pueden implementarse efectivamente en el contexto específico de séptimo grado en Ecuador. Mora et al. (2023) han documentado el potencial de la gamificación para

fortalecer habilidades específicas en el aprendizaje, pero existe una brecha en la comprensión de cómo estas metodologías pueden adaptarse específicamente a la enseñanza de Lengua y Literatura en el contexto ecuatoriano.

Los objetivos de esta investigación son:

1. Analizar la efectividad de las técnicas interactivas de enseñanza (ABP y gamificación) en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en estudiantes de séptimo grado.
2. Identificar los desafíos y oportunidades que enfrentan docentes y estudiantes en la implementación de estas metodologías.
3. Examinar las percepciones de docentes y estudiantes sobre el impacto de estas técnicas en la motivación y el compromiso con el aprendizaje.
4. Proponer estrategias para la implementación efectiva de estas metodologías en el contexto educativo ecuatoriano.

Esta investigación se sustenta en el marco curricular establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador (2023), que enfatiza la importancia de metodologías activas y participativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como señalan Navarrete y Gallegos (2021), la búsqueda de estrategias didácticas interactivas para el aprendizaje significativo es fundamental para la transformación educativa en Ecuador.

La comprensión de cómo implementar efectivamente estas técnicas interactivas no solo contribuirá al desarrollo de prácticas pedagógicas más efectivas en la enseñanza de Lengua y Literatura, sino que también proporcionará valiosos temas para la adaptación de metodologías innovadoras en el contexto educativo ecuatoriano en general. Este conocimiento es particularmente relevante en un momento en que la educación enfrenta la necesidad de evolucionar para satisfacer las demandas de una sociedad cada vez más dinámica y tecnológicamente integrada.

Marco Teórico

Aprendizaje basado en Proyectos¹ (ABP)

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora y efectiva en el contexto de la educación secundaria. Definido por Thomas (2000) como un enfoque centrado en el estudiante que involucra la investigación y resolución de problemas complejos del mundo real a través de proyectos prolongados, el ABP se fundamenta en teorías constructivistas del aprendizaje. Krajcik y Blumenfeld (2006) enfatizan que este método promueve

la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes, fomentando habilidades críticas para el siglo XXI.

Las características clave del ABP, según el Buck Institute for Education (2015), incluyen una pregunta o problema impulsor, investigación sostenida, autenticidad, voz y elección del estudiante, reflexión, crítica y revisión, y la producción de un producto público. Estas características no solo fomentan un aprendizaje más profundo, sino que también desarrollan habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación efectiva.

La evidencia empírica respalda la eficacia del ABP en la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de habilidades. Un metaanálisis realizado por Chen y Yang (2019) demostró un efecto significativo del ABP en el rendimiento académico, con un tamaño del efecto de $g = 0.71$. Además, Lafuente-Martínez et al. (2020) encontraron mejoras notables en el pensamiento crítico y la resolución de problemas entre los estudiantes que participaron en proyectos de ABP.

La implementación efectiva del ABP en el séptimo grado requiere consideraciones específicas adaptadas al nivel de desarrollo cognitivo de los estudiantes, como lo sugiere la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1972). Es crucial proporcionar un *scaffolding* apropiado, como lo describen Wood et al. (1976), para apoyar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Además, la integración del ABP con el currículo nacional, como el establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), es esencial para asegurar que los proyectos se alineen con los objetivos educativos establecidos.

Sin embargo, la implementación del ABP no está exenta de desafíos. Investigaciones previas, como las de Condliffe et al. (2017), han identificado limitaciones comunes, incluyendo restricciones de tiempo y recursos. Habok y Nagy (2016) subrayan la necesidad crítica de desarrollo profesional docente para implementar efectivamente el ABP. Además, Lee et al. (2014) destacan los retos asociados con la evaluación auténtica de los resultados del proyecto, un aspecto crucial para validar la eficacia del método.

Para investigar la implementación y el impacto del ABP en el contexto de Playas, Ecuador, se recomienda un enfoque metodológico cualitativo fenomenológico. Este podría incluir entrevistas en profundidad con docentes y estudiantes, observaciones de clase durante la implementación de proyectos, análisis de artefactos como productos de proyectos y planificaciones docentes, y grupos focales para explorar percepciones colectivas. Este enfoque permitiría una comprensión profunda de cómo se vive y se percibe el ABP en las aulas de Playas.

La implementación del ABP en los estudiantes de séptimo grado de la escuela Jaime Peña Avilés perteneciente a la ciudad de Playas, tiene el potencial de fomentar el desarrollo de competencias del siglo XXI, aumentar la relevancia del aprendizaje para los educandos y promover la integración de disciplinas en línea con las reformas curriculares ecuatorianas. Sin embargo, es crucial considerar cómo los docentes adaptan los principios del ABP a las realidades socioeconómicas y culturales locales, y cómo se alinea con el currículo nacional y los objetivos educativos específicos de la actual malla del Ecuador.

Futuras direcciones de investigación podrían incluir estudios longitudinales sobre el impacto del ABP en las trayectorias educativas de los estudiantes, investigación comparativa entre diferentes contextos socioeconómicos en Ecuador, y la exploración de la integración de tecnología en proyectos ABP en entornos con recursos limitados. Estos estudios podrían proporcionar insights valiosos para optimizar la implementación del ABP en diversos contextos educativos ecuatorianos. El ABP ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva, pero no está exenta de desafíos en su implementación. Chen y Yang (2019) encontraron en su metaanálisis que el ABP tiene un efecto positivo significativo en el rendimiento académico de los estudiantes, con un tamaño del efecto de $g = 0.71$. Esta mejora se atribuye a la naturaleza participativa y centrada en el estudiante del ABP, que fomenta un aprendizaje más profundo y el desarrollo de habilidades del siglo XXI. Además, Lafuente-Martínez et al. (2020) destacan que el ABP promueve significativamente el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas, elementos cruciales para el éxito académico y profesional futuro.

Sin embargo, la implementación efectiva del ABP enfrenta varios desafíos. Condliffe et al. (2017) señalan que las limitaciones de tiempo y recursos son obstáculos comunes en muchas escuelas. Los docentes a menudo luchan para equilibrar la profundidad del aprendizaje basado en proyectos con la necesidad de cubrir todo el currículo requerido. Además, Habok y Nagy (2016) enfatizan la necesidad crítica de desarrollo profesional docente para implementar el ABP de manera efectiva. Muchos educadores no están familiarizados con las mejores prácticas del ABP y requieren capacitación y apoyo continuo para diseñar, facilitar y evaluar proyectos de manera efectiva. Lee et al. (2014) también destacan los desafíos asociados con la evaluación auténtica de los resultados del proyecto, lo que puede ser particularmente complejo en sistemas educativos que tradicionalmente han dependido de evaluaciones estandarizadas.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) surge como una estrategia pedagógica particularmente efectiva para la asignatura de Lengua y Literatura, ofreciendo un enfoque integral que potencia el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en un contexto significativo y motivador. Esta metodología, al alinearse con los principios de las metodologías activas descritas por Peralta y Guamán (2020), permite a los estudiantes abordar la lengua y la literatura de manera holística, integrando las cuatro destrezas fundamentales: lectura, escritura, expresión oral y comprensión auditiva. A través de proyectos como la creación de periódicos escolares, la producción de obras de teatro, o la elaboración de antologías poéticas, los estudiantes no solo aplican sus conocimientos gramaticales y literarios en contextos reales, sino que también desarrollan habilidades cruciales como la investigación, el pensamiento crítico y la creatividad (Chen y Yang, 2019). Además, el ABP facilita la integración de tecnologías digitales en el aprendizaje de la lengua, aspecto destacado por Peñaherrera (2012) como esencial en el contexto educativo ecuatoriano contemporáneo. Esta metodología también promueve la colaboración y la comunicación efectiva entre los estudiantes, habilidades que López et al. (2022) identifican como fundamentales para el refuerzo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica. En el marco del currículo nacional ecuatoriano (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023), el ABP ofrece oportunidades únicas para abordar los objetivos de aprendizaje de Lengua y Literatura de manera interdisciplinaria, permitiendo a los estudiantes explorar conexiones entre la literatura, la historia, las artes y otras áreas del conocimiento, enriqueciendo así su comprensión del lenguaje y la cultura.

Tabla 1: Principales ventajas, desventajas y desafíos del ABP

Ventajas	Desventajas	Desafíos
Mejora significativa en el rendimiento académico	Puede requerir más tiempo que los métodos tradicionales	Limitaciones de tiempo y recursos
Desarrollo de habilidades del siglo XXI	Posible cobertura incompleta del currículo	Necesidad de desarrollo profesional docente
Fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas	Puede ser desafiante para estudiantes acostumbrados a métodos tradicionales	Evaluación auténtica de los resultados del proyecto
Aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes	Requiere una planificación más compleja por parte de los docentes	Integración con el currículo nacional
Promueve el aprendizaje auténtico y significativo	Puede ser difícil de implementar en clases grandes	Adaptación a diferentes niveles de habilidad de los estudiantes

Gamificación

En el contexto educativo ecuatoriano, la implementación de técnicas interactivas de enseñanza, incluyendo la gamificación, ha ganado relevancia como estrategia para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Mora et al. (2023) destacan el potencial de la gamificación para fortalecer habilidades específicas, como la comprensión lectora en inglés, lo que sugiere su aplicabilidad en diversas áreas del currículo nacional (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023). La gamificación, definida como la aplicación de elementos y mecánicas de juegos en contextos no lúdicos, se presenta como una herramienta innovadora para promover el aprendizaje autorregulado (Zambrano et al., 2020). Esta estrategia se alinea con las metodologías activas que buscan transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, situando al estudiante como protagonista de su formación (Peralta y Guamán, 2020).

En el contexto específico de la enseñanza de ciencias, Ramos (2024) propone la gamificación como una estrategia didáctica efectiva para fortalecer el aprendizaje de la biología. Este enfoque no solo mejora la comprensión de conceptos científicos complejos, sino que también aumenta el compromiso y la motivación de los estudiantes, aspectos cruciales para el éxito académico.

Sin embargo, la implementación efectiva de estas técnicas interactivas enfrenta desafíos significativos en el sistema educativo ecuatoriano. Peñaherrera (2012) señala que, a pesar de los esfuerzos gubernamentales para integrar las TIC en las escuelas públicas, persisten obstáculos relacionados con la infraestructura tecnológica y la formación docente. Este aspecto es particularmente relevante para la gamificación y otras estrategias que dependen en gran medida de recursos digitales.

El rol del docente en la era digital emerge como un factor crítico para el éxito de estas innovaciones pedagógicas. Guamán et al. (2023) enfatizan la necesidad de que los educadores desarrollen competencias digitales y adapten sus prácticas pedagógicas para incorporar efectivamente estas nuevas metodologías. La formación continua y el apoyo institucional son esenciales para superar la resistencia al cambio y promover la adopción de técnicas interactivas de enseñanza.

López et al. (2022) proponen diversas estrategias metodológicas para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica, incluyendo elementos de gamificación y aprendizaje basado en proyectos. Estas estrategias, cuando se implementan de manera efectiva, tienen el potencial de mejorar significativamente el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades del siglo XXI en los estudiantes ecuatorianos.

La integración de técnicas interactivas como la gamificación con otros enfoques innovadores, como el aula invertida, presenta oportunidades prometedoras para transformar la educación en Ecuador. Rodríguez et al. (2021) señalan el impacto positivo del aula invertida en el rendimiento académico, lo que sugiere que su combinación con elementos de gamificación podría potenciar aún más los resultados de aprendizaje.

La implementación de técnicas interactivas de enseñanza, particularmente la gamificación, en el sistema educativo ecuatoriano ofrece un potencial significativo para mejorar la calidad de la educación. Sin embargo, su éxito depende de una cuidadosa consideración de los desafíos contextuales, incluyendo la disponibilidad de recursos tecnológicos, la formación docente y la adaptación al currículo nacional. Futuras investigaciones deberían centrarse en evaluar la efectividad de estas estrategias en diversos contextos educativos ecuatorianos, así como en desarrollar modelos de implementación que aborden las necesidades específicas de las escuelas públicas y privadas del país.

La gamificación, definida como la aplicación de elementos y mecánicas de juegos en contextos no lúdicos, ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora con el potencial de transformar significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje. En el contexto educativo ecuatoriano, Zambrano et al. (2020) señalan que la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para promover el aprendizaje autorregulado, fomentando la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje. Esta estrategia se alinea con las metodologías activas que buscan situar al estudiante como protagonista de su formación, un enfoque que Peralta y Guamán (2020) identifican como crucial para la transformación de la educación en Ecuador. La implementación de la gamificación en el aula involucra la incorporación de elementos como sistemas de puntos, insignias, tablas de clasificación, narrativas inmersivas y desafíos estructurados, todos diseñados para incrementar la participación y el interés de los estudiantes en el contenido académico.

La aplicación de la gamificación en la educación ecuatoriana ha mostrado resultados prometedores en diversas áreas del currículo. Mora et al. (2023) destacan su efectividad para fortalecer habilidades específicas, como la comprensión lectora en inglés, sugiriendo su versatilidad y potencial para ser adaptada a diferentes asignaturas y niveles educativos. En el campo de las ciencias, Ramos (2024) propone la gamificación como una estrategia didáctica particularmente efectiva para el aprendizaje de la biología, señalando que no solo mejora la comprensión de

conceptos científicos complejos, sino que también aumenta significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes. Estos hallazgos son especialmente relevantes en el contexto de la educación básica, donde López et al. (2022) argumentan que la integración de elementos de gamificación, junto con otras estrategias metodológicas innovadoras, puede reforzar sustancialmente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es crucial reconocer que la implementación efectiva de la gamificación en las escuelas ecuatorianas enfrenta desafíos significativos, incluyendo limitaciones en infraestructura tecnológica y la necesidad de una formación docente adecuada, como lo señala Peñaherrera León (2012) en su análisis del uso de TIC en las escuelas públicas del país.

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora y potencialmente transformadora para la enseñanza de Lengua y Literatura, ofreciendo un enfoque que aumenta significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje lingüístico y literario. En el contexto ecuatoriano, la aplicación de elementos de juego en esta asignatura puede abordar eficazmente los desafíos identificados por Zambrano et al. (2020) en relación con el aprendizaje autorregulado, promoviendo una participación más activa y sostenida en actividades de lectura, escritura y análisis literario. Por ejemplo, la implementación de sistemas de puntos y badges puede incentivar la lectura extensiva y la producción escrita, mientras que las narrativas interactivas y los desafíos estructurados pueden fomentar una comprensión más profunda de los textos literarios. Mora et al. (2023) demuestran la eficacia de la gamificación para fortalecer habilidades específicas como la comprensión lectora en inglés, un hallazgo que puede extrapolarse a la mejora de competencias similares en español. La creación de juegos de rol basados en obras literarias o la gamificación de actividades gramaticales pueden transformar aspectos tradicionalmente considerados tediosos en experiencias interactivas y atractivas, alineándose con las metodologías activas propuestas por Peralta Lara y Guamán Gómez (2020) para la transformación educativa en Ecuador. Además, la integración de plataformas digitales gamificadas, como sugiere Peñaherrera (2012) en su análisis del uso de TIC en escuelas ecuatorianas, puede proporcionar oportunidades para la práctica individualizada y el seguimiento detallado del progreso de los estudiantes en áreas clave como la ortografía, la sintaxis y la comprensión textual. Esta aproximación lúdica al aprendizaje de Lengua y Literatura no solo tiene el potencial de mejorar los resultados académicos, sino también de desarrollar habilidades cruciales del siglo XXI como el pensamiento crítico, la

colaboración y la creatividad, aspectos fundamentales señalados por el Ministerio de Educación del Ecuador (2023) en su currículo nacional.

Tabla 2: Ventajas y Desventajas de la Gamificación en Educación

Ventajas	Desventajas
Aumento de la motivación y el compromiso	Posible énfasis excesivo en recompensas extrínsecas
Mejora en la participación en clase	Potencial distracción del contenido educativo
Fomento del aprendizaje activo	Desigualdad en el acceso a la tecnología necesaria
Retroalimentación inmediata y frecuente	Complejidad en el diseño e implementación
Personalización del aprendizaje	Posible aumento de la competitividad no deseada

Metodología

Diseño de la investigación

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo con un diseño fenomenológico (Creswell & Poth, 2018). Esta elección metodológica permite explorar en profundidad las experiencias y percepciones de docentes y estudiantes sobre la implementación de técnicas interactivas de enseñanza, particularmente la gamificación, en séptimo año de educación básica Jaime Peña Avilés en Playas, Ecuador. El diseño fenomenológico es apropiado para comprender la esencia de las experiencias vividas por los participantes en relación con estas innovaciones pedagógicas (van Manen, 2016).

Participantes

La muestra del estudio estará compuesta por:

10 docentes como población, de los cuales 5 docentes de séptimo año de educación básica Jaime Peña Avilés en Playas, serán considerados como muestra para la investigación. Los criterios de inclusión son:

Mínimo 2 años de experiencia en séptimo año''''''

Haber implementado al menos una técnica interactiva de enseñanza en el último año académico
40 estudiantes de séptimo año de educación básica, del mismo que mi muestra será de 25 estudiantes seleccionados mediante muestreo intencional para reflejar diversidad en términos de rendimiento académico y participación en actividades interactivas.

La selección se realizará considerando la diversidad socioeconómica y geográfica dentro de Salinas, para obtener una representación variada de contextos educativos (Peñaherrera León, 2012).

Instrumentos de recolección de datos

La presente investigación adoptará la observación como método principal de recolección de datos, una técnica que permite obtener información directa y detallada sobre la implementación de técnicas interactivas de enseñanza, incluyendo la gamificación. Este enfoque metodológico se fundamenta en la necesidad de capturar la dinámica real del aula y las interacciones entre docentes y estudiantes durante la aplicación de estas estrategias pedagógicas innovadoras (Peralta y Guamán, 2020).

Para estructurar y estandarizar el proceso de observación, se desarrollará una rúbrica basada en los elementos clave de las técnicas interactivas de enseñanza identificados en la literatura, con especial énfasis en los componentes de la gamificación descritos por Zambrano et al. (2020).

Resultados

Análisis de estudiantes

¿Puedes contarme sobre algún proyecto o actividad de juego que hayas hecho en tu clase de Lengua y Literatura que te haya gustado mucho? ¿Qué fue lo que más te gustó de esa experiencia?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los 18 estudiantes revela patrones significativos en sus preferencias por actividades interactivas en la asignatura de Lengua y Literatura. La distribución de las respuestas muestra tres tipos principales de actividades: proyectos de teatro (7 estudiantes, 38.9%), creación de diarios de personajes (8 estudiantes, 44.4%), y participación en juegos de creación de historias (2 estudiantes, 11.1%), con una mención adicional a la elaboración de trípticos (1 estudiante, 5.6%). Esta distribución sugiere una clara preferencia por actividades que involucran elementos creativos y de expresión personal, alineándose con los hallazgos de Zambrano et al. (2020) sobre la efectividad de las metodologías activas.

La predominancia de la creación de diarios de personajes (44.4%) y los proyectos de teatro (38.9%) como actividades preferidas indica una fuerte inclinación hacia proyectos que combinan la expresión escrita con elementos performativos o creativos. Esta tendencia se corresponde con lo señalado por López et al. (2022) sobre la importancia de integrar múltiples modalidades de

expresión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es notable que estas dos actividades en conjunto representan más del 83% de las preferencias estudiantiles, sugiriendo que las actividades que permiten una participación y creativa tienen una recepción particularmente positiva entre los estudiantes de séptimo grado.

La presencia minoritaria pero significativa de preferencias por juegos de creación de historias y la elaboración de trípticos (16.7% en total) sugiere que existe un espacio valioso para la diversificación de actividades en el aula. Esta variedad en las preferencias se alinea con el enfoque del Ministerio de Educación del Ecuador (2023) sobre la importancia de ofrecer múltiples vías de aprendizaje y expresión. La distribución de las respuestas también refleja la efectividad de combinar elementos del ABP y la gamificación en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias, como lo sugieren Mora et al. (2023) en su análisis de estrategias pedagógicas innovadoras.

Cuando tu profesor/a usa juegos o proyectos para enseñar Lengua y Literatura, ¿cómo te sientes? ¿Crees que aprendes mejor así? ¿Por qué?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los 18 estudiantes sobre su experiencia con métodos interactivos en la asignatura de Lengua y Literatura revela una tendencia marcadamente positiva hacia estas metodologías. De los participantes, 15 estudiantes (83.3%) expresaron sentirse "más comprometidos y motivados" con el uso de juegos y proyectos, lo que sugiere un impacto significativamente positivo de estas técnicas en los estudiantes. Este hallazgo se alinea con las observaciones de Zambrano et al. (2020) sobre el potencial de las metodologías activas para promover el aprendizaje autorregulado y la motivación intrínseca.

Sin embargo, es importante notar la presencia de perspectivas divergentes en las respuestas. Dos estudiantes (11.1%) indicaron sentirse "menos enfocados" y expresaron una preferencia por métodos tradicionales, mientras que un estudiante (5.6%) reportó sentirse "igual que con métodos tradicionales". Esta diversidad en las respuestas, aunque minoritaria, refleja lo señalado por Mora et al. (2023) sobre la importancia de considerar los diferentes estilos de aprendizaje y preferencias individuales en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras. La presencia de estas perspectivas alternativas sugiere la necesidad de mantener un enfoque equilibrado que pueda atender a la diversidad de necesidades y preferencias de aprendizaje en el aula.

La clara mayoría de respuestas positivas (83.3%) proporciona evidencia sustancial del potencial de las técnicas interactivas para mejorar el compromiso y la motivación en el aprendizaje de Lengua

y Literatura. Este resultado se corresponde con los objetivos del Ministerio de Educación del Ecuador (2023) de promover metodologías activas. Sin embargo, la presencia de estudiantes que prefieren métodos tradicionales o no perciben diferencias significativas (16.7% en total) subraya la importancia de mantener un enfoque pedagógico flexible y diversificado, como sugieren López et al. (2022) en su análisis de estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

¿Has notado alguna diferencia en cómo te sientes hacia la lectura o la escritura desde que tu clase comenzó a usar proyectos o juegos? ¿Puedes darme un ejemplo?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los 18 estudiantes revela una tendencia predominantemente positiva en los cambios actitudinales hacia la lectura y la escritura tras la implementación de proyectos y juegos en el aula. De manera significativa, 16 estudiantes (88.9%) reportaron sentirse "más entusiasmados y confiados" en relación con estas habilidades fundamentales, lo que sugiere un impacto altamente positivo de las metodologías interactivas en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje lingüístico y literario. Está marcada tendencia positiva se alinea con los hallazgos de Zambrano et al. (2020) sobre el impacto de las metodologías activas en la motivación y el compromiso estudiantil.

Sin embargo, es importante notar la presencia de respuestas divergentes: un estudiante (5.6%) reportó "sin cambios significativos" y otro estudiante (5.6%) indicó sentirse "menos interesado". Estas respuestas minoritarias, aunque representan solo el 11.2% del total, proporcionan información valiosa sobre la variabilidad en la recepción de estas metodologías, como lo señalan López et al. (2022) en su análisis de la diversidad de respuestas estudiantiles ante diferentes estrategias de enseñanza. Esta variación en las respuestas sugiere la importancia de mantener un enfoque pedagógico que pueda adaptarse a diferentes estilos y preferencias de aprendizaje.

La abrumadora mayoría de respuestas positivas (88.9%) sugiere que las técnicas interactivas están logrando uno de los objetivos fundamentales del currículo nacional ecuatoriano: fomentar actitudes positivas hacia la lectura y la escritura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023). El alto porcentaje de estudiantes que reportan mayor entusiasmo y confianza indica que estas metodologías están siendo efectivas en transformar la percepción tradicionalmente desafiante de estas habilidades lingüísticas en una experiencia más accesible y motivadora, como lo sugieren Mora et al. (2023) en su análisis de estrategias pedagógicas innovadoras.

A veces, aprender con proyectos o juegos puede ser difícil. ¿Has tenido algún problema o dificultad cuando trabajas en estos tipos de actividades en tu clase de Lengua y Literatura? ¿Cómo lo resolviste?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los 18 estudiantes revela tres categorías principales de experiencias en relación con las dificultades encontradas en la implementación de metodologías interactivas. La distribución muestra que 8 estudiantes (44.4%) reportaron "problemas de trabajo en equipo" que fueron resueltos mediante lluvia de ideas, 4 estudiantes (22.2%) mencionaron "dificultades con el tiempo" que abordaron a través de una mejor planificación, y 6 estudiantes (33.3%) indicaron no haber experimentado problemas. Esta distribución refleja lo señalado por López et al. (2022) sobre los desafíos comunes en la implementación de metodologías activas en el contexto educativo.

La predominancia de dificultades relacionadas con el trabajo en equipo (44.4%) sugiere que los aspectos colaborativos de estas metodologías representan un desafío significativo para los estudiantes. Sin embargo, es notable que todos los estudiantes que experimentaron este tipo de dificultades reportaron haber utilizado la lluvia de ideas como estrategia de resolución, lo que indica el desarrollo de habilidades metacognitivas y de resolución de problemas, aspectos destacados por Zambrano et al. (2020) como beneficios importantes de las metodologías interactivas. La consistencia en la estrategia de resolución sugiere una orientación efectiva por parte de los docentes en el manejo de conflictos grupales.

La presencia de un número significativo de estudiantes (33.3%) que reportan no haber experimentado problemas, junto con aquellos que lograron resolver sus dificultades mediante estrategias específicas, sugiere un nivel adecuado de apoyo en la implementación de estas metodologías. Las dificultades con el tiempo, mencionadas por el 22.2% de los estudiantes, y su resolución mediante mejor planificación, reflejan el desarrollo de habilidades de gestión temporal, un aspecto crucial señalado por Mora et al. (2023) en el contexto de las innovaciones pedagógicas. Esta distribución de experiencias y soluciones sugiere que, aunque existen desafíos, los estudiantes están desarrollando estrategias efectivas para abordarlos.

Si pudieras diseñar tu propia actividad o juego para aprender algo en Lengua y Literatura, ¿cómo sería? ¿Qué te gustaría que incluyera?

El análisis de las preferencias expresadas por los 18 estudiantes revela una distribución clara entre tres tipos específicos de actividades para el aprendizaje de Lengua y Literatura. Los resultados

muestran que 8 estudiantes (44.4%) optaron por "un proyecto de teatro interactivo", 5 estudiantes (27.8%) prefirieron "un concurso de escritura creativa", y 5 estudiantes (27.8%) se inclinaron por "un juego de rol con personajes literarios". Esta distribución refleja una marcada preferencia por actividades que combinan elementos creativos, interactivos y performativos, alineándose con lo señalado por Zambrano et al. (2020) sobre la importancia de la participación en el proceso de aprendizaje.

La predominancia de la preferencia por proyectos de teatro interactivo (44.4%) sugiere un fuerte interés por actividades que integran múltiples habilidades comunicativas y expresivas. Esta tendencia se corresponde con los objetivos del currículo nacional ecuatoriano (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023) que enfatiza el desarrollo integral de competencias lingüísticas y literarias. La preferencia por actividades teatrales también indica una inclinación hacia el aprendizaje experiencial y colaborativo, aspectos que Mora et al. (2023) identifican como cruciales. La distribución equitativa entre los concursos de escritura creativa y los juegos de rol con personajes literarios (27.8% cada uno) sugiere un balance en el interés por actividades que enfatizan diferentes aspectos del aprendizaje lingüístico y literario. Como señalan López et al. (2022), esta diversidad de preferencias refleja la importancia de mantener un enfoque pedagógico variado que pueda atender diferentes estilos de aprendizaje y formas de expresión. Es notable que todas las actividades sugeridas incorporan elementos de competencia, creatividad y expresión personal, sugiriendo que estos son componentes valorados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Análisis Docentes

¿Cómo describiría su experiencia al implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o la gamificación en sus clases de Lengua y Literatura?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los docentes sobre su experiencia en la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la gamificación en las clases de Lengua y Literatura revela un patrón consistente de percepciones positivas. Los cinco docentes entrevistados manifestaron explícitamente una valoración favorable de estas metodologías interactivas, utilizando términos como "positiva" y "muy positiva" para describir sus experiencias. Esta unanimidad en la apreciación positiva sugiere que las técnicas interactivas han sido recibidas favorablemente en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura, alineándose con los

hallazgos de Zambrano-Álava et al. (2020) sobre la efectividad de las metodologías activas en el contexto educativo ecuatoriano.

En cuanto a las actividades específicas implementadas, se observa una clara tendencia hacia proyectos que fomentan la creatividad narrativa y la producción escrita. Los juegos de creación de historias emergieron como la actividad predominante, siendo mencionados por tres de los cinco docentes entrevistados. Esta preferencia por actividades que promueven la creación literaria se complementa con proyectos más estructurados, como la creación de diarios de personajes, mencionada por dos docentes. La recurrencia de estas actividades específicas sugiere que los docentes han identificado estrategias efectivas que integran exitosamente elementos tanto del ABP como de la gamificación en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias, como lo propone el Ministerio de Educación del Ecuador (2023) en su currículo nacional.

La consistencia en las respuestas y la similitud en las actividades implementadas indican una convergencia hacia prácticas pedagógicas que combinan efectivamente el aspecto lúdico de la gamificación con el enfoque estructurado del ABP. Esta integración de metodologías sugiere una adaptación exitosa de las técnicas interactivas al contexto específico de la enseñanza de Lengua y Literatura en el nivel de educación básica. Los ejemplos proporcionados por los docentes reflejan una clara orientación hacia actividades que no solo cumplen con los objetivos curriculares establecidos, sino que también promueven el desarrollo de habilidades creativas y de expresión escrita de manera motivadora y participativa.

Desde su perspectiva, ¿qué cambios ha observado en la motivación y el compromiso de los estudiantes de séptimo grado hacia la asignatura de Lengua y Literatura desde que comenzó a utilizar estas técnicas interactivas?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los docentes revela una tendencia positiva consistente en cuanto a los cambios observados en la motivación y el compromiso de los estudiantes tras la implementación de técnicas interactivas en la asignatura de Lengua y Literatura. De los cinco docentes entrevistados, tres (60%) reportaron un "aumento significativo en motivación y compromiso", mientras que dos (40%) observaron un "incremento moderado en interés de los estudiantes". Esta distribución de respuestas sugiere una mejora generalizada en el engagement estudiantil, aunque con variaciones en la intensidad percibida del cambio, lo cual se alinea con los hallazgos de Zambrano et al. (2020) sobre el impacto positivo de las metodologías activas en el aprendizaje autorregulado.

Un análisis más detallado de las respuestas muestra una distinción interesante en la terminología utilizada por los docentes. Mientras que la mayoría empleó términos más enfáticos como "aumento significativo" y se refirió específicamente tanto a la "motivación" como al "compromiso", algunos optaron por una descripción más moderada, utilizando términos como "incremento moderado" y centrándose en el "interés" de los estudiantes. Esta variación en la caracterización de los cambios observados podría reflejar diferentes contextos de implementación o distintos criterios de evaluación del impacto, como sugiere el marco curricular del Ministerio de Educación del Ecuador (2023) en cuanto a la diversidad de respuestas estudiantiles ante innovaciones pedagógicas.

La consistencia en la dirección positiva de los cambios observados, independientemente de su magnitud, proporciona evidencia cualitativa significativa sobre el potencial de las técnicas interactivas para mejorar el engagement estudiantil en la asignatura de Lengua y Literatura. Este hallazgo es particularmente relevante considerando que la motivación y el compromiso son factores cruciales para el aprendizaje efectivo, como lo señalan Mora et al. (2023) en su análisis de estrategias pedagógicas innovadoras. La presencia de respuestas que indican diferentes niveles de mejora sugiere también la importancia de considerar variables contextuales y factores de implementación que podrían influir en la efectividad de estas técnicas.

¿Cuáles considera que son los principales desafíos al implementar el ABP o la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura en el contexto ecuatoriano? ¿Cómo ha abordado estos desafíos?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los docentes revela una variedad de desafíos en la implementación de técnicas interactivas en la enseñanza de Lengua y Literatura, destacando particularmente la escasez de recursos como la limitación más frecuentemente mencionada. Específicamente, dos de los cinco docentes entrevistados (40%) identificaron la "falta de recursos" como el principal obstáculo, señalando la "planificación creativa" como estrategia de mitigación. Esta recurrencia en la mención de limitaciones de recursos se alinea con las observaciones de Peñaherrera (2012) sobre los desafíos infraestructurales en las escuelas públicas ecuatorianas.

Un hallazgo significativo emerge en la diversidad de los desafíos identificados y las estrategias de afrontamiento correspondientes. Mientras que la falta de recursos representa el desafío más común, otros obstáculos mencionados incluyen la "resistencia al cambio", abordada mediante formación docente, y las "limitaciones de tiempo", manejadas a través de "cronogramas ajustados". Esta variedad de desafíos refleja la complejidad multidimensional de implementar innovaciones

pedagógicas en el contexto educativo ecuatoriano, como lo señalan Guamán et al. (2023) en su análisis del rol docente en la era digital. Resulta interesante notar que un docente reportó no haber enfrentado "grandes desafíos", lo que sugiere que la experiencia de implementación puede variar significativamente según el contexto específico de cada institución educativa.

Las estrategias de abordaje mencionadas por los docentes revelan un enfoque proactivo y adaptativo frente a los desafíos encontrados. La planificación creativa emerge como una respuesta predominante ante la escasez de recursos, mientras que la formación docente se identifica como una herramienta crucial para superar la resistencia al cambio. Esta diversidad de estrategias de afrontamiento se alinea con las recomendaciones de López et al. (2022) sobre la importancia de desarrollar respuestas contextualizadas a los desafíos educativos. La mención específica de "cronogramas ajustados" como solución a las limitaciones de tiempo sugiere un enfoque pragmático en la gestión de recursos temporales, aspecto crucial en la implementación de metodologías activas como el ABP y la gamificación.

¿De qué manera cree que el uso de técnicas interactivas como el ABP y la gamificación ha influido en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en sus estudiantes? ¿Podría compartir algún ejemplo concreto?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los docentes sobre el impacto de las técnicas interactivas en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias revela patrones significativos en dos áreas principales: la comprensión lectora y la escritura creativa. De los cinco docentes entrevistados, dos (40%) reportaron una mejora significativa en la comprensión lectora, mientras que otros dos (40%) destacaron el potenciamiento de las habilidades de escritura creativa. Sin embargo, es importante notar que uno de los docentes (20%) indicó que no observó influencia en el desarrollo de habilidades, lo cual proporciona un contrapunto significativo a la tendencia general positiva y se alinea con la necesidad de una evaluación crítica de estas metodologías, como sugiere Mora et al. (2023) en su análisis de estrategias pedagógicas innovadoras.

La distribución equilibrada entre las mejoras en comprensión lectora y escritura creativa sugiere que las técnicas interactivas pueden tener un impacto positivo en múltiples dimensiones del aprendizaje lingüístico y literario. Este hallazgo se corresponde con los objetivos establecidos en el currículo nacional ecuatoriano (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023) para el desarrollo integral de competencias comunicativas. La especificidad de las mejoras reportadas en estas dos áreas indica que el ABP y la gamificación pueden ser particularmente efectivos para desarrollar

habilidades que requieren un compromiso activo y creativo con el lenguaje, como lo señalan Zambrano et al. (2020) en su investigación sobre metodologías activas.

La presencia de una respuesta que indica ausencia de impacto merece especial atención, ya que sugiere la existencia de factores contextuales o de implementación que podrían influir en la efectividad de estas técnicas. Este contraste en los resultados observados resalta la importancia de considerar variables como la preparación docente, los recursos disponibles y el contexto específico de implementación, aspectos destacados por López et al. (2022) en su análisis de estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. La variabilidad en los resultados también sugiere la necesidad de una investigación más profunda sobre los factores que contribuyen al éxito o limitación de estas metodologías en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias.

Considerando el currículo nacional ecuatoriano para Lengua y Literatura en séptimo grado, ¿cómo ha adaptado las técnicas de ABP y gamificación para cumplir con los objetivos de aprendizaje establecidos? ¿Qué aspectos del currículo considera que se benefician más de estas aproximaciones?

El análisis de las respuestas proporcionadas por los docentes sobre la adaptación de técnicas interactivas al currículo nacional revela una marcada tendencia hacia el fortalecimiento de habilidades comunicativas específicas. De los cinco docentes entrevistados, tres (60%) señalaron explícitamente realizar "ajustes para fomentar la expresión oral y escrita", lo que sugiere una priorización consistente de estas competencias fundamentales en la adaptación de las metodologías interactivas. Esta concentración en el desarrollo de habilidades expresivas se alinea con los objetivos fundamentales del currículo nacional ecuatoriano para Lengua y Literatura, como lo establece el Ministerio de Educación del Ecuador (2023).

Un aspecto significativo emerge en la mención de "cambios para integrar habilidades críticas y analíticas" por parte de uno de los docentes (20%), lo que sugiere una aproximación más amplia que va más allá de las competencias comunicativas básicas. Esta perspectiva se complementa con la referencia a la "adaptación curricular" mencionada por otro docente (20%), indicando una consciencia de la necesidad de ajustes metodológicos más comprehensivos. Esta diversidad en los enfoques de adaptación refleja lo señalado por Guamán et al. (2023) sobre la importancia de una implementación flexible y contextualizada de las innovaciones pedagógicas.

La predominancia de ajustes enfocados en la expresión oral y escrita sugiere que los docentes han identificado estas áreas como particularmente receptivas a la implementación de técnicas

interactivas como el ABP y la gamificación. Esta tendencia se alinea con las observaciones de López et al. (2022) sobre la efectividad de las metodologías activas en el desarrollo de competencias comunicativas. La consistencia en este enfoque también indica una percepción compartida entre los docentes sobre dónde estas técnicas pueden tener el mayor impacto dentro del marco curricular establecido, aunque la presencia de respuestas que mencionan habilidades críticas y adaptación curricular sugiere un reconocimiento de la necesidad de un enfoque más holístico en la implementación de estas metodologías.

Discusión

Interpretación de los resultados

Los resultados de este estudio revelan patrones significativos en la implementación y efectividad de técnicas interactivas en la enseñanza de Lengua y Literatura en séptimo grado. El análisis de las percepciones docentes muestra una tendencia predominantemente positiva hacia la implementación del ABP y la gamificación, con un 83.3% reportando mejoras significativas en la motivación y compromiso estudiantil. Esta alta tasa de efectividad percibida sugiere que estas metodologías están cumpliendo su objetivo de transformar la experiencia de aprendizaje, como lo señalan Zambrano et al. (2020) en su análisis de metodologías activas.

Las respuestas estudiantiles corroboran esta percepción positiva, con un 88.9% reportando sentirse más entusiasmados y confiados en sus habilidades lingüísticas y literarias. Es particularmente notable la preferencia por actividades que combinan elementos creativos y performativos, como proyectos de teatro (44.4%) y concursos de escritura creativa (27.8%), sugiriendo que estos enfoques responden efectivamente a las necesidades e intereses de los estudiantes de séptimo grado.

Relación con estudios previos

Los hallazgos del presente estudio se alinean con investigaciones previas en el contexto ecuatoriano. La efectividad observada en el uso de técnicas interactivas coincide con lo reportado por Mora et al. (2023) sobre el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje. Sin embargo, nuestros resultados amplían la comprensión al identificar desafíos específicos en la implementación, particularmente en relación con el trabajo en equipo (44.4% de los estudiantes) y la gestión del tiempo (22.2%).

La preferencia por actividades que integran múltiples habilidades comunicativas confirma lo señalado por López et al. (2022) sobre la importancia de enfoques multidimensionales en la enseñanza de la lengua. Además, los resultados sobre la adaptación curricular se alinean con las directrices del Ministerio de Educación del Ecuador (2023), demostrando una integración efectiva de metodologías innovadoras con objetivos curriculares establecidos.

Implicaciones para la práctica educativa

Los resultados de este estudio tienen importantes implicaciones para la práctica educativa:

1. Necesidad de diversificación metodológica: La variedad en las preferencias estudiantiles sugiere la importancia de mantener un enfoque pedagógico flexible que incorpore diferentes tipos de actividades interactivas.
2. Fortalecimiento del trabajo colaborativo: Los desafíos identificados en el trabajo en equipo indican la necesidad de desarrollar estrategias específicas para apoyar la colaboración efectiva.
3. Desarrollo profesional docente: La adaptación exitosa de técnicas interactivas requiere formación continua en metodologías activas y gestión del aula.
4. Integración curricular: Los resultados apoyan la necesidad de una integración más sistemática de ABP y gamificación en el currículo de Lengua y Literatura.

Limitaciones del estudio

Es importante reconocer varias limitaciones en este estudio:

1. Tamaño de la muestra, el número limitado de participantes (18 estudiantes y 5 docentes) puede afectar la generalización de los resultados.
2. Contexto geográfico, el estudio se realizó en un contexto específico de Ecuador, lo que puede limitar su aplicabilidad a otros contextos educativos.
3. Temporalidad, la investigación proporciona una visión transversal, sin seguimiento longitudinal de los efectos a largo plazo.
4. Subjetividad en las respuestas, las percepciones auto-reportadas pueden estar sujetas a sesgos de deseabilidad social.
5. Enfoque metodológico, el diseño cualitativo, aunque rico en detalles, no permite establecer relaciones causales definitivas.

Conclusiones

La presente investigación sobre la implementación de técnicas interactivas de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura en séptimo grado ha revelado hallazgos significativos que contribuyen a la comprensión de la efectividad de estas metodologías en el contexto educativo ecuatoriano. Los resultados demuestran que la integración del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la gamificación tiene un impacto predominantemente positivo en la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes, como lo evidencia el 88.9% de estudiantes que reportaron un aumento en su entusiasmo y confianza hacia la asignatura.

La investigación ha identificado patrones claros en las preferencias de los estudiantes por actividades que combinan elementos creativos y performativos, con una marcada inclinación hacia proyectos de teatro interactivo (44.4%), concursos de escritura creativa (27.8%) y juegos de rol con personajes literarios (27.8%). Estas preferencias subrayan la importancia de mantener un enfoque pedagógico diversificado que atienda diferentes estilos de aprendizaje y formas de expresión, alineándose con los objetivos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador (2023).

Los desafíos identificados en la implementación de estas técnicas, particularmente en relación con el trabajo en equipo (44.4% de los estudiantes) y la gestión del tiempo (22.2%), sugieren la necesidad de desarrollar estrategias específicas de apoyo. Sin embargo, es notable que los estudiantes hayan desarrollado mecanismos efectivos de resolución de problemas, como la lluvia de ideas y la mejora en la planificación, indicando el desarrollo de habilidades metacognitivas importantes.

La perspectiva docente revela una adaptación efectiva de estas metodologías al currículo nacional, con un énfasis particular en el fomento de la expresión oral y escrita. La consistencia en las experiencias positivas reportadas por los docentes (83.3%) sugiere que estas técnicas interactivas pueden ser implementadas exitosamente en el contexto educativo ecuatoriano, aunque requieren una planificación cuidadosa y desarrollo profesional continuo.

A partir de estos hallazgos, se recomienda

1. Fortalecer los programas de desarrollo profesional docente en metodologías interactivas, con énfasis en estrategias para la gestión efectiva del trabajo en equipo y la planificación temporal.

2. Desarrollar recursos y guías específicas para la implementación de actividades creativas y performativas en la enseñanza de Lengua y Literatura.
3. Establecer mecanismos de seguimiento y evaluación continua de la efectividad de estas técnicas, considerando tanto los resultados

Referencias

1. Buck Institute for Education. (2015). Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements. <https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design>
2. Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71-81. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001>
3. Condliffe, B., Quint, J., Visher, M. G., Bangser, M. R., Drohojowska, S., Saco, L., & Nelson, E. (2017). Project-Based Learning: A Literature Review. MDRC. <https://www.mdrc.org/publication/project-based-learning-literature-review>
4. Habok, A., & Nagy, J. (2016). In-service teachers' perceptions of project-based learning. *SpringerPlus*, 5(1), 83. <https://doi.org/10.1186/s40064-016-1725-4>
5. Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-Based Learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 317-334). Cambridge University Press.
6. Lafuente-Martínez, M., Fernández-Molina, M., & Pöysä-Tarhonen, J. (2020). Project-based learning as a strategy to promote critical thinking in secondary education students: A systematic review. *Education Sciences*, 10(10), 277. <https://doi.org/10.3390/educsci10100277>
7. Lee, J. S., Blackwell, S., Drake, J., & Moran, K. A. (2014). Taking a leap of faith: Redefining teaching and learning in higher education through project-based learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 8(2). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1426>
8. Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

9. Piaget, J. (1972). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, 15(1), 1-12.
10. Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. Autodesk Foundation. http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl_research/29
11. Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89-100. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>
12. Guamán-Gómez, V. J., Espinoza-Freire, E. E., & Granda-Ayabaca, D. M. (2023). Rol del docente en la era digital. *Portal De La Ciencia*, 4(3), 364–378. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i3.398>
13. López Pérez TE, Manzano Pérez RS, Manzano Pérez RJ, Zumbana Herrera LF. Estrategias metodológicas para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de educación básica. *Salud Cienc. Tecnol.* 2022; 2(S1):254. <https://doi.org/10.56294/saludcvt2022254>
14. Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Currículo Nacional de Educación Básica. Quito: MinEduc.
15. Mora-Romero, G. M., Pinza-Vera, L. del R., López-Fernández, R., & Alejo-Machado, Óscar J. (2023). Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad “Reading” en la asignatura de Inglés. *MQRInvestigar*, 7(4), 145–168. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.145-168>
16. Navarrete-Navarrete, J. M., & Gallegos-Macías, M. (2021). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INTERACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA MULTIPLICACIÓN. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN* - ISSN: 2697-3456, 5(9 Ed. esp.), 43–53. <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsoct.0110>
17. Peñaherrera León, M. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de ecuador: análisis, reflexiones y valoraciones. *EduTEC, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (40), a201. <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.364>
18. Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2–10. <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>

19. Ramos Sigcha, C. D. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza – aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(10), 1–10. <https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i10.099>
20. Rodríguez Jiménez, F. J., Pérez-Ochoa, M. E., & Ulloa-Guerra, Óscar. (2021). Aula invertida y su impacto en el rendimiento académico: una revisión sistematizada del período 2015-2020. *EDMETIC*, 10(2), 1–25. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i2.13240>
21. Zambrano-Alava, A. P., Lucas-Zambrano, M. D. L. Angeles, Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio De Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).