

Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2024,
Volumen 8, Número 1.

DOI de la Revista: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1

**INTEGRACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA
MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA
ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA**

**INTEGRATION OF PLAYFUL STRATEGIES TO IMPROVE
MEANINGFUL LEARNING IN THE TEACHING OF LANGUAGE
AND LITERATURE**

Lcdo. Walter Alvaro Reinoso
Investigador Independiente, Ecuador

Lcda. Sonia Mary Morales Loor
Investigador Independiente, Ecuador

Ing. Angela Ines Moreira Anchundia
Investigador Independiente, Ecuador

Ing. Carlos Bladimir Velasco Moyano
Investigador Independiente, Ecuador

Lcda. Jeni Edilma Zambrano Zamora
Investigador Independiente, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985

Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura

Lcdo. Walter Álvaro Reinoso Molina¹

walter.reinoso0utc.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-2436-9570>

Investigador Independiente

Ecuador

Lcda. Sonia Mary Morales Loor

sm2622431@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-3985-8449>

Investigador Independiente

Ecuador

Ing. Angela Inés Moreira Anchundia

angela_moreira95@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-2580-3569>

Investigador Independiente

Ecuador

Ing. Carlos Bladimir Velasco Moyano

calo2468@outlook.com

<https://orcid.org/0009-0003-9012-9085>

Investigador Independiente

Ecuador

Lcda. Jeni Edilma Zambrano Zamora

jenizambrano71@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-4811-0224>

Investigador Independiente

Ecuador

RESUMEN

El aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura se fortalece a través de la implementación de actividades lúdicas. Estas actividades, fundamentadas teóricamente, brindan un ambiente de aprendizaje significativo y promueven la participación activa de los estudiantes. La investigación adopta un enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo, para comprender las perspectivas y experiencias de los docentes en la incorporación de estas actividades. Los resultados revelan que la mayoría de los encuestados están satisfechos con la experiencia de enseñanza en Lengua y Literatura, y consideran que las actividades lúdicas son altamente efectivas. Sin embargo, también se identifican desafíos, como la falta de recursos materiales y la resistencia estudiantil. Los educadores desempeñan un papel fundamental en el diseño e implementación de estas actividades, para guiar a los estudiantes y promover la colaboración y adaptación a la diversidad.

Palabras clave: educación, lenguaje, aprendizaje, actividades lúdicas

¹ Autor principal

Correspondencia: walter.reinoso0utc.edu.ec

Integration of Playful Strategies to Improve Meaningful Learning in the Teaching of Language and Literature

ABSTRACT

Meaningful learning in the subject of Language and Literature is strengthened through the implementation of recreational activities. These theoretically grounded activities provide a meaningful learning environment and promote active student participation. The research adopts a mixed, quantitative and qualitative approach to understand the perspectives and experiences of teachers in incorporating these activities. The results reveal that the majority of respondents are satisfied with the teaching experience in Language and Literature, and consider that the recreational activities are highly effective. However, challenges are also identified, such as the lack of material resources and student resistance. Educators play a fundamental role in the design and implementation of these activities, to guide students and promote collaboration and adaptation to diversity.

Keywords: education, language, literature, learning, recreational activities

*Artículo recibido 29 diciembre 2023
Aceptado para publicación: 30 enero 2024*



INTRODUCCIÓN

Investigar diversas actividades lúdicas y creativas en la de la asignatura de Lengua y Literatura ha identificado una problemática relacionada con la efectividad de estas actividades. Específicamente, se observa una necesidad de mejorar el enfoque pedagógico mediante la inclusión de actividades lúdicas y creativas que favorezcan el aprendizaje significativo entre los estudiantes.

En este contexto, se centra en proponer actividades que ayuden en un desarrollo proporcional para el aprendizaje que es crucial en el ámbito educativo actual, el énfasis en la necesidad de mejorar el enfoque pedagógico mediante el acompañamiento de actividades lúdicas y creativas responde a una comprensión más profunda del aprendizaje significativo, pues, la inclusión de actividades lúdicas y creativas no solo busca hacer las clases más atractivas y entretenidas, sino que también persigue objetivos educativos fundamentales, estas actividades pueden servir como herramientas poderosas para captar la atención de los estudiantes, estimular su participación activa y fomentar un ambiente de aprendizaje interactivo.

En este sentido, la monotonía en el aula de clases puede convertirse en un obstáculo significativo para el aprendizaje efectivo, pues cuando los estudiantes se enfrentan a un entorno de enseñanza estático y carente de variedad, es probable que experimenten una disminución en su motivación intrínseca para participar activamente en el proceso educativo. La introducción de estrategias lúdicas y creativas tiene el potencial de transformar este escenario al proporcionar un enfoque dinámico y participativo, es así que las actividades lúdicas no solo captaron la atención de los estudiantes, sino que también les brindan la oportunidad de aprender de manera experiencial, al integrar juegos y enfoques creativos, se fomenta la participación activa.

En un contexto como el descrito, donde la diversidad de los estudiantes puede ser considerable, la falta de enfoques pedagógicos dinámicos puede contribuir a la desigualdad educativa, los estudiantes tienen estilos de aprendizaje variados y necesidades diferentes, y la rigidez en los métodos de enseñanza puede dejar rezagados a aquellos que podrían beneficiarse de enfoques más interactivos y adaptativos, la calidad de la educación se mide no sólo en términos de la cantidad de información proporcionada, sino también en la capacidad de los estudiantes para retener y aplicar ese conocimiento.



La falta de actividades lúdicas y creativas se ha identificado como un fenómeno continuo en el tiempo, afectando varias generaciones de estudiantes. Este problema persiste en el presente y requiere una intervención efectiva para mejorar las condiciones educativas a corto, mediano y largo plazo.

La educación contemporánea se enfrenta a desafíos únicos, dados los rápidos avances tecnológicos y las transformaciones en la sociedad. La persistencia de este problema destaca la importancia de una revisión exhaustiva de las prácticas educativas existentes y la incorporación de métodos más innovadores y centrados en el estudiante, además la necesidad de intervención efectiva para mejorar las condiciones educativas a corto, mediano y largo plazo resalta la urgencia de adoptar un enfoque holístico, la introducción de actividades lúdicas y creativas no solo busca resolver la falta de dinamismo en el aula, sino que también tiene el potencial de impactar positivamente en el compromiso de los estudiantes, su retención de conocimientos y su desarrollo de habilidades prácticas.

La interrogante se centra en la búsqueda de soluciones prácticas y efectivas para mejorar el aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura, el reconocimiento de que las actividades lúdicas pueden desempeñar un papel fundamental en el fortalecimiento del aprendizaje significa un paso adelante en la mejora de la calidad educativa, además, al dirigirse al segundo grado de la Unidad Educativa Dr. Daniel Acosta Rosales, la pregunta se ajusta a la realidad específica de un grupo de estudiantes y a las características particulares de este entorno educativo. Esto subraya la necesidad de considerar el contexto sociocultural y las particularidades de los estudiantes al diseñar e implementar actividades lúdicas.

Justificación

La relevancia de abordar la problemática relacionada con la falta de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura en el segundo grado de la Unidad Educativa Dr. Daniel Acosta Rosales es fundamental en diversos aspectos educativos y del desarrollo de los estudiantes.

Las actividades lúdicas se caracterizan sobre todo por su capacidad para implicar activa y participativamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La gamificación en la educación no sólo añade un elemento de entretenimiento a las actividades del aula, sino que también ayuda a crear un entorno propicio para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Las actividades divertidas



diseñadas de forma creativa y contextual pueden estimular el interés intrínseco de estudiantes, promoviendo así la motivación y el compromiso con el contenido del programa.

Además, el segundo grado de educación elemental es una etapa crucial en el desarrollo académico y cognitivo de los estudiantes, durante este período, los niños están en una fase formativa donde la calidad de las experiencias educativas puede tener un impacto duradero en su actitud hacia el aprendizaje. Introducir actividades lúdicas en la enseñanza de Lengua y Literatura no solo busca mejorar la comprensión de los conceptos, sino también cultivar un amor por la lectura y la expresión escrita desde edades tempranas. Este enfoque contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo habilidades lingüísticas, creatividad y pensamiento crítico.

La educación es un proceso integral que comienza en la niñez, y los conocimientos adquiridos en esta etapa constituyen la base de todo aprendizaje en la vida humana. De esta manera, la formación actualmente pretende enseñar a partir de habilidades, no entendidas sólo como habilidades a desarrollar plenamente. Las Habilidades deben, por tanto, promover un aprendizaje significativo y una educación humana global, pero también como procesos que puedan expresarse en diferentes áreas del conocimiento (Tonguino, 2023).

Asimismo, es crucial abordar esta problemática considerando el componente del aprendizaje significativo. Las actividades lúdicas no solo buscan entretener, sino también proporcionar experiencias de aprendizaje que sean relevantes y significativas para los estudiantes. Al conectar los contenidos de Lengua y Literatura con situaciones de juego y creatividad, se facilita la construcción de significado, permitiendo que los estudiantes relacionen los nuevos conocimientos con sus experiencias previas y entiendan la utilidad práctica de lo que están aprendiendo.

En el contexto específico de la Unidad Educativa Dr. Daniel Acosta Rosales, abordar esta problemática se vuelve aún más esencial. Esta intervención no solo se centra en mejorar el proceso educativo en general, sino que también tiene el potencial de impactar positivamente en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes de segundo grado. Además, puede influir en la construcción de una cultura escolar que valore la creatividad, la participación activa y el aprendizaje significativo como pilares fundamentales de la educación.



Por lo tanto, el fundamento para resolver el problema de la falta de actividades de ocio que promuevan el aprendizaje de la Lengua y la Literatura se basa en la necesidad de mejorar la calidad de la educación, apoyar el desarrollo integral de los estudiantes y crear un entorno escolar propicio para la lengua. , en el que reina el amor y participación activa. La atención a este tema puede tener un impacto positivo y duradero en el aprendizaje académico y personal de estudiantes.

Marco Teórico

Aprendizaje Significativo

David Ausubel desarrolla una teoría psicológica del aprendizaje en el entorno escolar, con el objetivo inicial de comprender y explicar las condiciones que rodean el proceso de aprendizaje en la escuela, así como su potencial para ser significativo para el alumno. En este contexto, la teoría de Ausubel se centra principalmente en el aprendizaje significativo, siendo este un elemento crucial en la formulación de las prácticas pedagógicas de los docentes. (Cañaverall & otros, 2020)

En esta idea, el aprendizaje significativo, propuesto por David Ausubel se fundamenta en la idea de que los nuevos conocimientos se integran con la estructura cognitiva previa del estudiante. Este enfoque resalta la importancia de relacionar conceptos nuevos con experiencias y conocimientos previos para lograr una comprensión profunda y duradera, Este proceso implica la integración de la información con experiencias y conceptos ya existentes, lo que facilita la retención a largo plazo y la aplicación en diversos contextos. En este contexto, el aprendizaje significativo, se destaca como un enfoque fundamental, cuando se fusiona con la introducción de actividades lúdicas en la enseñanza de Lengua y Literatura para el segundo grado, se crea un terreno fértil para el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

David Ausubel desarrolla una teoría psicológica del aprendizaje en el entorno escolar, con el objetivo inicial de comprender y explicar las condiciones que rodean el proceso de aprendizaje en la escuela, así como su potencial para ser significativo para el alumno. En este contexto, la teoría de Ausubel se centra principalmente en el aprendizaje significativo, siendo este un elemento crucial en la formulación de las prácticas pedagógicas de los docentes. (Cañaverall & otros, 2020)

El aprendizaje significativo, en este contexto es de suma importancia pues se basa en la idea de que los nuevos conocimientos se adquieren de manera más efectiva cuando se relacionan con la estructura



cognitiva existente del estudiante, es así que en la educación básica este enfoque es fundamental para promover una comprensión profunda y duradera de los conceptos, la educación básica abarca los primeros años de la escolarización, donde los estudiantes están desarrollando sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales fundamentales, por ende el aprendizaje significativo se presenta como una estrategia pedagógica efectiva para construir una base sólida de conocimientos y habilidades (Loor, 2020).

En este sentido, el énfasis en promover la comprensión implica un cambio en el paradigma educativo, donde el alumno no es simplemente un receptor pasivo de información, sino un participante activo en la construcción de su conocimiento. El aprendizaje significativo se produce cuando el nuevo conocimiento se conecta con la estructura cognitiva existente del estudiante, lo que facilita una retención más profunda y la capacidad de relacionar la información con experiencias previas, Rocha (2021) sugiere que “el aprendizaje significativo se contrapone al aprendizaje memorístico, lo cual supone promover la comprensión en vez de la memorización, donde se espera que el alumno adquiera el conocimiento por sí mismo” (p. 66)

Estrategias Lúdicas

El uso de estrategias lúdicas en el ámbito educativo ha ganado cada vez más atención debido a su capacidad para transformar el proceso de aprendizaje, haciendo que sea más interactivo, motivador y efectivo. Estas estrategias, conocidas por su enfoque en el juego y la participación activa, desempeñan un papel crucial en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes.

Las estrategias lúdicas son las principales herramientas para desarrollar una pedagogía que permita a los estudiantes reforzar diversos conceptos, conductas y actitudes positivas hacia la protección de los recursos naturales, donde esto se realiza mejor desde una edad temprana (Cifuentes & Pinillo, 2022).

Por consiguiente, las estrategias lúdicas se destacan como elementos clave en la enseñanza de la educación ambiental, al aprovechar su potencial para involucrar, inspirar y educar, estas estrategias se posicionan como las principales herramientas para cultivar, desde edades tempranas, una conciencia ambiental positiva y duradera. El uso creativo y efectivo de estas estrategias no solo enriquece el aprendizaje, sino que también contribuye significativamente a la formación de futuras generaciones comprometidas con la preservación del planeta.



Los profesores y estudiantes tienen la posibilidad de colaborar en la creación de un "archivo de imágenes" mediante la recopilación de fotografías, el cual con el tiempo podría transformarse en un recurso valioso para toda la institución educativa. Incluso se podría extender la invitación a padres y miembros de la comunidad local para que también aporten con sus fotografías. A medida que este archivo se expande, tanto los educadores como los estudiantes pueden utilizarlo para impartir clases o desarrollar proyectos (Morrissey, 2008).

Tipos de Estrategias Lúdicas

Los juegos de mesa diseñados con objetivos educativos específicos son una forma de estrategia lúdica. Estos juegos pueden abordar temas desde las matemáticas hasta la historia, proporcionando a los estudiantes una experiencia interactiva y competitiva que refuerza el aprendizaje en este sentido el acceso a los medios tecnológicos es vital para diseñar estrategias que ayuden a un aprendizaje significativo.

El simple incremento en el acceso a las computadoras no necesariamente resulta en experiencias de aprendizaje más enriquecedoras que se traduzcan en mejores resultados con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para los estudiantes. Este estudio sostiene, además, que la adopción de las TIC por sí sola no define la dirección pedagógica, como se evidencia al observar que en algunos sistemas que emplean prácticas de TIC, se manifestó una mayor inclinación hacia lo profesional (Sáez & Jiménez, 2011).

De este modo, los juegos de mesa diseñados con objetivos educativos específicos representan una estrategia de ocio innovadora y eficaz para promover el aprendizaje significativo entre los estudiantes, combinando juego y pedagogía. Estos juegos ofrecen emocionantes experiencias de aprendizaje que van más allá del aprendizaje tradicional. La adaptabilidad, el fomento de las habilidades cognitivas y el fomento de la colaboración hacen de los juegos de mesa una valiosa herramienta educativa que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes y a la creación de un entorno de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

Ahora bien, las estrategias de juego utilizadas en Lengua y Literatura representan una herramienta pedagógica eficaz para estimular el interés de los estudiantes, la participación activa y el aprendizaje significativo. Al incorporar elementos de diversión y creatividad en las lecciones, estas estrategias



tienen como objetivo transformar el proceso educativo en una experiencia dinámica y atractiva. Es importante recordar que jugar es uno de los métodos más beneficiosos para el ser humano. Saber estimular a un niño a través del juego desde que nace puede, entre otras cosas, desarrollar mejor su imaginación, creatividad y lenguaje y promover sus valores enseñando a un niño o una niña a desenvolverse sin problemas en la sociedad (Carrión, 2020).

Sin duda, los juegos de roles literarios permiten a los estudiantes sumergirse en personajes y situaciones de obras literarias. Al adoptar roles y participar en escenarios específicos, los estudiantes no solo comprenden mejor los personajes y tramas, sino que también desarrollan habilidades de empatía y análisis crítico. En esta misma línea, se hace hincapié en el progreso tecnológico; Las aplicaciones educativas se han convertido en estrategias de ocio digital. Ofrecen actividades interactivas, acertijos y desafíos que hacen que el aprendizaje sea accesible y atractivo. Desde este punto de vista, representa un paso adelante en el desarrollo de la educación, saber utilizar la tecnología de manera creativa. Estas estrategias no sólo facilitan el aprendizaje, sino que también lo transforman en una experiencia dinámica y atractiva. Al integrar la diversión y la interactividad en el proceso educativo, se abren nuevas puertas para el desarrollo cognitivo de los estudiantes y los preparan para enfrentar de manera más efectiva a nuevos desafíos

Por último, aunque todas estas estrategias comparten el objetivo de integrar el juego en el aprendizaje, difieren en sus formatos y enfoques. Algunas se centran en la competencia, mientras que otras promueven la colaboración. La diferenciación radica en cómo se incorporan las dinámicas lúdicas para lograr objetivos educativos específicos.

Las Importancias de las Estrategias Lúdicas en Lengua y Literatura

Las estrategias lúdicas desempeñan un papel fundamental en la enseñanza de Lengua y Literatura, ofreciendo una serie de beneficios que van más allá de la simple transmisión de conocimientos. A continuación, se detallan algunas razones que resaltan la importancia de integrar estrategias lúdicas en el ámbito de Lengua y Literatura.

Evidentemente las estrategias lúdicas, como juegos, actividades creativas y dinámicas grupales, tienen el poder de captar el interés de los estudiantes. La motivación intrínseca se despierta cuando los alumnos



encuentran las lecciones atractivas y participan activamente en el proceso de aprendizaje. Este nivel de involucramiento contribuye a un ambiente de aula positivo y propicio para el aprendizaje.

La motivación intrínseca se refiere a actividades que se llevan a cabo por interés o placer innato y no dependen de estímulos o limitaciones externas, sino que proporcionan satisfacción personal en sí mismas y probablemente sean responsables de la mayor parte del aprendizaje permanente. La motivación intrínseca ocurre cuando los jugadores aceptan los desafíos que se les ofrecen para disfrutar de la experiencia en lugar de recibir la recompensa asociada a ella (Manzano & otros, 2022).

Dentro de este marco, reconocer y fomentar la motivación intrínseca a través de estrategias lúdicas, como los juegos, no solo mejora la calidad del aprendizaje, sino que también establece las bases para un enfoque más autónomo y duradero hacia la educación. Al proporcionar experiencias educativas que despiertan el interés innato de los estudiantes y les brindan satisfacción personal, se construye un camino hacia el aprendizaje significativo y sostenible.

Estas actividades pueden incluir el uso contextual y práctico del lenguaje. Los juegos de palabras, charadas y juegos de rol brindan oportunidades para desarrollar habilidades lingüísticas como la conversación, la comprensión lectora, la escritura creativa y la gramática, entre otras cosas. Estos cursos fortalecen los aspectos prácticos del idioma y así mejoran las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Las estrategias lúdicas suelen implicar un elemento creativo. Al explorar y experimentar con el lenguaje de manera no convencional, los estudiantes pueden potenciar su creatividad. La escritura de cuentos, dramatizaciones, debates y otros enfoques lúdicos permiten que los estudiantes exploren su imaginación y expresen ideas de manera única, es así que la literatura puede resultar más accesible y atractiva cuando se aborda a través de estrategias lúdicas. La representación de personajes, la creación de diálogos o la dramatización de escenas literarias proporcionan a los estudiantes la oportunidad de comprender y aplicar los conceptos literarios de manera práctica y vivencial, muchas estrategias lúdicas involucran la colaboración y el trabajo en equipo.

Los juegos de palabras en grupo, la creación de historias colaborativas y las actividades teatrales requieren que los estudiantes interactúen entre sí, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación efectiva, la empatía y la resolución de conflictos, así se puede comprender que



las estrategias lúdicas en Lengua y Literatura contribuyen a un aprendizaje más efectivo y enriquecedor. Al aprovechar la naturaleza creativa y participativa del juego, los educadores pueden cultivar un ambiente educativo estimulante que no solo imparte conocimientos, sino que también nutre el amor por la Lengua y Literatura en los estudiantes.

El Rol de los Educadores

El papel de los educadores en la implementación de estrategias lúdicas es fundamental para crear un entorno educativo enriquecedor y motivador, los educadores desempeñan varios roles clave al integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza.

Las estrategias lúdicas son mucho más que simples técnicas; representan un enfoque integral que busca no solo transmitir conocimientos, sino también cultivar un ambiente educativo que nutra el crecimiento académico y personal de los educandos. Al integrar elementos de juego, colaboración y diversidad, estas estrategias contribuyen a la formación de individuos motivados, socialmente competentes y emocionalmente equilibrados. Ramos (2020) añade que “las estrategias lúdicas son un conjunto de técnicas que sirven para diseñar un ambiente de sana armonía en los educandos que están inmersos en sus estudios” (p. 25)

Los educadores deben ser creativos al diseñar actividades lúdicas que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje. Esto implica la creación de juegos, simulaciones o actividades que no solo sean divertidos, sino que también abordan los conceptos y habilidades específicos que se deben enseñar, además los profesores actúan como facilitadores durante las actividades lúdicas, guiando a los estudiantes y brindando apoyo según sea necesario. Este papel facilitador implica observar el progreso de los estudiantes, intervenir cuando sea necesario para aclarar conceptos y fomentar la participación activa.

La creatividad en la enseñanza de lengua debe referirse a actividades, estrategias, recursos y métodos que persigan el desarrollo de habilidades de comunicación lingüística de forma lúdica e incorporen habilidades digitales y emprendedoras. Esto significa crear espacios de expresión en las aulas para encontrar respuestas diferentes y originales, estimulando así la imaginación y la creatividad de los estudiantes. (Suárez & otros, 2021).



Durante las actividades lúdicas, los educadores tienen la oportunidad de observar el progreso individual de los estudiantes. Esto proporciona información valiosa sobre las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante, lo que permite una personalización más efectiva del proceso educativo, mediante estas estrategias lúdicas involucran la colaboración y la interacción social. Los educadores fomentan la colaboración entre los estudiantes, promoviendo habilidades sociales, trabajo en equipo y comunicación efectiva. Estos aspectos son esenciales tanto para el éxito académico como para el desarrollo personal. Algunas estrategias lúdicas permiten la adaptación según las necesidades individuales de los estudiantes. Los educadores deben ser flexibles y capaces de ajustar las actividades para satisfacer las diversas habilidades, estilos de aprendizaje y ritmos de los estudiantes, Alcívar & Hidalgo (2023) comentan que “La co-enseñanza desde enfoques inclusivos, donde dos profesores colaboran para atender las necesidades de los estudiantes, garantiza su participación activa adaptando la enseñanza a la diversidad” (p. 386).

Los educadores evalúan el aprendizaje durante y después de las actividades lúdicas, esto implica la observación de la comprensión de conceptos, la aplicación de habilidades y la retroalimentación sobre el progreso. La evaluación formativa durante las estrategias lúdicas es clave para informar la instrucción futura.

El juego educativo se puede definir como un modelo simbólico que contribuye a la formación tanto del pensamiento teórico como del práctico de los estudiantes, así como al desarrollo de las cualidades necesarias para llevar a cabo sus funciones. Estas cualidades incluyen la capacidad para liderar, tomar decisiones tanto de manera individual como colectiva, así como las habilidades y hábitos relacionados con la dirección y las interacciones sociales. Al crear un juego, es esencial tener en cuenta para qué grupo específico se está diseñando, considerando las características, tamaño, edades promedio e intereses colectivos de dicho grupo (Cruz, 2013).

METODOLOGÍA

La investigación adoptará un enfoque mixto tanto cuantitativo como cualitativo, ya que se busca comprender las diferentes perspectivas y experiencias de los docentes respecto a la incorporación de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en Lengua y Literatura.



La investigación cualitativa se centra en la forma en que ocurren situaciones o eventos y, por lo tanto, se ocupa de las actitudes y creencias, o cómo las personas entienden e interpretan sus experiencias y el mundo que las rodea. Por tanto, la atención se centra en el razonamiento inductivo (Valle & otros 2022).

En este sentido, la investigación cualitativa se rige como un valioso enfoque que, a diferencia de la investigación cuantitativa, se sumerge a constatar las experiencias humanas, al centrarse en la comprensión profunda de las situaciones y eventos, este método se convierte en un vehículo indispensable para desentrañar las complejidades de las actitudes y creencias, la investigación cualitativa no se limita a meras cifras y datos, más bien, se adentra en la esencia misma de cómo las personas interpretan el mundo que las rodea.

Actualmente, la investigación con enfoque cuantitativo y su impacto en el campo de investigación se basa en el empirismo, es decir sobre la experiencia, la observación y el análisis de hechos, procesados mediante diversas técnicas digitales para dar credibilidad a los resultados (Jiménez, 2020). De esta forma, la investigación cuantitativa basada en el empirismo representa un método riguroso y efectivo para abordar preguntas de investigación, proporcionando resultados que son no solo verificables sino también fundamentales para la toma de decisiones informada en diversos campos del conocimiento. La aplicación de técnicas digitales en este proceso consolida aún más la importancia y el impacto duradero de la investigación cuantitativa en la construcción y expansión del saber científico.

En este proyecto en especial, se adoptó una investigación con un enfoque mixto sobre estrategias lúdicas en la enseñanza de Lengua y Literatura, ya que dicho enfoque permite explorar diversas dimensiones de manera simultánea. Un enfoque mixto no solo nos sumerge en la eficacia cuantificable de estas estrategias, sino que también nos suministra una comprensión detallada de las experiencias, percepciones y dinámicas subyacentes que pueden influir en su implementación y éxito.

Método de Investigación

Se emplea un método descriptivo para detallar y analizar la situación actual, así como un método inductivo-deductivo para identificar patrones emergentes y derivar conclusiones basadas en las observaciones, el uso combinado de métodos descriptivos e inductivo-deductivos emerge como una estrategia efectiva para abordar la complejidad de la realidad, asegurando tanto la profundidad como la



robustez lógica en el análisis de la situación actual, además, se implementó el método descriptivo es una aproximación de investigación que tiene como objetivo principal describir detalladamente las características, propiedades y comportamientos de un fenómeno o situación particular. Este método proporciona una representación precisa de los hechos, sin manipulación de variables o intervención experimental, este método descriptivo se centra en la recopilación de datos observacionales y descriptivos que permiten una caracterización detallada del fenómeno bajo estudio.

De la misma manera, se optó por el método inductivo que se asocia comúnmente con la investigación cualitativa, pero también puede aplicarse en la investigación cuantitativa. Es particularmente útil cuando se explora un área poco comprendida y se buscan patrones emergentes. Sin embargo, es importante reconocer que las conclusiones generales inferidas inductivamente no son necesariamente universales y pueden estar sujetas a cambios con nuevas observaciones y evidencias.

“La investigación bibliográfica o documental: consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a estudiar. Se trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación e incluye la selección de fuentes de información” (p. 255) Bustamante & otros, 2022). En este sentido, el método bibliográfico se toma en cuenta pues es una estrategia de investigación que se basa en la revisión y el análisis de fuentes bibliográficas para obtener información, contextualizar un tema y profundizar en el conocimiento de un área específica. Este enfoque implica el estudio de libros, artículos, documentos, y otras fuentes impresas o digitales que abordan el tema de interés, el método bibliográfico que aportó para que se realice esta investigación pues es una técnica de investigación que se centra en el estudio y análisis de fuentes bibliográficas para obtener información detallada sobre un tema específico. Estas fuentes pueden incluir libros, revistas académicas, tesis, informes técnicos y otros documentos impresos o electrónicos. El objetivo del método bibliográfico es recopilar, evaluar y sintetizar la información disponible para comprender a fondo un área de

Técnica e Instrumento

La técnica seleccionada será la encuesta semiestructurada que se aplicará en la Unidad Educativa Dr. Daniel Acosta Rosales a los docentes de segundo grado elemental, sobre estrategias lúdicas en enseñanza de Lengua y Literatura (anexo 2), esto permitirá una exploración detallada de las opiniones de los docentes. El instrumento consta de preguntas abiertas y cerradas para obtener información



cuantitativa y cualitativa, la elección de la encuesta semiestructurada como técnica de investigación se revela como una estrategia equilibrada y completa pues al fusionar la exploración detallada de opiniones mediante preguntas abiertas con la obtención de datos cuantificables a través de preguntas cerradas, se establece un marco sólido que maximiza la comprensión de la experiencia docente desde múltiples perspectivas.

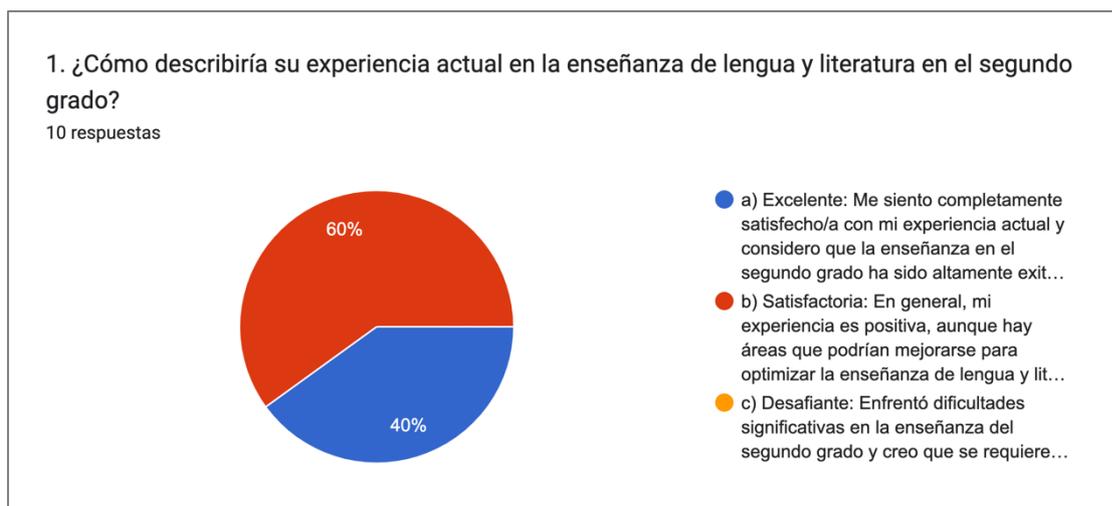
Población y Muestra

En relación con la población se trata de los docentes del nivel elemental de la se elegirá la muestra de manera deliberada con el fin de explorar diversas experiencias y recopilar variadas opiniones, por lo cual se toma en cuenta a un total de 10 docentes, considerando la diversidad de enfoques pedagógicos, este número permitirá obtener una muestra significativa, aunque moderada en tamaño, es lo suficiente para ofrecer una visión representativa del grupo objetivo.

RESULTADOS

En base a las respuestas proporcionadas, se puede analizar analizar los resultados de la siguiente manera con un 40% de los encuestados expresaron una satisfacción completa con su experiencia actual en la enseñanza de Lengua y Literatura en el segundo grado. Por otro lado el 60% de encuestados calificaron su experiencia como satisfactoria en general, por último el 0% de encuestados seleccionó la opción "Desafiante"

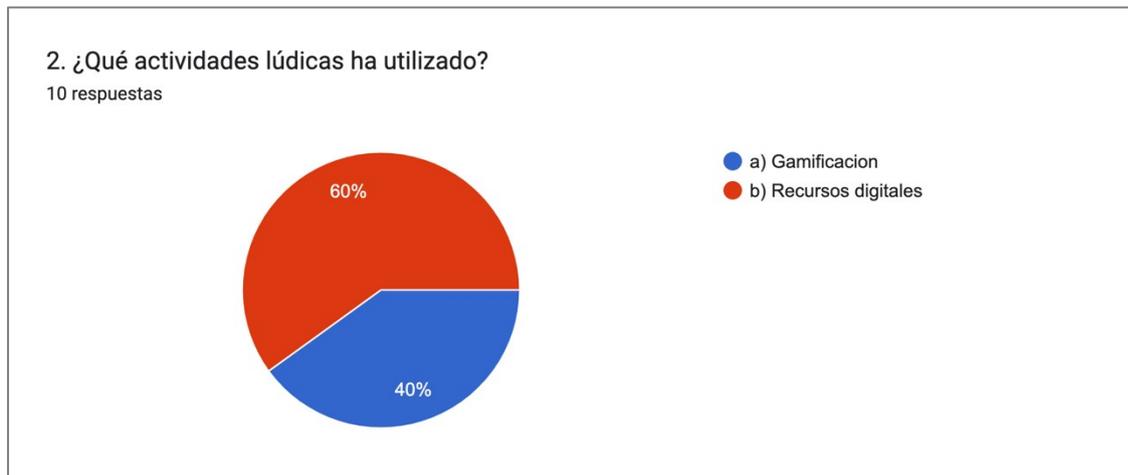
Gráfico 1



En este caso, las respuestas indican las preferencias de los encuestados en cuanto a las actividades lúdicas utilizadas en la enseñanza, un 40% de los encuestados han utilizado la gamificación como una

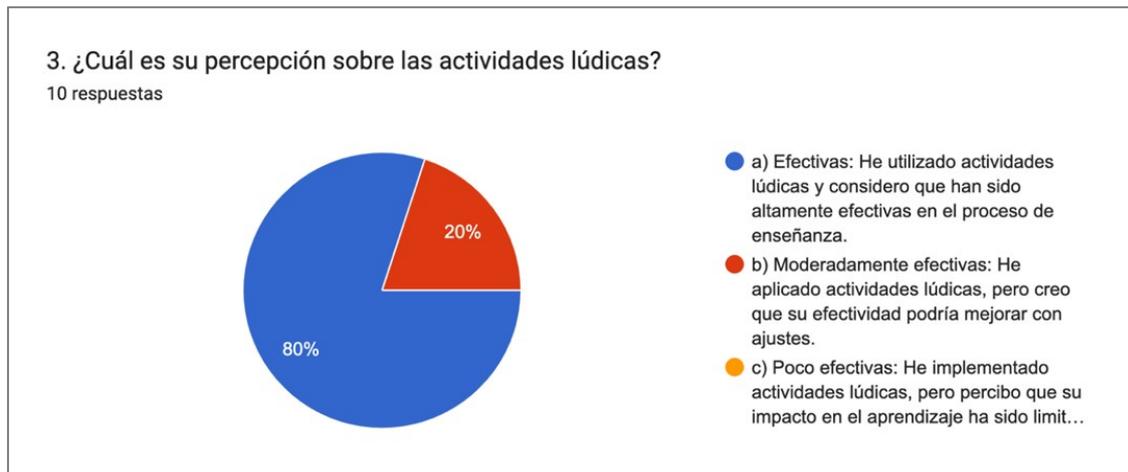
actividad lúdica en sus clases. La gamificación implica la aplicación de elementos de juego en un contexto no lúdico para mejorar la participación y la motivación de los estudiantes, un 60% de encuestados han utilizado recursos digitales como actividad lúdica en la enseñanza. Los recursos digitales pueden incluir juegos en línea, aplicaciones educativas, videos interactivos, entre otros.

Gráfico 2



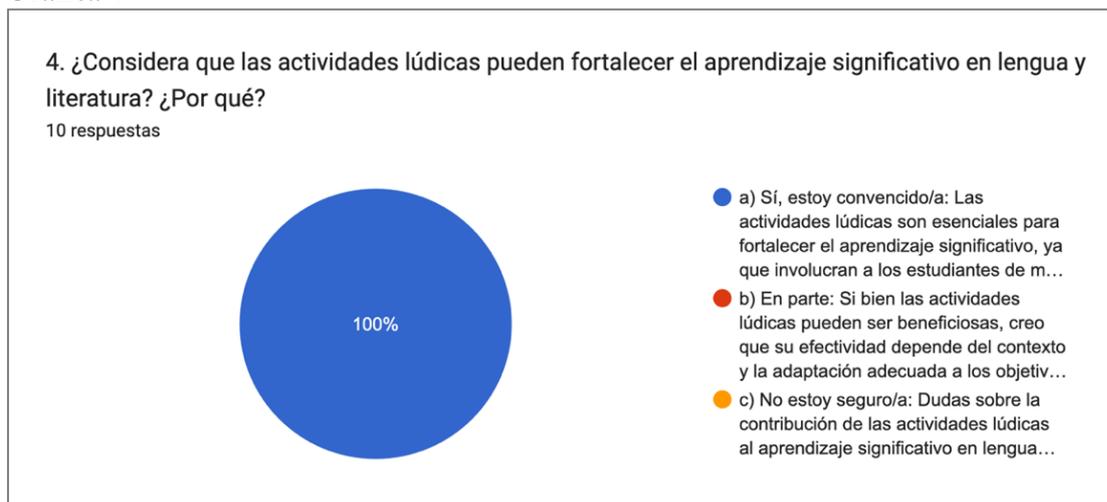
De acuerdo con las respuestas proporcionadas, se puede analizar los resultados de la siguiente manera, con un 80% de los encuestados consideran que las actividades lúdicas que han implementado han sido altamente efectivas en el proceso de enseñanza, en este línea la mayoría indica que los participantes encuentran que las actividades lúdicas son beneficiosas y contribuyen positivamente al aprendizaje de los, por otra parte un 20% de encuestados creen que las actividades lúdicas son moderadamente efectivas, pero sugieren que podrían mejorar con ajustes, y con un 0% de encuestado percibe que las actividades lúdicas hayan sido poco efectivas en el aprendizaje. Esto podría sugerir una falta de experiencias negativas significativas con las actividades lúdicas entre los encuestados.

Grafica 3



Los resultados de esta pregunta indican una fuerte convicción entre los encuestados sobre el papel positivo de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en Lengua y Literatura. Aquí está el análisis con un total del 100% de encuestados expresaron una fuerte creencia en que las actividades lúdicas son esenciales para fortalecer el aprendizaje significativo, es así que se argumenta que estas actividades involucran a los estudiantes de manera activa y práctica, facilitando una comprensión profunda de los conceptos. La unanimidad en esta respuesta sugiere una perspectiva sólida y un consenso generalizado sobre la eficacia de las actividades lúdicas.

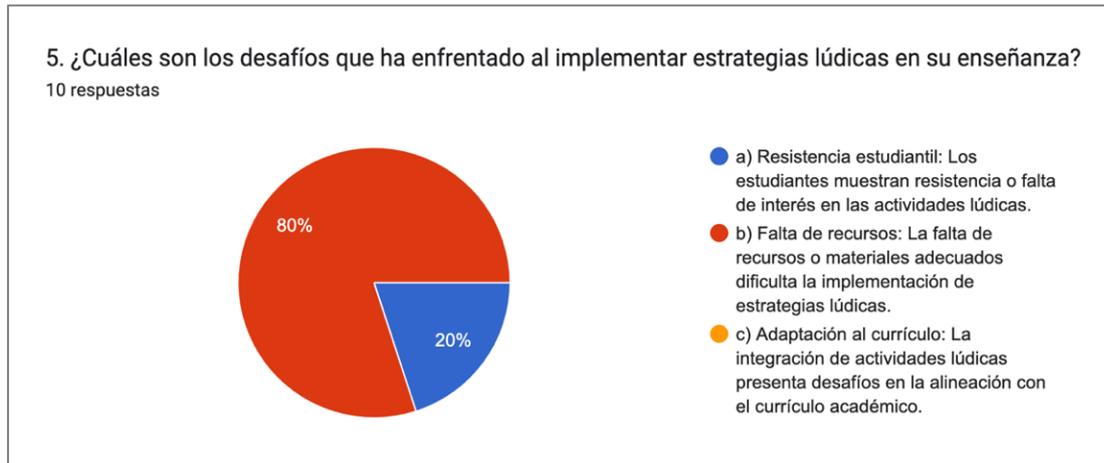
Grafica 4



Los resultados revelan, que la falta de recursos es el desafío más comúnmente experimentado al implementar estrategias lúdicas, seguido por la resistencia estudiantil, un 20% de encuestados identificaron la resistencia estudiantil como un desafío al implementar estrategias lúdicas. Esto puede indicar que algunos estudiantes muestran falta de interés o resistencia hacia las actividades lúdicas, lo

que puede afectar su efectividad, con un 80% de encuestados destacaron la falta de recursos o materiales adecuados como el desafío principal al implementar estrategias lúdicas, y con el 0% se entiende que los encuestados no ven obstáculos significativos en la alineación de las actividades lúdicas con los objetivos académicos establecidos.

Grafica 5



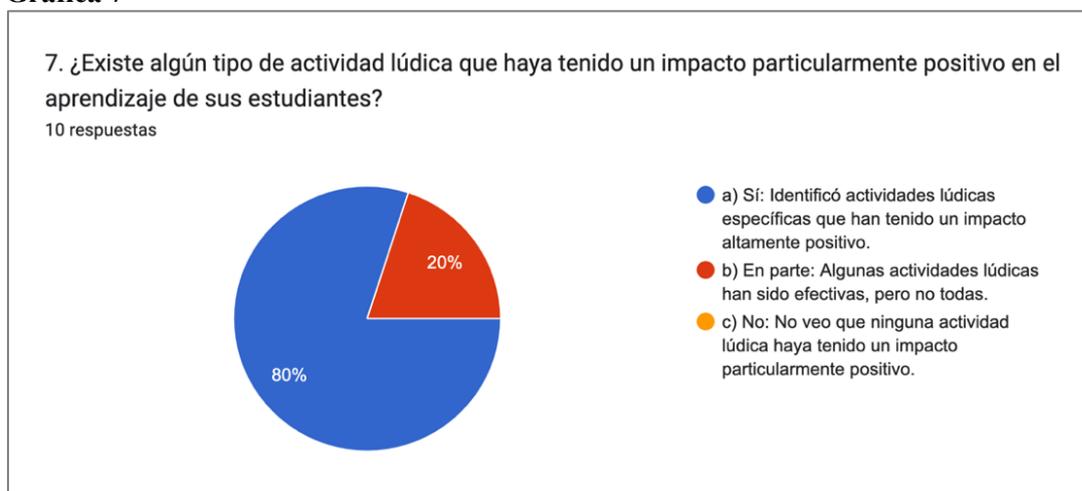
Los resultados indican que la mayoría de los encuestados experimentan una participación activa y un alto interés por parte de los estudiantes al incorporar actividades lúdicas, el 80% de encuestados señalaron que los estudiantes participan activamente y muestran un alto interés en las actividades lúdicas. Esta mayoría sugiere que las estrategias lúdicas utilizadas son efectivas para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa, un 20% de encuestados indicaron que la participación de los estudiantes varía, con algunos mostrando interés mientras que otros no, y con el 0% se comprende que, según las respuestas proporcionadas, la mayoría de los docentes no enfrenta un problema generalizado de falta de interés o participación limitada por parte de los estudiantes.

Grafica 6



Los resultados indican que la mayoría de los encuestados identifican actividades lúdicas específicas que han tenido un impacto particularmente positivo en el aprendizaje de sus estudiantes, el 80% de encuestados afirmaron haber identificado actividades lúdicas específicas que han tenido un impacto altamente positivo en el aprendizaje de sus estudiantes, el 20% de encuestados indicaron que algunas actividades lúdicas han sido efectivas, pero no todas, y con el 0% se entiende que todos los docentes perciben algún grado de impacto positivo derivado de actividades lúdicas específicas.

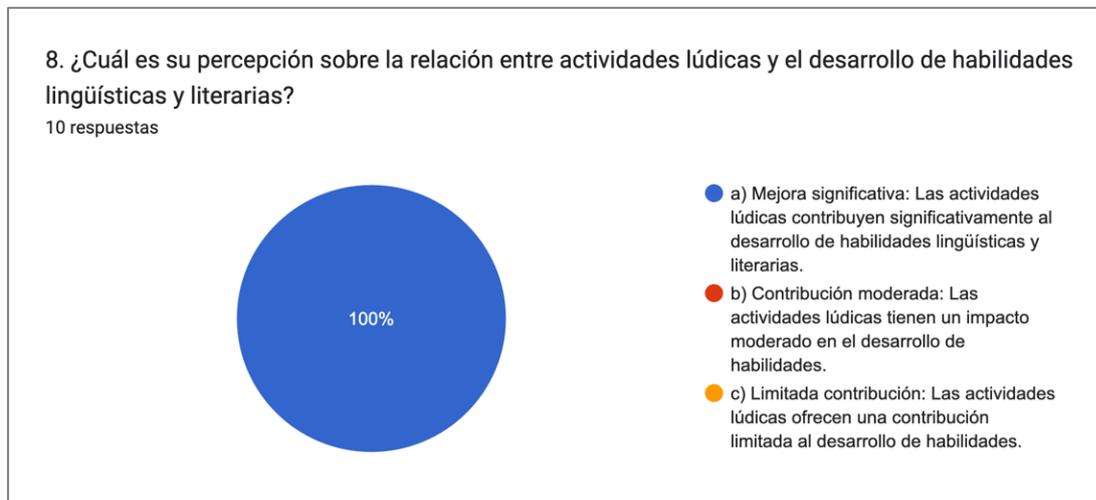
Grafica 7



Los resultados exponen, que todos los encuestados perciben que las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias, con un 100% todos los encuestados expresaron la opinión de que las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias. Este resultado unánime indica una fuerte convicción

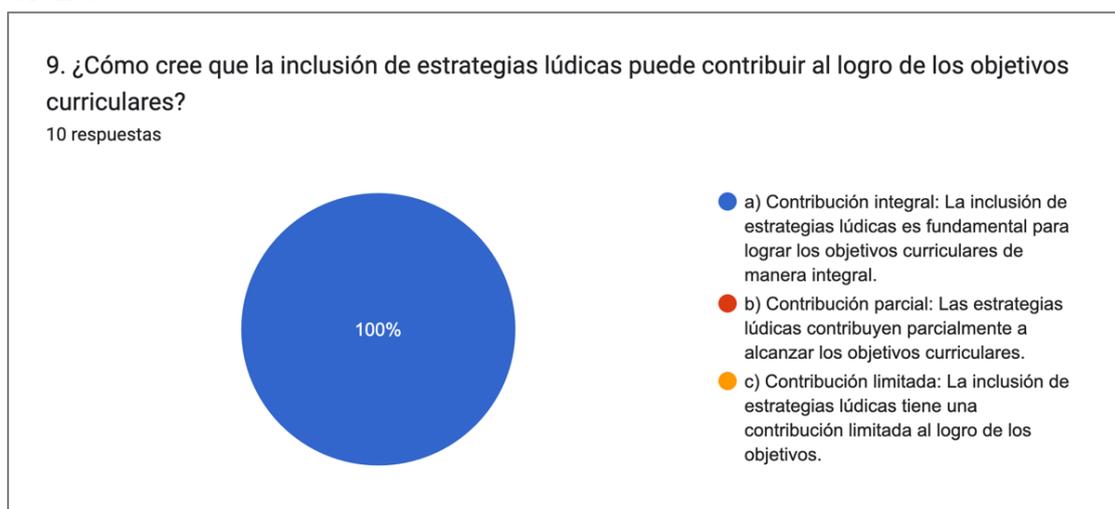
en la efectividad de las estrategias lúdicas para mejorar y fortalecer las habilidades en el ámbito de Lengua y Literatura.

Grafica 8



Los resultados señalan, que todos los encuestados creen que la inclusión de estrategias lúdicas es fundamental para lograr los objetivos curriculares de manera integral, el 100% de los encuestados expresaron la opinión de que la inclusión de estrategias lúdicas es fundamental para lograr los objetivos curriculares de manera integral. Esta unanimidad sugiere una fuerte creencia en que las estrategias lúdicas desempeñan un papel esencial en el logro de los objetivos establecidos en el plan de estudios.

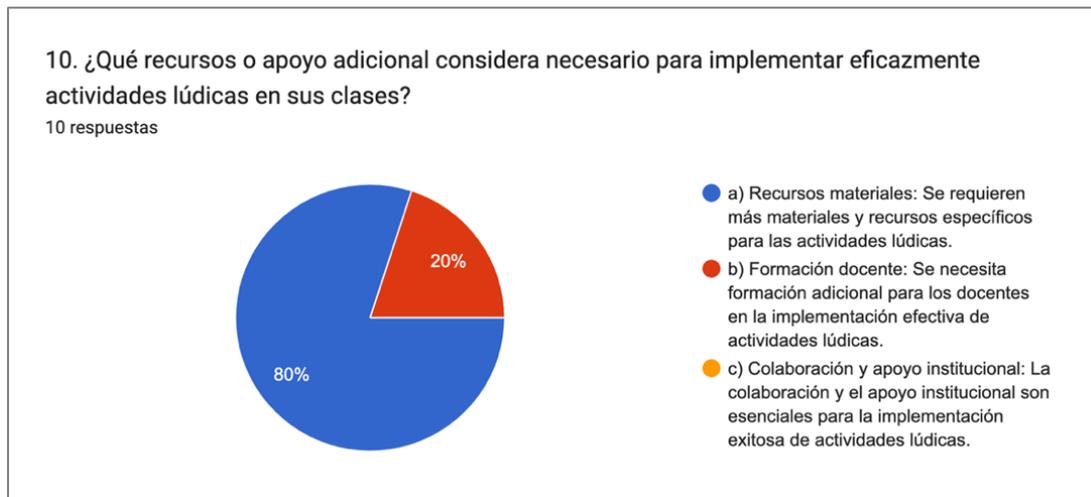
Grafica 9



Los resultados proporcionan, que la mayoría de los encuestados consideran que se necesitan recursos materiales adicionales para implementar eficazmente actividades lúdicas, seguido por la necesidad de formación docente, un 80% de encuestados expresaron la necesidad de más materiales y recursos

específicos para las actividades lúdicas. Esta respuesta destaca la importancia de contar con una variedad de materiales y recursos que respalden la diversidad de actividades lúdicas en el aula, y con un 20% de encuestados mencionaron que se necesita formación adicional para los docentes en la implementación efectiva de actividades lúdicas. Esto señala la importancia de desarrollar las habilidades y conocimientos necesarios para diseñar y ejecutar actividades lúdicas de manera efectiva.

Grafica 10



Las respuestas proporcionadas sobre la pregunta 11. ¿Tiene alguna sugerencia o idea innovadora sobre cómo mejorar la integración de actividades lúdicas en la enseñanza de Lengua y Literatura? son breves, pero se pueden identificar algunas sugerencias y perspectivas sobre cómo mejorar la integración de actividades lúdicas en la enseñanza de la materia.

Las sugerencias para mejorar la integración de actividades lúdicas en la enseñanza de Lengua y Literatura incluyen fomentar la creatividad entre los estudiantes, permitiéndoles expresarse de manera innovadora durante las actividades lúdicas para mejorar su participación e interés. Asimismo, se destaca la importancia de utilizar herramientas digitales como una estrategia para aprovechar la tecnología y hacer que las actividades lúdicas sean más atractivas y relevantes. Se señala la necesidad de contar con recursos materiales específicos para las actividades lúdicas, resaltando que la falta de estos recursos puede ser un obstáculo para su implementación efectiva. Además, se enfatiza la importancia de diseñar actividades que despierten el interés y la participación activa de los estudiantes. Las respuestas que sugieren "seguir mejorando" indican una mentalidad de mejora continua para adaptar y optimizar las estrategias lúdicas con el tiempo, mientras que las respuestas negativas, como "No" y "Ninguna",

sugieren que algunos encuestados pueden no tener sugerencias específicas en este momento o no haber identificado ideas innovadoras en ese momento particular.

DISCUSIÓN

En base a los resultados proporcionados, se destaca una tendencia general de satisfacción entre los encuestados en cuanto a su experiencia en la enseñanza de Lengua y Literatura en el segundo grado, con un 40% expresando una satisfacción completa y el 60% calificando su experiencia como satisfactoria en general, mientras que ningún encuestado seleccionó la opción "Desafiante". En relación con las actividades lúdicas, se observa una diversidad en las estrategias utilizadas, siendo la gamificación y los recursos digitales las opciones más mencionadas, con un 40% y 60%, respectivamente. Además, hay un fuerte consenso, con un 80%, en que estas actividades son altamente efectivas en el proceso de enseñanza, destacando su importancia para el aprendizaje significativo. Los desafíos más comunes incluyen la falta de recursos materiales, identificada por el 80%, y en menor medida, la resistencia estudiantil mencionada por el 20%. A pesar de estos desafíos, la mayoría de los encuestados experimenta una participación activa y un alto interés por parte de los estudiantes en las actividades lúdicas. Todos los docentes perciben que estas contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias, y hay un consenso del 100% en que son fundamentales para lograr los objetivos curriculares. La necesidad de más recursos materiales es destacada por el 80%, seguida por la necesidad de formación docente, indicada por el 20%. Las sugerencias para mejorar la integración de actividades lúdicas incluyen fomentar la creatividad, utilizar herramientas digitales, satisfacer la necesidad de recursos materiales y despertar interés y participación activa. Además, las respuestas negativas sugieren que algunos encuestados pueden no tener sugerencias específicas en este momento o pueden no haber identificado ideas innovadoras. En conjunto, estos resultados subrayan la valoración positiva de las actividades lúdicas en la enseñanza de Lengua y Literatura, a pesar de los desafíos identificados, y resaltan la importancia de abordar tanto los recursos como la formación docente para optimizar su implementación efectiva.

CONCLUSIONES

El aprendizaje significativo se centra en relacionar nuevos conocimientos con la estructura cognitiva previa de los estudiantes, se revela como esencial en el desarrollo de una comprensión profunda y



duradera en Lengua y Literatura, las estrategias lúdicas emergen como herramientas transformadoras en el ámbito educativo, especialmente en la enseñanza de Lengua y Literatura, al hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo, motivador y efectivo.

Existen diversas estrategias lúdicas que pueden implementarse, como juegos de mesa educativos, juegos de palabras, charadas, juegos de roles literarios y actividades teatrales, todas diseñadas para mejorar el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. La integración de estrategias lúdicas no solo captura el interés de los estudiantes, sino que también fomenta la motivación intrínseca, promoviendo un enfoque autónomo y duradero hacia la educación, estas actividades potencian la creatividad de los estudiantes.

Los educadores desempeñan un papel fundamental al diseñar e implementar actividades lúdicas alineadas con los objetivos de aprendizaje, su función como facilitadores durante estas actividades es crucial para guiar a los estudiantes y brindar el apoyo necesario. La incorporación de estrategias lúdicas promueve la colaboración entre estudiantes, desarrollo de habilidades sociales y adaptación a la diversidad mediante enfoques inclusivos, la co-enseñanza y la flexibilidad en la adaptación de actividades son esenciales para atender las necesidades individuales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcívar, Y. A., & Hidalgo, L. R. C. (2023). Estrategias y enfoques para promover la igualdad de oportunidades en el aula. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*. ISSN: 2588-090X. *Polo de Capacitación, Investigación y Publicación (POCAIP)*, 8(2), 377-390.
- Bustamante, R. Y. S., Gonzabay, P. L. M., & Peñafiel, N. A. V. (2022). Clima Organizacional como factor del desempeño laboral en las Mipymes en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 234-261.
- Cañaverl Bermúdez, L. J., Nieto Dionicio, A. S., & Vaca Ocampo, J. H. (2020). El aprendizaje significativo en las principales obras de David Ausubel: lectura desde la pedagogía.
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.



- Cifuentes Ruiz, O. D., & Pinillo Ocoro, Y. (2022). Estrategia lúdico-pedagógica de sensibilización ambiental en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede Miguel de Pombo, Cali-Colombia.
- Cruz, I. M. (2013). Matemática Divertida: Una Estrategia para la enseñanza de la Matemática en la Educación Básica.
- Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 4(IV), 59-68.
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Rev. Espac*, 43, 29-45.
- Morrissey, J. (2008). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos.
- Ramos Sanjinéz, L. M. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa año 2020.
- Rocha, J. C. R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Esteli*, 63-75.
- Sáez López, J. M., & Jiménez Velando, P. Á. (2011). La aplicación de la pizarra digital interactiva: un caso en la escuela rural en primaria. *Ensayos: revista de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de Albacete*.
- Suárez Ramírez, S., Mateos Núñez, M., & Suárez Ramírez, M. (2021). Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los contenidos gramaticales en Educación Primaria.
- Tonguino Muriel, I. (2023). Implementación de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primer grado de la IE Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Orito.
- Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación.

