

# Estrategia de juegos virtuales basada en la transposición didáctica y su incidencia en la enseñanza efectiva del idioma portugués

Ernesto Vicente Luque Cantos<sup>1\*</sup>, Jhon Milton Loor Cevallos<sup>1</sup>

Universidad Técnica de Manabí

\*Autor para correspondencia: eluque4531@utm.edu.ec

Recibido: 2023/06/26 Aprobado: 2023/11/27

DOI: <https://doi.org/10.26621/ra.v1i29.916>

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la incidencia de la estrategia de juegos virtuales basada en la transposición didáctica en la enseñanza efectiva del idioma portugués en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte, Ecuador. La investigación adoptó un enfoque descriptivo, combinando métodos bibliográficos y de campo. Se aplicó un diseño descriptivo, utilizando técnicas de encuesta y una ficha de observación para recopilar datos de 102 estudiantes de cuatro paralelos. Los resultados de la encuesta demostraron que el 93 % de los encuestados están a favor de utilizar la tecnología para mejorar el aprendizaje del idioma portugués. Esta respuesta indica que los encuestados tienen una percepción positiva sobre el uso de la tecnología en el aprendizaje de idiomas, y están abiertos a utilizarla como una herramienta de apoyo para mejorar su nivel de comprensión y expresión en el idioma portugués. Los resultados de la observación directa demuestran que la estrategia de juegos virtuales basada en la transposición didáctica tiene un impacto positivo en la enseñanza efectiva del idioma portugués, constituyéndose como una herramienta útil para complementar las clases tradicionales y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se concluye que la inclusión de la gamificación en la enseñanza del idioma portugués se ha comprobado como un recurso efectivo y motivador para los estudiantes. Al utilizar estas herramientas, los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar un aprendizaje más dinámico y participativo que les permite mejorar su comprensión y expresión del idioma.

**Palabras clave:** estrategias, TIC, aprendizaje, enseñanza, idiomas

## ABSTRACT

The objective of this research is to determine the incidence of the virtual games strategy based on didactic transposition in the effective teaching of the Portuguese language in students of the tenth year of General Basic Education of the Cruz del Norte Private Educational Unit, Ecuador. The research adopted a descriptive approach, combining bibliographic and field methods. A descriptive design was applied, using survey techniques and an observation sheet to collect data from 102 students from four parallel years. The survey results showed that 93 % of the respondents are in favor of using technology to enhance Portuguese language learning. This response indicates that the respondents have a positive perception about the use of technology in language learning, and are open to use it as a support tool to improve their level of comprehension and expression in the Portuguese language. The results from direct observation shows that the strategy of virtual games based on didactic transposition has a positive impact on the effective teaching of the Portuguese language, being a useful tool to complement traditional classes and improve the teaching-learning process. Therefore, it is concluded that the inclusion of gamification in Portuguese language teaching has proven to be an effective and motivating resource for students. By using these tools, students have the opportunity to experience a more dynamic and participatory learning that allows them to improve their understanding and expression of the language.

**Keywords:** strategies, ICT, learning, teaching, languages

Ernesto Vicente Luque Cantos  [orcid.org/0000-0003-4338-9565](https://orcid.org/0000-0003-4338-9565)

Jhon Milton Loor Cevallos  [orcid.org/0000-0001-8360-9580](https://orcid.org/0000-0001-8360-9580)



## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de un nuevo idioma puede ser una tarea difícil que, a menudo, requiere una gran cantidad de tiempo y esfuerzo por parte de los estudiantes. En la actualidad, gracias a la tecnología y al uso de estrategias lúdicas, se ha abierto un mundo de posibilidades para hacer del aprendizaje del idioma portugués una experiencia más efectiva y agradable. Las TIC permiten una mayor interacción y acceso a material didáctico variado, mientras que las estrategias lúdicas, como juegos y actividades recreativas, fomentan el aprendizaje de manera más dinámica y participativa.

La educación ha ido evolucionando con el pasar de los años, y, en la actualidad, se atraviesa una época en la que la tecnología ha revolucionado la manera de enseñar y aprender. De acuerdo con Vargas (2020), las actividades educativas han experimentado importantes cambios que han transformado la forma en que se enseña y se aprende en diferentes niveles educativos. Cabe mencionar que estas transformaciones han sido influenciadas tanto por la elección de estrategias educativas por parte de educadores y educandos, como por la aparición y evolución de las tecnologías digitales.

En este contexto, es esencial destacar el punto de inflexión que representó la pandemia del COVID-19 para el ámbito educativo global. Antes de la irrupción de esta crisis sanitaria, la educación presencial era la modalidad predominante en la mayoría de instituciones alrededor del mundo, y, aunque la tecnología ya tenía un papel relevante, su adopción era heterogénea. Sin embargo, con el cierre de escuelas y universidades para frenar la propagación del virus, surgió la necesidad urgente de adaptar y reconfigurar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta situación aceleró la adopción y dependencia de las tecnologías digitales y plataformas en línea para continuar con la formación académica. El confinamiento llevó a educadores y estudiantes a familiarizarse rápidamente con herramientas y métodos de enseñanza en línea, lo que generó tanto desafíos como oportunidades. Con posterioridad a este período, muchos sistemas educativos han adoptado un enfoque híbrido, combinando la enseñanza presencial con la digital, consolidando así una transformación que, si bien había comenzado antes de la pandemia, se vio significativamente acelerada por la misma.

En la actualidad, el aprendizaje de idiomas se ha convertido en una habilidad fundamental en un mundo globalizado y cada vez más interconectado. Sin embargo, a menudo se enfrenta a barreras como la falta de tiempo, de recursos y de motivación para los estudiantes. Por esta razón, el uso de estrategias lúdicas y de las TIC para el aprendizaje efectivo del idioma portugués se ha convertido en una opción cada vez más popular y eficaz.

En este sentido, los juegos virtuales se han convertido en una herramienta útil y efectiva en el ámbito educativo. Según Illescas et al. (2020), el juego es una actividad que involucra la colaboración, creatividad y apoyo de todo el grupo. Para poder competir y ganar, es fundamental que los participantes conozcan las normas y pautas del juego desde el inicio. Al hacerlo, los alumnos se comprometen con la actividad y adquieren habilidades y actitudes que les permiten volverse más competitivos y construir conocimientos sólidos.

Es importante destacar que el uso del juego como recurso pedagógico puede mejorar significativamente el desenvolvimiento de los alumnos en diversos aspectos. Por un lado, al estar involucrados en la actividad, los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

De acuerdo con el criterio de Plascencia y Beltrán (2022), las TIC, como Internet y las aplicaciones móviles, ofrecen a los estudiantes un acceso fácil y rápido a una amplia variedad de material didáctico, como videos, juegos interactivos y herramientas de aprendizaje personalizado.

Conviene subrayar que Peláez y Osorio (2019) manifiestan que el uso combinado de las TIC y las estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma portugués puede ser muy efectivo, ya que permite a los estudiantes aprender de manera más interactiva y entretenida. Además, esto puede tener un impacto positivo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes, lo que, a su vez, puede conducir a una mayor retención del conocimiento y una mejora en la fluidez del idioma.

El presente trabajo de investigación se enfoca en la utilización de estrategias de juegos virtuales basadas en la transposición didáctica para la enseñanza efectiva del idioma portugués con estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte, en Portoviejo, provincia de Manabí, Ecuador. La transposición didáctica se refiere a la adaptación de los conocimientos teóricos a la práctica, es decir, a la transformación de los conceptos complejos en algo más sencillo para que los estudiantes puedan comprenderlos (Chevallard, 1985). De esta forma, se busca que los estudiantes adquieran los conocimientos de manera significativa y los apliquen en diferentes situaciones de la vida real.

Estudios anteriores han buscado estrategias para mejorar la enseñanza superando las limitaciones metodológicas. Rodríguez y Heredia (2017) destacan la insuficiencia de la práctica del idioma en los métodos de aprendizaje tradicionales. Como solución, sugirieron el método Freinet, que se enfoca en aprender a través de la experiencia. Roig (2018) sugiere mejorar las competencias de composición y comprensión lectora mediante la lectura y escritura de cuentos, incorporando las TIC y otros avances tecnológicos. Olivera (2019) aboga por la adopción de espacios tecnológicos para mejorar la enseñanza del idioma, destacando la rima ilustrada con formato web como una herramienta útil para fortalecer la escritura (Canelones y Cabrera 2017).

La didáctica tiene como objetivo principal desarrollar la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de manera autónoma (Benabdallah, 2018). La didáctica tiene un papel clave en la transformación de la información en conocimiento, ya que ayuda a interpretar la información y a enseñarla de manera comprensible (Carrasco y Corral, 2018). Además, la didáctica busca enriquecer los enfoques educativos y la satisfacción de los estudiantes, así como el desarrollo integral de las instituciones educativas (Casasola, 2020). En este sentido, Martínez et al. (2011) señalan la importancia de construir un conocimiento que permita comprender y asimilar argumentos, y divulgarlos eficazmente.

La planificación didáctica es crucial en el proceso de aprendizaje, y debe fundamentarse en paradigmas pedagógicos y de investigación continua (Revelo et al., 2018). En el ámbito de la enseñanza de un segundo idioma, Brito (2018) respalda el enfoque comunicativo, que enfatiza la importancia de las situaciones prácticas de vida y la integración de habilidades de comunicación.

Dado el contexto presentado, la presente investigación busca determinar la incidencia que poseen los juegos virtuales (gamificación), empleados como estrategia didáctica, y cómo, a través de la transposición didáctica, estos pueden influir en la enseñanza efectiva del idioma portugués. Para ello, se analizará esta relación en estudiantes de décimo año de Educación General Básica pertenecientes a la Unidad Educativa Particular Cruz del

Norte. Es esencial subrayar la importancia de comprender ambas variables: por un lado, el uso de juegos virtuales y, por otro, la implementación de la transposición didáctica, para así determinar cómo la correlación de estas puede mejorar o influir en la adquisición y dominio del idioma portugués en el contexto educativo mencionado.

### **Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas en el entorno educativo son de gran importancia, puesto que son aquellas actividades que permiten que el estudiante se desenvuelva a través del juego de manera eficaz. Para Cuasapud y Maiguashca (2023), el uso de estrategias lúdicas ayuda a la adquisición de conocimientos a través del juego, favoreciendo de este modo el proceso de aprendizaje.

Así, la ludicidad ofrece al docente estrategias de innovación en cuanto a la transmisión de contenidos específicos, permitiendo, de este modo, una transformación activa en el estudiante. Desde el punto de vista de Urgilés (2019), relacionar el juego con el aprendizaje en el aula contribuye a que el estudiante aprenda a indagar, reconocer, descubrir, razonar y buscar posibles soluciones, actividades que son parte de un correcto proceso de aprendizaje.

### **Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)**

Las tecnologías de la información y la comunicación están en constante cambio y, por ende, ello provoca que los usuarios actualicen e innoven conocimientos, y se mantengan actualizados sobre las nuevas herramientas que van surgiendo en todos los campos de la sociedad, especialmente en lo que se refiere al aspecto educativo y la docencia (Pin, 2021). Conviene subrayar que el uso de las herramientas educativas ha sido un avance fundamental en las habilidades creativas que brindan ayuda a los adolescentes y jóvenes en una mejor época para la educación. En el contexto educativo, desde que apareció la era de la computación, es bastante común que los estudiantes utilicen varias de estas herramientas al realizar sus tareas académicas (Llamas y Serrano, 2021).

De acuerdo con Villamil (2021), en la era actual, las herramientas tecnológicas educativas desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se consideran esenciales e imprescindibles en todas las áreas del aprendizaje, ya que se vinculan directamente con la evolución del aprendizaje individual en la nueva realidad en la que vivimos.

La incorporación de la tecnología digital en el proceso educativo requiere que tanto estudiantes como docentes adquieran conocimientos actualizados que aporten a su proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando así su rendimiento académico con el uso de las TIC. Estas son una parte fundamental de los ambientes virtuales de aprendizaje, pues están presentes en su desarrollo, en sus contenidos y en sus productos, con elementos didácticos que brindan a los alumnos la oportunidad de obtener nuevos conocimientos, así como la posibilidad de desarrollar sus habilidades y actitudes (Alcívar, 2021).

### **Transposición didáctica**

Yves Chevallard (1985), el padre de la transposición didáctica, la define como “una transformación de un contenido del saber sabio (saber científico) a una versión comprensible para la enseñanza denominada saber a enseñar, el cual a su vez sufre un conjunto de nuevas transformaciones hasta hacerse objeto de enseñanza” (p.

46). La transposición didáctica es un concepto fundamental en el campo de la enseñanza y tiene una importancia significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se refiere a la transformación de los conocimientos científicos o disciplinares en contenidos didácticos, es decir, en aquellos contenidos que son apropiados y accesibles para los estudiantes.

Cabe resaltar que, de acuerdo con Navarrete y Cerón (2022), la transposición didáctica es esencial porque los conocimientos científicos son complejos y, a menudo, requieren una formación especializada para comprenderlos en su totalidad.

Al profundizar en los criterios de la transposición didáctica, es necesario considerar varios aspectos clave. En primer lugar, es fundamental tener en cuenta el contexto y las características de los estudiantes. Cada grupo de estudiantes es único, con sus propias experiencias, conocimientos previos y habilidades.

### **Incidencia en la enseñanza del portugués**

El proceso de enseñanza-aprendizaje posibilita un espacio idóneo por medio del cual los estudiantes exteriorizan su riqueza psíquica, espiritual, física, social y afectiva, construyendo, de forma dinámica, creadora y recreativa, su personalidad. Por su parte, el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica con estrategias innovadoras y creativas que conduzcan a los estudiantes a conformar su imagen corporal, a reconocer las distintas partes del cuerpo y a tener la capacidad de expresar a través del movimiento sus emociones, afectos, sentimientos y pensamientos; es decir, que tengan la oportunidad de demostrar todo su potencial y desarrollen las tareas socioafectivas que correspondan a su edad (Solórzano et al., 2019).

En síntesis, aunque el enfoque comunicativo es un pilar en la enseñanza de lenguas extranjeras, para el caso específico del portugués para hablantes de español, es necesario adoptar un enfoque más integrador y personalizado, que combine elementos del enfoque comunicativo con estrategias específicas que aborden las necesidades y desafíos particulares que enfrentan estos estudiantes en su proceso de aprendizaje. De aquí nace la necesidad de desarrollar la transposición didáctica como estrategia principal del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

## **MÉTODOS**

La metodología de la investigación fue de tipo descriptiva, de campo y bibliográfica. La población de estudio estuvo compuesta por 102 estudiantes de los cuatro paralelos correspondientes al décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte, Portoviejo, en la provincia de Manabí, Ecuador.

Para llevar a cabo esta investigación, se utilizaron técnicas de recopilación de información, como la observación directa y la encuesta. Cabe resaltar que la encuesta fue diseñada empíricamente por el autor de este artículo y fue validada por cinco expertos en la temática de estudio, teniendo un resultado óptimo (alto) en función de su nivel de competencia y conocimientos.

El enfoque de este estudio fue mixto, al emplear una técnica cualitativa y otra cuantitativa. El objetivo fue obtener información relevante sobre el impacto de la estrategia de juegos virtuales en la enseñanza del idioma portugués en la población de estudiantes seleccionada y utilizar esta información para mejorar la práctica educativa en el futuro.

Para ello, se realizó un estudio no experimental en el que se presentaron los resultados mediante tablas y gráficos tabulados y analizados mediante estadística básica, para conocer la situación actual de los estudiantes objeto de estudio.

Los resultados de esta investigación podrían ser de gran utilidad para los docentes que deseen implementar nuevas estrategias de enseñanza en el aula, especialmente en la enseñanza de idiomas extranjeros. Además, se espera contribuir al desarrollo de nuevas investigaciones que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la formación de los estudiantes.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El proceso de aprendizaje con la integración de los juegos virtuales en el aula de clase ayuda a potencializar nuevas habilidades, cognitivas y sociales, aportando al proceso de formación integral de los estudiantes. La incorporación de las TIC en las técnicas de enseñanza-aprendizaje influye de manera significativa en las actividades académicas de los estudiantes.

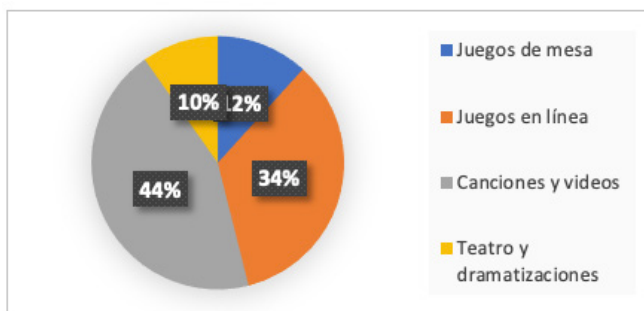
Con el fin de determinar las inquietudes y áreas de oportunidad relacionadas con la integración de juegos virtuales en el proceso de aprendizaje, se llevó a cabo una encuesta a 102 estudiantes de décimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte. Los resultados de la encuesta permitieron identificar las necesidades de los estudiantes y mejorar la forma en que se integran los juegos virtuales en el aula de clase para así optimizar su impacto en el proceso de aprendizaje.

1. ¿Qué estrategias lúdicas se han utilizado para aprender portugués?

**Tabla 1.** Estrategias lúdicas en portugués

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de mesa	12	12 %
Juegos en línea	35	34 %
Canciones y videos	45	44 %
Teatro y dramatizaciones	10	10 %
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

**Fuente.** Encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte



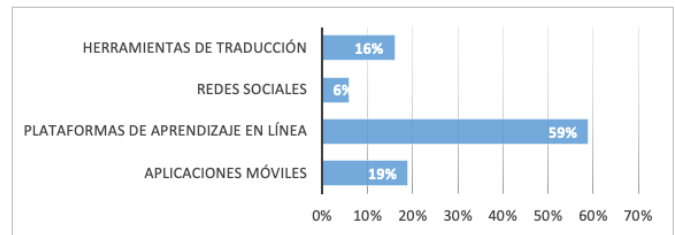
**Figura 1.** Estrategias lúdicas en portugués  
Nota: Información obtenida de las encuestas obtenidas

2. ¿Qué tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han utilizado para aprender portugués?

**Tabla 2.** TIC utilizadas para aprender portugués

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Aplicaciones móviles	20	19 %
Plataformas de aprendizaje en línea	60	59 %
Redes sociales	6	6 %
Herramientas de traducción	16	16 %
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

**Fuente.** Encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte



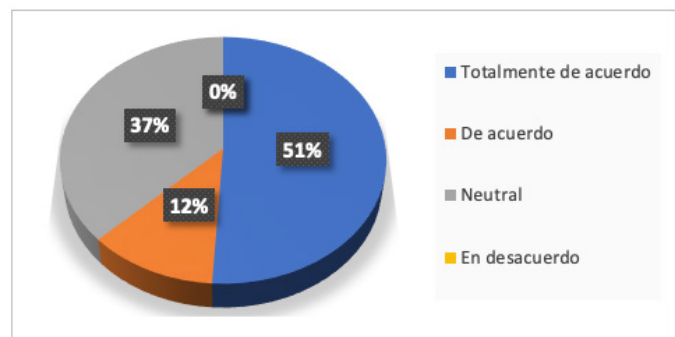
**Figura 2.** TIC utilizadas para aprender portugués  
Nota: Información obtenida de las encuestas obtenidas

3. ¿Consideras que la implementación de estrategias de juego virtual en la enseñanza del idioma portugués puede mejorar la motivación y el interés de los estudiantes?

**Tabla 3.** Implementación de estrategias y motivación estudiantil

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	52	51 %
De acuerdo	12	12 %
Neutral	38	37 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

**Fuente.** Encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte



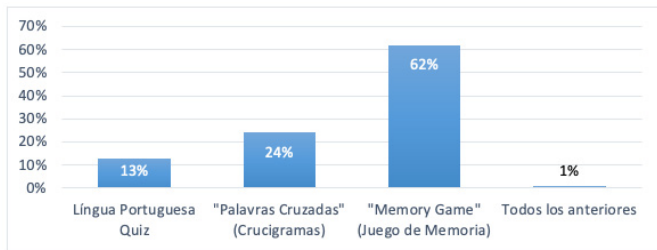
**Figura 3.** Implementación de estrategias y motivación estudiantil  
Nota: Información obtenida de las encuestas obtenidas

4. ¿Qué tipo de juegos virtuales específicos cree que podrían ser efectivos para la enseñanza del idioma portugués?

**Tabla 4.** Juegos virtuales en la enseñanza del idioma portugués

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Língua Portuguesa Quiz	13	13 %
"Palavras Cruzadas" (crucigramas)	25	24 %
"Memory Game" (juego de memoria)	63	62 %
Todos los anteriores	1	1 %
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

**Fuente.** Encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte



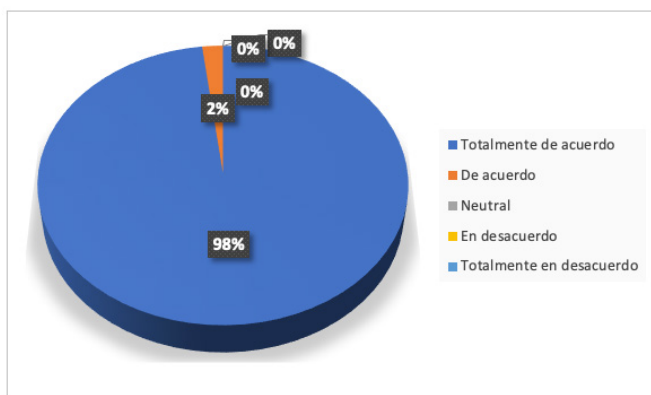
**Figura 4.** Juegos virtuales en la enseñanza del idioma portugués  
Nota: Información obtenida de las encuestas obtenidas

5. ¿Considera importante que los diseñadores de juegos virtuales incluyan el idioma portugués para la enseñanza del idioma?

**Tabla 5.** Diseño de juegos virtuales e idioma portugués

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	100	98 %
De acuerdo	2	2 %
Neutral	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

**Fuente.** Encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte



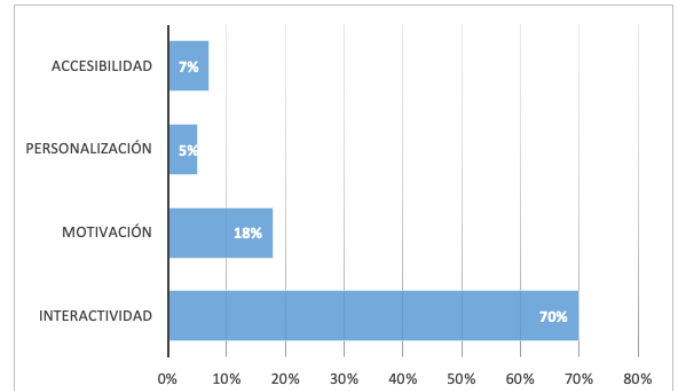
**Figura 5.** Diseño de juegos virtuales e idioma portugués  
Nota: Información obtenida de las encuestas obtenidas

6. ¿Qué ventajas cree que ofrecen los juegos virtuales en comparación con otras estrategias tradicionales de enseñanza del idioma portugués?

**Tabla 6.** Juegos virtuales y enseñanza tradicional del idioma portugués

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Interactividad	72	70 %
Motivación	18	18 %
Personalización	5	5 %
Accesibilidad	7	7 %
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

**Fuente.** Encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte



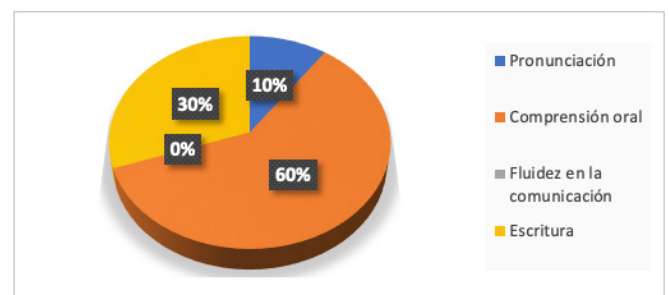
**Figura 6.** Juegos virtuales y enseñanza tradicional del idioma portugués  
Nota: Información obtenida de las encuestas obtenidas

7. ¿En qué aspecto consideras que los juegos virtuales pueden contribuir al desarrollo de habilidades específicas del idioma portugués?

**Tabla 7.** Juegos virtuales y aprendizaje del idioma portugués

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Pronunciación	10	10 %
Comprensión oral	61	60 %
Fluidez en la comunicación	0	0 %
Escritura	31	30 %
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

**Fuente.** Encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte



**Figura 7.** Juegos virtuales y aprendizaje del idioma portugués  
Nota: Información obtenida de las encuestas obtenidas

Los resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes de décimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte, Portoviejo (Manabí, Ecuador), ofrecen una perspectiva valiosa sobre las percepciones y experiencias de los estudiantes con

respecto a la integración de juegos virtuales y TIC en el aprendizaje del idioma portugués. Se observa que las herramientas audiovisuales, como canciones y videos, representan la estrategia lúdica más utilizada para aprender portugués, con un 44 % de preferencia, seguida por los juegos en línea, con un 34 %. Esto sugiere que los estudiantes se inclinan hacia métodos que combinen elementos auditivos, visuales y digitales.

En cuanto a las tecnologías de la información y la comunicación utilizadas para el aprendizaje del portugués, las plataformas de aprendizaje en línea son preeminentes, siendo preferidas por el 59 % de los encuestados. Por otra parte, se identifica que los estudiantes tienen una percepción sumamente positiva hacia los juegos virtuales en la enseñanza del idioma. El 51 % está totalmente de acuerdo con que tales estrategias mejoran su motivación, y un 98 % enfatiza la importancia de que los diseñadores de juegos virtuales integren el idioma portugués en sus plataformas.

Al analizar el tipo de juegos virtuales considerados efectivos, el "Memory Game" (juego de memoria) destaca como el más popular, con un 62 %, lo que puede implicar que las actividades que desafíen la memoria y la repetición sean especialmente valiosas para el aprendizaje lingüístico. En relación con las ventajas percibidas respecto a los juegos virtuales frente a las estrategias tradicionales, la interactividad es resaltada por el 70 % de los encuestados como su principal beneficio, lo que subraya la valoración de una participación activa y dinámica en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, en cuanto al impacto de los juegos virtuales en el desarrollo de habilidades específicas del portugués, los resultados muestran que la comprensión oral es la habilidad más beneficiada, elegida por el 60 % de los estudiantes, seguida de la escritura, con un 30 %. Sin embargo, es notable que la fluidez en la comunicación no fue reconocida por ninguno de los encuestados como una habilidad desarrollada a través de estas estrategias digitales. Esta observación sugiere la posibilidad de que las herramientas actuales no estén abordando eficazmente este aspecto o que los estudiantes no perciban su influencia en esta área específica. Es esencial que educadores y diseñadores de juegos tomen en cuenta estas percepciones para adaptar y potenciar sus recursos y estrategias.

### Resultados de la observación directa

La observación realizada en la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte se centró en el desempeño de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica durante una actividad enfocada en la "estrategia de juegos virtuales basada en la transdidáctica y su incidencia en la enseñanza efectiva del idioma portugués". Esta estrategia se implementó con el propósito de evaluar su influencia en el aprendizaje de los estudiantes.

En primer lugar, se percibió que el ambiente de aprendizaje estaba claramente estructurado. Los estudiantes estaban organizados en grupos pequeños, todos inmersos en la tarea de aprender portugués a través de un juego virtual, reflejando la creciente tendencia de integrar tecnología y gamificación en el aula. Este formato colaborativo incentivó el trabajo en equipo, pues los alumnos se ayudaban entre sí para superar los desafíos presentados por el juego.

Un aspecto destacable fue cómo los estudiantes empleaban el portugués durante la actividad. La observación detallada del docente resaltó que los alumnos no solo interactuaban con el juego en sí, sino que también se comunicaban entre ellos en portugués. Esta comunicación espontánea en el idioma objetivo es una señal evidente de un entorno de aprendizaje eficaz.

Otro punto relevante es que el juego virtual demostró tener la capacidad de adaptarse a las necesidades de aprendizaje individuales. Al presentar diferentes niveles de dificultad, se aseguró que cada estudiante pudiera avanzar a su propio ritmo, garantizando que la experiencia fuera desafiante pero realizable para todos.

Desde la perspectiva de la transposición didáctica, se evidenció que el juego no solo servía como una herramienta de entretenimiento, sino que transformaba efectivamente el contenido teórico del idioma portugués en una experiencia práctica y significativa para los estudiantes. Al integrar aspectos gramaticales, vocabulario y habilidades comunicativas en un formato lúdico, el juego permitió a los estudiantes comprender y aplicar conceptos de manera más intuitiva.

Con base en esta observación, se puede inferir que la integración de juegos virtuales basados en la transposición didáctica en la enseñanza del portugués tiene un potencial significativo. Los estudiantes no solo estuvieron más motivados y comprometidos durante la actividad, sino que también demostraron mejoras en sus habilidades lingüísticas. En consecuencia, esta estrategia es complementaria a las enseñanzas tradicionales, y además podría considerarse como una innovación valiosa en el ámbito educativo.

## CONCLUSIONES

La incorporación de estrategias lúdicas y de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje del idioma portugués ha demostrado ser un recurso efectivo y motivador para los estudiantes. Los recursos lúdicos, como juegos, actividades interactivas y aplicaciones educativas, junto con el uso de herramientas tecnológicas, pueden mejorar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma. Los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar un aprendizaje más dinámico y participativo que les permite mejorar su nivel de comprensión y expresión del idioma.

Así, la combinación de estrategias lúdicas y TIC puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje del idioma portugués bajo las destrezas receptivas de los mismos. La creación de un ambiente de aprendizaje más interactivo puede hacer que los estudiantes, al divertirse, se sientan más comprometidos y entusiasmados por adquirir nuevas habilidades lingüísticas y culturales. Los recursos lúdicos y tecnológicos también ofrecen una oportunidad para personalizar el aprendizaje, adaptando el contenido y la velocidad de enseñanza a las necesidades de cada estudiante.

Es importante destacar que los docentes deben desempeñar un papel fundamental en la integración efectiva de las estrategias lúdicas y las TIC en el aprendizaje del idioma portugués. Al seleccionar y utilizar de manera adecuada los recursos y herramientas disponibles, los docentes pueden mejorar la calidad de la enseñanza y fomentar un aprendizaje más efectivo y significativo para sus estudiantes. Además, los docentes deben considerar la formación continua para desarrollar sus habilidades y conocimientos en el uso de estas herramientas, lo que les permitirá brindar una educación de calidad a sus estudiantes.

Cabe resaltar que la investigación se enfocó en evaluar la percepción y experiencias de estudiantes respecto a la integración de juegos virtuales en el marco de la transposición didáctica para la enseñanza del idioma portugués. Para ello, se aplicó una encuesta a estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte, ubicada en Portoviejo, Ecuador. Asimismo, el estudio se basó únicamente en el diagnóstico obtenido a partir de la observación directa y los resultados de

la encuesta. Dentro de las limitaciones de la investigación, es relevante considerar que la muestra se circunscribió a un único centro educativo y, específicamente, a un nivel de estudio, lo que puede restringir la generalización de los resultados. Para efectos de este apartado, se detalla lo siguiente:

**1. Eficacia de la gamificación:** Los resultados de la encuesta y la observación directa sugieren que la gamificación, específicamente mediante el uso de juegos virtuales, tiene un impacto notable en el proceso de aprendizaje del idioma portugués. Los estudiantes mostraron un alto nivel de compromiso y motivación cuando se enfrentaron a actividades lúdicas que incorporaban contenidos teóricos.

**2. Integración de las TIC en el aprendizaje:** Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han consolidado como herramientas esenciales en la enseñanza moderna. La mayoría de los encuestados indicó que las plataformas de aprendizaje en línea y las aplicaciones móviles son recursos prominentes en su proceso de aprendizaje del portugués, señalando la necesidad de continuar integrando y adaptando estas herramientas en estrategias pedagógicas.

**3. Percepción positiva de la innovación didáctica:** Un hallazgo destacado es la percepción unánimemente positiva de los estudiantes hacia la implementación de juegos virtuales en el aprendizaje. Consideran fundamental que los diseñadores de juegos incorporen el portugués y lo contemplan como una estrategia que potencialmente puede mejorar su motivación e interés en el idioma.

**4. Aptitud lingüística potenciada:** A través de la observación directa, se constató que los juegos virtuales favorecen la comunicación entre pares, ayudando a los estudiantes a practicar y mejorar su comprensión oral y escritura en portugués. Este aspecto práctico es crucial para la fluidez y adquisición efectiva de un idioma.

**5. Personalización y adaptabilidad:** Uno de los aspectos más relevantes de la implementación de juegos virtuales es su capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Esta personalización, evidenciada por la variabilidad en los niveles de dificultad del juego, asegura que todos los estudiantes, independientemente de su nivel de competencia, se beneficien de la experiencia.

**6. Relevancia de la transposición didáctica:** La observación corroboró que el contenido teórico del idioma portugués puede ser eficazmente transformado en actividades prácticas y significativas a través de juegos virtuales. Esta transposición didáctica no solo facilita la comprensión del material sino que también refuerza la retención a largo plazo de los conceptos aprendidos.

**7. Recomendación para futuras implementaciones:** A la luz de los resultados positivos, se sugiere que las instituciones educativas consideren la inclusión y expansión de estrategias lúdicas y juegos virtuales en sus currículos, no solo para el portugués sino también para otros campos de estudio.

A partir de este diagnóstico, surgen posibles líneas de investigación futuras, como explorar cómo estas percepciones varían en diferentes contextos educativos, analizar la efectividad potencial de diferentes tipos de juegos y plataformas en la enseñanza del portugués, y considerar la implementación de estrategias pedagógicas basadas en los hallazgos para evaluar su impacto directo en el aprendizaje de los estudiantes.

**Agradecimientos:** Agradecemos de manera encarecida a todo el personal de la Unidad Educativa Particular Cruz del Norte por abrir las puertas de su plantel y permitir la realización de este artículo.

**Fuente de financiamiento:** Esta investigación no recibió financiamiento externo.

**Conflicto de intereses:** Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

## REFERENCIAS

- Alcívar, E. (2021). Diseño de tecnología de aprendizaje y conocimiento (TAC) para el desarrollo de las competencias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje [Tesis de Posgrado]. Universidad San Gregorio de Portoviejo. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2491/1/MEDU-2022-042.pdf>
- Alonso, R. (2020). Metodología de la enseñanza de portugués a hablantes de español: un marco y una propuesta de planificación del tratamiento de las competencias lingüísticas. *Quaderns de Filologia: Estudis Lingüístics*, XXV, 99-120. <https://doi.org/10.7203/QF.25.19071>
- Benabdallah, A. (2018). Innovación Educativa: el Aprendizaje-Servicio como Herramienta Innovadora en la Clase de FLE. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11183/Innovacion%20Educativa%20el%20Aprendizaje-Servicio%20como%20Herramienta%20Innovadora%20en%20la%20Clase%20de%20FLE.pdf?sequence=>
- Brito, M. (2018). Estrategias didácticas para la enseñanza – aprendizaje del portugués como lengua extranjera: experiencias en el aula. *Educación y Lengua*, 18(31), 1-26.
- Canelones, E. D. C. y Cabrera, E. A. C. (2017). La rima ilustrada en formato web. Una alternativa pedagógica en la enseñanza del francés como lengua extranjera. *Educere*, 21(68), 65-74.
- Carrasco, S. y Corral, I. de. (2018). Docencia universitaria e innovación: Evolución y retos a través de los CIDIU. Octaedro. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/201105>
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1), 1-14. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29-01-38.pdf>
- Chevallard, Y. (1985). La transposition didactique; du savoir savant au savoir enseigné. La Pensée Sauvage.
- Cuasapud, J. y Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/694/737>
- Espín, J. (2018). Entornos virtuales y la influencia en el desarrollo de habilidades gimnásticas [Tesis de grado]. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29010/1/1802989523%20ESPIN%20NU%C3%91EZ%20JORGE%20ANTONIO.pdf>
- Gallegos, M. (2021). Juegos didácticos interactivos como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 6º año paralelo "D" de EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8274/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-2021-000038.pdf>

- Gatinho, J. (2018). La transposición didáctica en la lengua materna: La construcción de los objetos de la enseñanza que realizan los profesores de una escuela pública de Belém en la provincia de Pará. Universidad Nacional de La Plata. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1637/te.1637.pdf>
- Illescas, R., García, D., Erazo, C. y Erazo, J. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6 (1), 533-552. <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/345/436>
- Llamas, C. y Serrano, A. (2021). Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 279-297. <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/31182/24025>
- Machuca, J. (2021). Uso didáctico de herramientas del paquete utilitario en el proceso de aprendizaje en Lengua y Literatura. Universidad San Gregorio de Portoviejo. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2469/1/MEDU-2022-020.pdf>
- Martínez, M., Campos, R., Martínez, B. y Trives, M. (2011). Proyecto de Innovación Docente en UMH 2011.
- Navarrete, C. y Cerón, C. (2022). Análisis de transposiciones didácticas en educación a distancia: un estudio de casos. *Científica Multidisciplinar*, 8(3), 533-552. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2243](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2243)
- Olivera, N. A. G. (2019). Ambiente virtual de aprendizaje: Beneficios y ventajas para enseñanza del francés como L2. *Revista Boletín Redipe*, 8(11), 91-99. <https://doi.org/10.36260/rbr.v8i11.852>
- Peláez, L. y Osorio, B. (2019). Medición del nivel de aprendizaje con dos escenarios de formación: uno tradicional y otro con TIC. *Entre Ciencia e Ingeniería*, 9(18), 59-66. <http://www.scielo.org.co/pdf/ecei/v9n18/v9n18a08.pdf>
- Pin, P. (2021). Estudio de las habilidades creativas en el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Provincia de Manabí. Universidad San Gregorio de Portoviejo. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/1905/1/Estudio%20de%20las%20habilidades%20creativas%20en%20el%20uso%20de%20herramientas%20tecnol%3b%3gicas%20en%20el%20proceso%20de%20ense%3b%20anza%20de%20aprendizaje%20de%20los%20estudiantes%20de%20la%20Unidad%20Educativa%20Provincia%20de%20Manab%3ad.PDF>
- Plascencia, T. y Beltrán, A. (2022). El uso de las TICs como herramientas de aprendizaje para alumnos de nivel superior. Recuperado de [https://www.ecorfan.org/proceedings/CDU\\_XI/TOMO%2011\\_2.pdf](https://www.ecorfan.org/proceedings/CDU_XI/TOMO%2011_2.pdf)
- Puchaicela, D. (2018). El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>
- Revelo, O., Collazos, C. y Jiménez, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 21(41), 115-134. <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Rodríguez, E. S. y Heredia, N. M. (2017). La pedagogía Freinet como alternativa al método tradicional de la enseñanza de las Ciencias. Profesorado, *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 21(4), 359-379. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v21i4.10060>
- Roig, S. R. B. (2018). Short Stories, a Didactic Resource in the Teaching of French as a Second Language. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 13(1), 21-30. <https://doi.org/10.4995/rlyla.2018.8694>
- Sánchez, M., García, J., Steffens, E. y Hernández, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). *Revista Ingeniería y Competitividad*, 21(1), 83-96. [http://revistas.unicauca.edu.co/index.php/ingenieria\\_y\\_competitividad/article/view/1931/2216](http://revistas.unicauca.edu.co/index.php/ingenieria_y_competitividad/article/view/1931/2216)
- Solórzano, S., Rivera, K., Reyes, N. y Salazar, M. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el área socio-afectivo de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Experimental Fiscal "15 de Octubre" de la ciudad de Jipijapa. *Polo del Conocimiento*, 4(7), 46-65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164368>
- Urgilés, K. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura [Tesis de Grado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12650/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-132.pdf>
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tling=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tling=es)
- Villamil, W. (2021). Herramientas tecnológicas educativas: con enfoque al desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes de nivel básica superior [Tesis de Posgrado, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2529/1/MEDU-2022-080.pdf>