



POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

RPC-SO-13-NO.357-2021

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL

TEMA:

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
EN FUNCIÓN DE MEJORAMIENTO DEL
APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL
BACHILLERATO

AUTORA:

ERIKA LISSETH MARTÍNEZ INDIO

DIRECTOR:

ROBERT FERNANDO BOLAÑOS VIVAS

CUENCA – ECUADOR

2024

Autora:**Erika Lisseth Martínez Indio**

Ingeniera Gestión Empresarial.
Candidata a Magíster en Educación Mención
Desarrollo del Pensamiento por la Universidad
Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.
erikamartinez_87@hotmail.com

Dirigido por:**Robert Fernando Bolaños Vivas**

Licenciado en Filosofía.
Magister en Filosofía.
Magister en docencia Universitaria y Administración
Educativa.
Doctor en Filosofía.
rbolanosv@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2024 © Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

ERIKA LISSETH MARTINEZ INDIO

La lúdica como estrategia didáctica en función de mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes del bachillerato

DEDICATORIA

Principalmente dedico este trabajo a Dios puesto que nos brinda sabiduría, paciencia y amor, ayudándonos en los momentos más difíciles, brindándonos valores que nos fortalecen.

Con amor y respeto a mi familia quienes me han apoyado durante todo el camino hacia esta nueva meta.

AGRADECIMIENTO

A todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron al desarrollo de este trabajo. A cada uno de los docentes por brindarme sus conocimientos y apoyo durante este tiempo.

A todas las personas que forman parte de mi vida y son importantes, a mi familia que recuerden siempre el amor que nos da Dios cada día de nuestras vidas.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	7
Abstract	8
1. Introducción	9
2. Determinación del Problema.....	15
3. Marco teórico referencial.....	17
4. Materiales y metodología.....	24
5. Resultados y discusión.....	28
6. Conclusiones.....	43
Referencias	45

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN FUNCIÓN DE MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL BACHILLERATO

AUTOR(ES):

ERIKA LISSETH MARTINEZ INDIO

RESUMEN

El desarrollo de las competencias lingüísticas es una prioridad en la estructura curricular de la asignatura Lengua y Literatura. Su función a nivel formativo se extiende en cada una de las macro destrezas que de manera dinámica y sistematizada interactúan en contextos significativos. En este aspecto, el presente trabajo tiene como objetivo analizar las estrategias lúdicas en la activación del aprendizaje de Lengua y Literatura para promover un ambiente dinámico y participativo en el nivel bachillerato. Para el efecto, se empleó la metodología mixta, destacando la indagación bibliográfica de enfoques teóricos referentes al objeto de estudio. El diseño de investigación fue explicativo y descriptivo, dirigido a 30 estudiantes del nivel bachillerato con déficit de aprendizaje en la asignatura Lengua y Literatura. Además de aplicarse la entrevista a tres docentes del área y la revisión documental de los informes pedagógicos respectivos. La constatación de los objetivos se realizó mediante la valoración de los resultados obtenidos en el pretest y postest dirigido a los estudiantes, tomando como referente didáctico, el programa de estrategias lúdicas de seis sesiones. Los resultados evidenciaron un mejoramiento significativo del aprendizaje de las macro destrezas de Lengua y Literatura, a partir de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Palabras clave:

aprendizaje, competencias lingüísticas, estrategias lúdicas, Lengua y Literatura y macro destrezas.

ABSTRACT

The development of linguistic competencies is a priority in the curricular structure of the subject Language and Literature. Its function at the formative level extends to each of the macro skills that interact in a dynamic and systematized manner in meaningful contexts. In this aspect, the present work has the objective of analyzing the ludic strategies in the activation of the learning of Language and Literature to promote a dynamic and participatory environment at the high school level. For this purpose, a mixed methodology was used, highlighting the bibliographic research of theoretical approaches related to the object of study. The research design was explanatory and descriptive, aimed at 30 high school students with learning deficits in the subject Language and Literature. In addition, an interview was conducted with three teachers of the area and a documentary review of the respective pedagogical reports was carried out. The verification of the objectives was carried out through the evaluation of the results obtained in the pretest and posttest directed to the students, taking as a didactic reference, the program of ludic strategies of six sessions. The results showed a significant improvement in the learning of the macro skills of Language and Literature, based on the application of the ludic strategies.

Keywords:

learning, language skills, playful strategies, Language and Literature, and macro skills.

1. INTRODUCCIÓN

El contexto educativo en el Ecuador se encontró inmerso por la fase de confinamiento global que causó la pandemia. En este trayecto de experiencias desafiantes, la educación logró mantener su continuidad gracias a la adopción de herramientas tecnológicas, no obstante experimentar dicha transición, generó consigo cambios significativos en los estilos de enseñanza y aprendizaje (Pacheco Martínez, 2021). Los procesos tradicionales metodológicos, que incluían la memorización de conceptos, repetición de procesos, entre otras estrategias didácticas, fueron reemplazados por herramientas interactivas que permitían a los estudiantes construir verdaderamente un aprendizaje innovador.

De vuelta en las aulas, tanto los estudiantes, como los docentes tienen una percepción distinta del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la flexibilidad y adaptación a las necesidades académicas adquieren sentido práctico, como oportunidad de exploración y participación activa. Estos aspectos de cambio se muestran en la Unidad Educativa Juan Montalvo, ubicada en el cantón Buena Fe, provincia Los Ríos, perteneciente al Distrito de Educación 12D06, Zona 5. Esta institución es de sosteniente fiscal y oferta una formación escolar desde el nivel inicial hasta el Bachillerato. Presenta dos jornadas escolares (matutina y vespertina), en ella laboran 96 docentes y 2 psicólogas del Departamento de Consejería estudiantil. Actualmente la población escolar es de dos mil novecientos ochenta y siete estudiantes, de la cual el nivel bachillerato representa el 30%.

La institución educativa en el año 2015 fue objeto de una reubicación que se llevó a cabo debido a la creciente demanda de matriculación de estudiantes de instituciones cerradas por el Ministerio de educación en el cantón San Jacinto de Buena Fe y a las limitaciones físicas del propio establecimiento. El Distrito local asignó un espacio considerablemente mayor en el cual se armaron aulas provisionales que hasta la actualidad están en uso. De esta manera, se abordaron las restricciones de espacio experimentadas en las aulas del antiguo

establecimiento. En la actualidad, la institución enfrenta carencias significativas en términos de recursos, materiales didácticos y equipamientos tecnológicos especializados para las áreas elementales como física, química, audiovisual, cultura física y artísticas. Cabe indicar que se ha adecuado un aula provisional de cómputo como medida de adaptación, sin embargo, su capacidad es insuficiente para atender a la totalidad de la población estudiantil.

Las necesidades que se evidencian en la Unidad Educativa Juan Montalvo, restringen la experiencia de aprendizaje de los estudiantes del nivel bachillerato y afectan la calidad de enseñanza. En efecto, estas circunstancias destacan la necesidad de enfrentar los desafíos a nivel estructural y de recursos que se presentan en la Institución.

Por otra parte, la escasa motivación de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura se revela como uno de los aspectos subóptimos identificados entre los estudiantes que cursan el primer año de bachillerato. Las actividades sugeridas por los docentes no suscitan interés en un segmento específico de estudiantes, quienes presentan un estilo de aprendizaje que no concuerda con el enfoque pedagógico implementado por los docentes.

Por consiguiente, mediante este trabajo investigativo, se subraya la necesidad de diseñar y desarrollar estrategias interactivas que puedan compensar la carencia de recursos, y al mismo tiempo estimulen el interés y la participación activa de los estudiantes del nivel bachillerato. Entre las estrategias se destaca la adaptación de enfoque lúdicos y juegos como alternativa de optimización en la enseñanza.

Como se ha manifestado, el juego aplicado de manera didáctica ofrece varias ventajas, es especial por su efecto motivacional e interactivo, por lo que se considera una efectiva estrategia a favor del proceso de aprendizaje, motivo por el cual se propone su aplicación dentro de las orientaciones metodológicas de enseñanza en el nivel de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo. La realidad educativa en las aulas del nivel bachillerato, según informes académicos de los últimos dos trimestres del periodo lectivo 2023-2024, revela una preocupante

desmotivación en los estudiantes, puesto que existe una gran cantidad de estudiantes en los diferentes paralelos que tienen un promedio inferior a 8,00, a causa del incumplimiento de actividades didácticas, escasa participación, entre otros.

La negación por parte de los estudiantes a participar en las actividades de aprendizaje, falta de atención, aislamiento, desinterés, entre otros, son situaciones que cotidianamente reportan los docentes del nivel bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo, en los registros de control diario. En consecuencia, el nivel promedio de aprendizaje es bajo y relativo a un puntaje menor a ocho. Los estudiantes no alcanzan el grado de competencia estimada en las diferentes áreas. Otro aspecto importante que prevalece en el análisis pedagógico obtenido de la autoevaluación institucional, es la falta de empleo de estrategia activas que estimulen la interacción social, el razonamiento lógico y crítico, así como el escaso uso de recursos interactivos y dinámicos, que apoyen el proceso de enseñanza a partir de los diferentes estilos de aprendizaje.

Generalmente, las clases de acuerdo a lo que se observa en las planificaciones micro curriculares, mantienen un fondo pedagógico en común, que implica la explicación teórica y la aplicación de los conocimientos a través de ejercicios prácticos, que con escaso éxito son desarrollados por una limitada población escolar. Esta situación representa una de las principales preocupaciones compartidas por la mayoría de los docentes, en especial los que imparten materiales instrumentales como Lengua y Literatura. Dado que la situación expuesta incide negativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el nivel de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo, del cantón Buena Fe, se establece como prioridad dentro del plan de mejora institucional, la implementación de estrategias lúdicas, que se ajusten a la necesidad de aprendizaje y aumenten la participación de los estudiantes. De este modo, se busca potencialmente elevar el nivel de rendimiento académico, y fomentar el desarrollo de habilidades críticas y razonamiento lógico.

El acto de aprendizaje es inherente a la supervivencia humana, constituyendo un proceso que conlleva a la aprehensión y comprensión del entorno y su dinámica

interactiva. Este proceso de adquisición de conocimiento es esencial para que el individuo se capacite en la resolución de desafíos que emanan de su contexto ambiental. La UNICEF (2021), en su informe atribuye al juego un estatus de elevada trascendencia en el proceso de adquisición de conocimiento. Como mediador, el juego no se limita únicamente a ser considerado un recurso estratégico, sino que también se le confiere el estatus de un derecho humanístico, permitiéndoles tener la oportunidad de experimentar vivencias significativas y enriquecedora para su desarrollo integral.

Reconocer la efectividad del juego como estrategia lúdica, es una acción pedagógica que conlleva hacia un estudio minucioso de los diversos aspectos de la planificación, así como del proceso cognitivo mediante el cual se activa el aprendizaje. Es así, que para comprender la realidad pedagógica en el nivel bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo, del cantón Buena Fe, se presenta la diversificación de panorama curricular en diferentes contextos educativos.

A nivel mundial, el análisis pedagógico en la región asiática destaca una priorización de la construcción del conocimiento a través de estrategias pedagógicas que incorporan prácticas lúdicas (Maldonado-Maldonado et al., 2021). Estas estrategias se orientan hacia el fortalecimiento de la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales fundamentales. Dentro de estas prácticas, también se incluyen actividades como la música y la danza en situaciones interactivas, las cuales gozan de amplio uso como herramientas pedagógicas. Estas actividades han demostrado ser altamente efectivas en el proceso de adquisición de destrezas, contribuyendo a la formación de un aprendizaje sólido, perdurable y de gran significado para los estudiantes.

Si bien, el juego es una estrategia lúdica esencial en la formación preescolar, es importante reconocer que su efecto como activador de experiencias no tiene límite. Es así que, su incorporación en el currículo educativo de España se ha vuelto esencial y prioritario para guiar el aprendizaje de áreas fundamentales como lo es la gramática y la ortografía (Ríos, 2022). La práctica de juegos de palabras que

estimulan la memoria, atención y reflexión son cada vez de mayor utilidad en la rutina metodológica de los docentes.

En Latinoamérica, uno de los países que ha integrado el juego como metodología de aprendizaje es Chile. Su fundamento curricular describe la importante relación entre la diversión y los conocimientos, como un factor activador del aprendizaje significativo, mucho más cuando involucra la interacción social (Razeto, 2018). De la misma manera en el Ecuador, el Ministerio de Educación propone la práctica de juegos en la enseñanza del nivel inicial y preparatoria, no obstante, la inserción de estrategias lúdicas en la planificación curricular de los demás sub niveles de educación básica y el nivel bachillerato es una iniciativa a criterio del docente de acuerdo a la flexibilidad del área de enseñanza y las necesidades académicas de los estudiantes.

Cedeño et al. (2019) justifica la aplicación de juegos con fines pedagógicos, basándose en el enfoque constructivista, ante lo cual determina que los estudiantes crean una base sólida del conocimiento a partir de las experiencias significativas que adquieren en un ambiente de interacción y dinamismo. Para viabilizar de manera efectiva las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza, de acuerdo Candela & Benavides (2020), es imprescindible emplear metodologías activas, entre las cuáles se mencionan el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por descubrimiento y el aprender haciendo.

En el presente artículo se aborda la determinación del problema, justificando su relevancia, a la vez que se establece la necesidad de la investigación. El artículo contiene un marco teórico integral que revisa teoría, conceptos y estudios previos de acuerdo a las estrategias lúdicas y su activación en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Así también, la metodología tiene un enfoque mixto en este apartado se detallan los materiales como: fichas para el registro de las actividades, carteles, afiches lúdicos y equipo tecnológico; los métodos utilizados, el cualitativo, cuantitativo y de observación para llevar a cabo el estudio, además de incluirse la población, muestra, procedimientos de recopilación y análisis de datos se consideró la entrevista aplicada a tres docentes de la institución y la encuesta aplicada a los

estudiantes a través de un cuestionario bajo el modelo Likert. Los resultados de la investigación reflejan el análisis cualitativo de los informes pedagógico del área y cuantitativo de los porcentajes obtenidos del pretest y posttest aplicado a los estudiantes con bajo rendimiento académico en Lengua y Literatura se presentan en la sección correspondiente, seguido del análisis y discusión con relación a los objetivos y el marco teórico. Finalmente, se presentan las conclusiones y referencias bibliográficas.

2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

El contexto educativo actual, enfrenta el desafío de mejorar los procesos enseñanza aprendizaje, en especial en áreas fundamentales como lengua y literatura, a pesar de que existen avances pedagógicos, sigue habiendo dificultades en la participación activa y el interés de los estudiantes de bachillerato en estas asignaturas.

La poca motivación y la percepción de estas disciplinas como tediosas afectan de forma negativa la calidad del aprendizaje. Por lo que surge la necesidad de investigar nuevas metodologías pedagógicas, particularmente el uso estrategias lúdicas, con el propósito de despertar el interés y facilitar la comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes.

A esto se suma, los resultados de las pruebas estandarizadas del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes en sus siglas en inglés PISA, en Ecuador el 49% de los estudiantes, alcanzaron un nivel mínimo de lectura en los estudiantes, en la que se diferencia la población femenina de la masculina, además en cuanto a la zona urbana de la rural, esto datos alarma a la comunidad educativa, en la que se debe potenciar acciones que permita el mejoramiento en la comprensión y competencias comunicativas, (INEVAL, 2018).

Así mismo, los resultados obtenidos en la aplicación de la prueba Ser Estudiante, (INEVAL, 2023), se evidencia que 8 de cada 10 estudiantes de tercero de bachillerato no alcanzan el nivel mínimo de competencias en Lengua y Literatura, por lo que es imperante, aplicar métodos para el fortalecimiento, recuperación y nivelación en la aplicación de métodos que permitan desarrollar habilidades lingüísticas y competencias comunicativas para lograr un aprendizaje significativo en la población docente del país.

Existen investigaciones que respaldan la eficacia de las estrategias lúdicas en otros niveles de la educación, pero persiste una brecha en la literatura respecto a su

aplicación y resultados, donde las características motivacionales y cognitivas de los estudiantes difieren significativamente.

En esta investigación se busca abordar dicha brecha, indagando la viabilidad y efectividad de la aplicación de estrategias lúdicas en la enseñanza de lengua y literatura en el bachillerato.

Formulación del problema

¿Cómo las estrategias lúdicas influyen en la activación del aprendizaje de Lengua y Literatura en el nivel de bachillerato?

3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Lev Vygotsky (1979), destacó a través de su teoría de desarrollo cognitivo, la importancia del juego como eje de desarrollo social, que permite a los niños aprender de manera interactiva y dinámica. Una de las perspectivas teóricas de Vygotsky es la del desarrollo de los conocimientos mediante las habilidades sociales (Sarmiento, 2022). Según Vygotsky, el juego es un factor que implica de forma intrínseca la socialización, en la cual se asegura la construcción de una visión compartida del entorno. Caicedo-Coello et al. (2020) comparte esta idea, al definir el juego como una estrategia de integración que aumenta la motivación de los estudiantes, enfatizando que, al jugar se libera tensiones y prepara al cerebro para asimilar una experiencia significativa. La participación de los estudiantes en actividad lúdicas que implique crear y seguir instrucciones, de acuerdo con Vygotsky, es una estrategia que favorece la toma de decisiones y prepara a los estudiantes ante situaciones desafiantes que impliquen la planificación de procesos para la resolución de problemas.

La posibilidad de aumentar el nivel de creatividad e imaginación a través del juego es eminente con relación al uso de actividades conceptuales rutinarias (Albornoz, 2019). Según Vygotsky, adecuar un entorno de aprendizaje basado en situaciones imaginarias, da paso a la organización del pensamiento abstracto (Fonden, 2020). Vygotsky (1979), menciona además a la motivación como una dimensión elemental del juego, acentuando como característica principal, al placer encontrado en la diversión. Partiendo de esta concepción teórica, el juego es comprendido como una estrategia participativa que estimula el nivel de compromiso, retención y comprensión de los conocimientos. Carrillo-Ojeda et al. (2020) concluyó en su estudio que, el juego además de contribuir al desarrollo socioemocional cumple un rol particularmente motivador que estimula el interés de los estudiantes y aumenta su nivel de participación en las clases.

A nivel experiencial, el juego permite a los estudiantes apropiarse de los conocimientos, mediante la experimentación directa, aplicando conceptos en situaciones de la vida práctica (Espinar & Viguera, 2020). En las fases de la enseñanza, la experiencia es un punto clave para la comprensión y el discernimiento de los nuevos conocimientos. El juego al implementarse como estrategia, facilita la construcción de experiencias significativas para los estudiantes, actuando como elemento conductor a lo largo del ciclo de aprendizaje. Por lo tanto, es imperativo que el diseño de actividades lúdicas en el aula sea coherente con el contenido curricular y que su diseño estimule el razonamiento y pensamiento crítico de los estudiantes.

Muñoz et al. (2019) sostiene que el juego actúa como un mediador excepcional en el proceso de aprendizaje, logrando motivar a los estudiantes en función del valor que atribuyen a la tarea o experiencia educativa. Además de su impacto motivacional, el juego conlleva ventajas académicas que incluyen la activación, autorregulación y el disfrute asociado al proceso de aprendizaje. En función al análisis teórico, Muñoz et al. (2019) concluyen que, a pesar de que el juego se presenta como una estrategia pedagógica altamente favorable y con numerosas ventajas, es evidente que su implementación en la práctica pedagógica se encuentra limitada.

Otro destacado pedagogo psicológico que abordó la integración del juego en el aprendizaje infantil en su estudio sobre el desarrollo cognitivo fue Jean Piaget (1976, como se citó en Muñoz et al., 2019). Entre sus argumentos, precisó que el juego es una vía directa hacia la exploración del mundo. Estas experiencias favorecen el desarrollo socioemocional de los infantes y los prepara para relacionarse con los demás de manera segura y confiable de sus propias capacidades.

Por su parte, Sebasti & Granados (2020), destaca entre las ventajas del juego, el desarrollo del pensamiento abstracto, la cual se evidencia en la creación de ideas y establecimiento de posturas ante situaciones hipotéticas que surge del entorno inmediato. Para Piaget (1989) este tipo de pensamiento empieza a desarrollarse en

el estadio preoperacional y se consolida en la fase de operaciones concretas cuando el niño ya es capaz de efectuar operaciones mentales complejas (Gutiérrez, 2021).

Siguiendo la perspectiva de Piaget, se puede afirmar que las estrategias que permiten a los niños y niñas realizar acciones autónomas, tienen un impacto positivo en el desarrollo de las capacidades cognitivas (Artidiello, 2018). En este sentido, se determina que los infantes muestran una mayor motivación cuando se les brinda la oportunidad de elegir y actuar sin temor a equivocarse, lo que contribuye al fomento de la creatividad y el fortalecimiento de su confianza en la toma de decisiones.

Bruner (1957) centrándose en el aprendizaje activo, abogó por el juego como una estrategia efectiva en la orientación cognitiva de los estudiantes, ante la asimilación de conocimientos complejos, puesto que crea una estructura narrativa en el proceso de experiencia (Carino, 2018). En el aprendizaje de Lengua y Literatura, los procesos metacognitivos implican el desarrollo consciente de las habilidades lingüísticas, las mismas que se consolidan a través de la interacción en contextos comunicativos. Por lo tanto, la aplicación de estrategias interactivas como el juego, resulta inherente a la capacidad cognitiva.

El desarrollo cognitivo, según Bruner, está intrínsecamente ligado al contexto en el que el niño interactúa, y su funcionamiento experimenta variaciones significativas a lo largo de las diferentes etapas de la infancia (Muñoz et al., 2019). De tal modo que, la percepción que el niño tiene del mundo se encuentra moldeada por las fases del desarrollo humano, ejerciendo una influencia crucial en su manera de enfrentar los problemas y desafíos, además en la utilización de las herramientas adquiridas a través de la interacción con el entorno sociocultural.

En el marco del desarrollo cognitivo natural, según Canese (2020), el niño despliega técnicas fundamentales desde su caja de herramientas mediante las cuales potencia su capacidad de pensamiento y estimula su creatividad. En este aspecto el juego se destaca como una excelente vía para que el niño se aproxime a la realidad

y logre integrar sus pensamientos, de modo que pueda aplicar lo aprendido en situaciones prácticas.

Pérez (2019), explica en su estudio que, el juego a través de su modelo interactivo y socioemocionales favorece el lenguaje de los estudiantes, propicia espacios de socialización mediante diversas acciones, en las que el niño amplía su representación de la realidad. Cabe indicar, que el juego crea ese espacio de exploración, en el que los niños construyen sus conocimientos a través del descubrimiento de mecanismos de interacción y aprendizaje.

Modelo de aprendizaje de la asignatura lengua y Literatura con enfoque lúdico

Lengua y literatura es una materia elemental del currículo educativo, que se incluye desde la fase inicial de formación escolar hasta el bachillerato. Sus objetivos como área a nivel general comprenden el adecuado desarrollo de las macro destrezas lingüísticas, entre las cuales se destaca la lengua y cultura, comunicación oral, lectura, escritura y literatura (Vega-Córdova et al., 2020). La distribución coherente entre las macro destrezas y los contenidos favorece la adquisición de los contenidos básicos y su aplicación en situaciones prácticas.

Según Muyolema (2019), la Lengua y Literatura comprende un área de conocimiento instrumental para el currículo enlazado con las estrategias fundacionales que crean un acceso directo hacia los conocimientos. Estas estrategias tienen como finalidad fortalecer los aprendizajes a partir del desarrollo del pensamiento lógico, así como la estimulación de las competencias lingüísticas mediante el rozamiento verbal.

El currículo que orienta la enseñanza de Lengua y Literatura, se fundamenta en la cultura escolar, como principio de la enseñanza en la que se valora cada una de las diferencias que determinan la carencia o distancia entre los conocimientos durante el desarrollo de las capacidades (Morales & Caballero-García, 2019). De esta manera, se reconoce la importancia de adoptar estrategias que permitan a los estudiantes construir sus aprendizajes de manera realista y coherente a partir de prácticas socio-culturales.

El enfoque pedagógico curricular establece que los conocimientos y las capacidades son dos elementos mediados por el docente, quien crea el espacio oportuno para la construcción de los aprendizajes, a partir de dos aspectos claves, como lo son el sentido y la significatividad (Garcés Rodríguez, 2019). Para estos, se crea un enlace directo con la lectura y la escritura, macro destrezas primordiales que permiten desplegar aprendizajes cognitivos, afectivos y emocionales.

Salvatierra-Ávila y Game-Varas (2021), argumentan que el docente de la asignatura Lengua y Literatura es quien guía el desarrollo de las habilidades lingüísticas. En esto aspecto, el uso de estrategias y técnicas de comunicación, a través de diferentes contextos, promueve el pensamiento crítico, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje.

La lectura es una de las cuatro macro destrezas fundamentales de la asignatura Lengua y Literatura. Su práctica en la ruta pedagógica de enseñanza se enfoca en la comprensión del texto y el correcto uso de los recursos lingüísticos (Alarcón, 2020). El primer aspecto que implica la comprensión textual, emplea diferentes fuentes de información que generan una lectura placentera. Entonces, se establece como propósito fundamental de la lectura la formación de estudiantes competentes en la autorregulación de los procesos de comprensión y uso consciente y autónomo de estrategias activas.

La escritura por otra parte, es el acto comunicativo que se desarrolla a partir de las demás macro destrezas. Aguilar-Gordón (2019), expresa que el nivel de competencias en la escritura, es mucho más complejo por encontrarse definido a través de múltiples procesos culturales. De modo que, la escritura como producción textual, se relaciona directamente con la literatura y se desarrolla en tres dimensiones: la primera como acto comunicativo, la segunda como herramientas de aprendizaje de otras áreas y la tercera como método en la construcción del pensamiento crítico y creativo.

Dentro de las macro destrezas principales de la asignatura Lengua y Literatura, el currículo educativo incluye la comunicación oral, proceso en el que se destaca la

escucha atenta y el habla (Leal, 2019). Hablar y escuchar son dos elementos prácticos que cobran sentido en la interacción social. En este aspecto, el juego se reconoce como una experiencia didáctica en la que se crea el espacio de socialización mediante la exploración de una variedad de actividades prácticas y motivadoras.

La propuesta de mejorar el aprendizaje de las competencias comunicativas de la asignatura Lengua y Literatura, se plantea teniendo como base la teoría de Holmberg (1960-1980, como se citó en Student et al. (2021), en la que se destacan siete atributos básicos de la interacción comunicativa. El primero la creación de espacios concretos y naturales que motiven a los estudiantes a aprender a partir de las experiencias lúdicas. El segundo atributo, hace énfasis al uso de materiales y recursos prácticos. En tercera instancia se reconoce a la motivación y el placer como andamiaje en el logro de los objetivos.

La aplicación de estrategias lúdicas, además abarca factores ambientales, lingüísticos y socioemocionales, que dan las pautas necesarias para una interacción eficiente, que optimice el trabajo en equipo y la competitividad (Calderón Álvarez, 2023). A esto se suma, la capacidad de fortalecer las relaciones de amistad que garantizan la solidez del grupo.

Holmberg, además considera entre sus puntos de análisis la conversación como estrategias acertadas para la activación de planes productivos (Rodríguez-Hernández & Juanes-Giraud, 2019). De la mano con este principio, se establece como recursos prioritarios la planificación de acciones que orienten hacia el logro de los objetivos explícitos de las estrategias.

Las estrategias lúdicas para la promoción de las competencias comunicativas resultan eficientes cuando influyen sobre aspectos cognitivos, como la memoria, atención y el razonamiento. Así como también, cuando favorecen la práctica de habilidades de nivel físico y afectivo. Según el enfoque teórico de Herranz (2013, como se citó en Gallardo & Gallardo, 2018), las experiencias lúdicas dan apertura a nuevas emociones durante el desarrollo de la imaginación.

En adición, Claparède (1983, como se citó en Baraldi, 2021), reconoce la imperiosa necesidad de incorporar la lúdica como elemento fundamental de las vivencias pedagógicas. El autor reconoce que entre la escuela y la vida práctica el juego es el puente que viabiliza los conocimientos. La inherente capacidad motivadora eleva los niveles de satisfacción derivados de la ejecución de destrezas y habilidades que plantean desafíos cognitivos.

La inclusión de estrategias lúdicas además de focalizar la atención en la gestión pedagógica constituye una herramienta dinamizadora que produce la asimilación y retención de diversas fuentes de información a través de entornos de aprendizajes efectivos (Cruzado, 2021). Guiar la práctica de las destrezas lingüísticas mediante las estrategias lúdicas satisface las necesidades intrínsecas de los estudiantes, además de estimular la formación integral de los contenidos.

4. MATERIALES Y METODOLOGÍA

La investigación se realizó bajo el enfoque mixto, en la que se empleó el método cuantitativo, a partir del diseño preexperimental. Este método se empleó para medir, cuantificar y analizar fenómenos de manera objetiva y estructurada. Así como también se empleó el método cualitativo, mediante la explicación teórica de los avances a nivel de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura, alcanzados por los estudiantes. El objeto de estudio se describió a partir de la realidad identificada sobre la población escolar del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo, del cantón San Jacinto de Buena Fe. Para la selección de la muestra, se empleó el muestreo no probabilístico, por conveniencia.

Participantes

La población en la investigación incluye a los estudiantes del nivel bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo, detallada a continuación:

Tabla 1

Población de la investigación

Población Niveles de bachillerato	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
Primero BGU	137	112	249
Segundo BGU	115	87	202
Tercero BGU	97	86	183
Total	349	285	634

Nota: La tabla 1 presentan la población de la investigación compuesta por estudiantes de bachillerato matriculados en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo 2023-2024. Fuente: Secretaría de la institución.

De acuerdo con la necesidad identificada, la muestra de estudio se determinó a través del tipo de muestreo no probabilístico, por conveniencia, para lo cual se utilizó el método de observación. En efecto, según Pimienta & De la Orden (2017), este tipo de muestra se emplea en situaciones donde las limitaciones del tiempo y costo no permiten la extracción de un muestreo probabilístico aleatorio.

El muestreo por conveniencia de acuerdo con Hernández & Mendoza (2018), se elige por la facilidad con la que permite escoger a los participantes. De tal modo, en este estudio, el muestreo por conveniencia se empleó a partir del reporte académico presentado por los docentes que imparten la materia Lengua y Literatura en el nivel bachillerato de la Institución Educativa. De dichos reportes se identificó que el curso con menor promedio en la materia Lengua y Literatura es el primer año de bachillerato, donde la mayoría de los estudiantes presentan dificultades académicas en la práctica de destrezas lingüísticas. Consecutivamente, se priorizó la atención pedagógica del grupo de estudiantes. En la muestra además se incluyó a 3 docentes que imparten clases en los paralelos del primer año de bachillerato. A continuación, se realiza el detalle de los datos en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de la investigación

Muestra	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
Primero BGU	137	112	249
Docentes de Lengua	0	3	3
Total	137	115	252

Nota: La tabla 2 presentan la muestra de la investigación compuesta por estudiantes de bachillerato y docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo 2023-2024. Fuente: Secretaría de la institución

Del total de estudiantes que integran la población, la muestra representa el 39%. Además, la muestra estuvo integrada por 3 docentes que imparten la asignatura Lengua y Literatura en el nivel bachillerato. En efecto, se incluyó a 249 estudiantes, cuyos representantes otorgaron el consentimiento informado para su participación en la investigación, entre los cuáles 54% corresponde a varones y 46% mujeres.

Instrumentos

Para el análisis cualitativo, se empleó la entrevista estructurada, dirigida a los docentes de la asignatura Lengua y Literatura. Como instrumento, se utilizó una ficha de entrevista, en la que se registraron las respuestas expresadas por los docentes respecto al uso de estrategias lúdicas en la planificación micro curricular. Las preguntas formuladas presentan el tipo de respuesta abierta, en función a la situación pedagógica de cada uno de los docentes.

Para el análisis cuantitativo, se utilizó la encuesta, esta técnica implicó el uso de un cuestionario con opciones de respuesta según la escala de Likert. Este cuestionario formula 4 preguntas relacionadas a la dimensión comprensión lectora, 4 preguntas referentes a la producción textual y 4 preguntas sobre expresión oral y escucha activa. Las repuestas valoradas en el cuestionario, corresponden a las dimensiones del aprendizaje de Lengua y Literatura, las cuales fueron extraída de los fundamentos pedagógicos del currículo por competencias.

En la valoración de la primera dimensión, se analizó el nivel académico alcanzado por los estudiantes en el desempeño de las macro destrezas leer, y demás actividades de comprensión. En la segunda dimensión se evaluó el nivel académico alcanzado en el proceso de producción textual, que incluye el nivel de desempeño que los estudiantes muestran al planificar, redactar, revisar y publicar. Por último, la tercera dimensión permitió conocer el nivel de habla y escuchar activa con el que los estudiantes interactúan en diversas situaciones comunicativas.

Técnicas de análisis de datos

Las técnicas utilizadas para el análisis de los datos, se establecieron de acuerdo al enfoque mixto de la investigación. Es así que, para el análisis de los datos cualitativos se empleó la técnica explicativa. En este proceso de investigación fue necesario realizar un análisis de la propuesta pedagógica de la materia Lengua y literatura en el nivel bachillerato. Después de contar con el consentimiento informado de los docentes, se realizó la revisión de los informes pedagógicos del área, incluyendo avances trimestrales, reporte de acompañamiento pedagógico, planificaciones micro curriculares y de refuerzo académico. En la base documental,

se registraron 7 informes pedagógicos de la asignatura Lengua y Literatura, las planificaciones correspondientes al primer año de bachillerato

El análisis de los datos cuantitativos se realizó a nivel descriptivo, mediante tablas de frecuencia en las que se constató el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en la materia de Lengua y Literatura, antes y después de aplicar la guía de estrategias lúdicas.

5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados de la entrevista dirigida a los tres docentes que integran la muestra de investigación se exponen de manera directa en relación con los indicadores fundamentales para la comprensión de la implementación de estrategias lúdicas. Respecto a la formación profesional especializada de los docentes, uno de los docentes que imparte la materia Lengua y Literatura cuenta con un título de tercer nivel relacionado con la materia de manera directa. El segundo docente entrevista cuenta con un título afín al campo de educación, sin embargo, la especialidad no es precisamente Lengua y Literatura. Finalmente, el tercer docente cuenta con un título ajeno a la materia de Lengua y Literatura, de la especialidad contabilidad.

En cuanto a los años de experiencia que poseen los docentes, el primer entrevistado indicó que, como docentes de la materia en mención, alcanza 22 años, mientras el segundo docente cuenta con 5 años impartiendo la materia y tercer docentes 1 años. Es así, que se puede evidenciar que existen docente con muy poca experiencia en la materia, lo que representan un factor débil en el área.

La tercera pregunta de la entrevista se relaciona de manera directa con la pregunta anterior, ante la cual el primer docente expresa su conformidad respecto al perfil que posee y su capacidad para desempeñarse como docente de la materia. El segundo docente, indicó que su perfil de acuerdo al campo ampliado de formación le permite desempeñarse adecuadamente en la materia. Mientras que, el tercer docente reconoce su a pesar de que no cuenta con el perfil profesional para impartir la clase, su capacidad de adaptación le ha permitido desempeñar en la materia conforme a las exigencias curriculares y pedagógicas.

Otro de los indicadores analizados corresponde a la planificación curricular, en la que los tres docentes indicaron que utilizan el plan micro curricular por unidades, enfocado en las competencias. Con la aportación de los tres docentes, se ha

logrado diseñar un plan basado en las competencias, sin embargo, este plan no presenta un modelo dinámico orientado por estrategias lúdicas.

La planificación que orienta el proceso de enseñanza, de acuerdo con la entrevista dirigida, contiene dentro de las orientaciones metodológicas estrategias didácticas que favorecen tanto el trabajo individual en clases, como las actividades grupales. Entre las cuales el primer docente mencionó la lluvia de ideas, los mapas conceptuales y el juego de rol. La segunda docente concuerda con la estrategia juego de roles, la cual la utiliza mucho como técnica de lectura y expresión oral y el último docente concordó con los mapas conceptuales y el aprendizaje basado en proyecto.

De acuerdo con los tres docentes entrevistados, el juego no representa una estrategia de enseñanza activa para sus clases. El primero docente indicó que de acuerdo al tema que imparta suele integrar como dinámica inicial las adivinanzas y acertijos, sin embargo, esto no lo aplica cotidianamente. El segundo docente, alegó que raramente propone este tipo de actividades, puesto que algunos juegos que conoce, requieren tiempo y el tiempo en clases limitado. Los tres docentes entrevistados concuerdan que pocas veces en su plan han incluido en este periodo lectivo el juego. En estas escasas implementaciones concordaron con los juegos de memoria como adivinanzas y acertijos.

La perspectiva del primer docente sobre la relación entre el juego y el aprendizaje es limitada, puesto que, considera que el juego no siempre favorece la transmisión de los contenidos, ya que, puede generar desorden en la clase. El segundo docente, reconoce que el juego resulta ser una estrategia motivadora para los estudiantes, pero que muchas veces desvía el objetivo principal del área. Mientras que el tercer docente, reconoce que juego podría ser una excelente manera de activar las clases, sin embargo, no se ha implementado en las aulas.

En efecto, dos de los docentes entrevistados, consideran que el juego es favorable para la enseñanza siempre y cuando esté relacionado con los objetivos de la clase y el área de enseñanza. El tercer docente entrevistado reconoce que para aplicar

estrategias lúdicas se necesita planificar recursos didácticos acorde al proceso de interacción. Existe un nivel favorable de interés de los docentes por fortalecer sus conocimientos pedagógicos en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, lo que resulta positivo para la implementación del programa de mejora.

Resultados cualitativos de la revisión de los informes pedagógicos del área.

Los informes de avances trimestrales revisados corresponden al primer año de bachillerato en 6 paralelos. Cada paralelo cuenta con el informe del primer trimestre. En el análisis del informe académico se evidenciaron 30 estudiantes con promedio inferior a 7,00 que no alcanzaron los aprendizajes requeridos. Las causas expuestas por los docentes coinciden en el incumplimiento de actividades prácticas individuales y grupales, enfatizando que, pese a las oportunidades de recuperación, los estudiantes no muestran interés. Los docentes concuerdan que se requiere un mayor compromiso por parte de la familia, puesto que ante los llamados que se realizan son pocos los padres y/o representantes que contribuyen al monitoreo y seguimiento académico de sus hijos y/o representados.

Entre las gestiones realizadas por los docentes, se registraron las recuperaciones y retroalimentación continua, en la mayoría de los casos los documentos que evidencian estas acciones no reflejan la firma de los padres de familia o representantes legales. Como resultado los estudiantes presentan un bajo nivel de compromiso.

En los informes como resoluciones coinciden con la disposición de mayor plazo para que los estudiantes cumplan con las actividades pendientes. Así como la adaptación de un plan de refuerzo.

Reportes de acompañamiento pedagógico y refuerzo pedagógico Se registraron 17 reportes de acompañamiento pedagógico, en los que se señala el cronograma de clases de refuerzo, de los cuales 12 presentan firma de constancia de los padres de familia. El acompañamiento propuesto se estableció para 12 horas por 6 semanas.

De acuerdo con los reportes de los 17 estudiantes, asistieron al refuerzo 6 estudiantes, los cuales, al finalizar el acompañamiento, lograron mejorar el rendimiento académico y avanzaron en la meta de aprendizaje.

Planificaciones micro curriculares Cada uno de los docentes presentan su planificación completa hasta la fecha. Los planes presentan un enfoque por competencias, en el que aplica el proceso de desarrollo de las macro destrezas lingüísticas. Entre las estrategias que mayor se emplean se encuentran las exposiciones, sociodramas y lluvia de ideas.

Se evidencia poca interacción entre los estudiantes y docentes. El modelo de enseñanza ubica al docente como protagonista principal del proceso educativo.

Aplicación de programa de estrategias lúdicas en la activación del aprendizaje en los estudiantes del nivel bachillerato.

Sesión 1

Objetivo: Promover la interacción comunicativa, mediante el juego de roles en situaciones que impliquen la discusión de argumentos claros y persuasivo en base a un tema determinado.

Estrategia lúdica: Juego de roles

Materiales: Ruleta, sobre con roles.

Procedimiento:

1. Se invita a los estudiantes formar grupos de 5 integrantes.
2. Con ayuda de una ruleta, cada representante elige un escenario que implique la necesidad de comunicación y resolución de problemas mediante el diálogo.
3. Una vez, elegido los escenarios, se proporciona un sobre con los roles relacionados al escenario escogido, con el objetivo de crear una situación comunicativa en la que se discuta un problema que afecta a una comunidad determinada.

4. Durante el juego de roles los estudiantes emplean argumentos claros, la persuasión y negociación para establecer los acuerdos y compromisos necesarios.
5. Todos los grupos tienen 15 minutos de planificación y 5 minutos de intervención.
6. Al finalizar cada presentación, se motiva a los estudiantes a reflexionar sobre la experiencia y los desafíos que se presentaron en el proceso comunicativo para la resolución del problema.

Sesión 2

Objetivo: Orientar el desarrollo de habilidades lingüísticas avanzadas en el reconocimiento y aplicación eficiente de las palabras homógrafas en la escritura y expresión oral.

Estrategia lúdica: Desafíos de tarjetas homógrafas

Materiales: tarjeta de cartulina, dados, fichas de juego

Procedimiento:

1. Se divide a los estudiantes en grupos de 5 integrantes.
2. Se realizan las indicaciones del juego, explicando que a una de las casillas le corresponde una tarjeta de palabras homógrafas.
3. Las tarjetas contienen una palabra homógrafa. De acuerdo con la tarjeta escogida, los estudiantes formulan una oración que contenga la palabra en dos contextos diferentes.
4. De acuerdo al turno, un estudiante representante de grupo, lanza el dado, escoge la tarjeta correspondiente y avanza en el tablero según el número establecido, siempre que su respuesta haya sido correcta.
5. El tablero incluirá casillas especiales con desafíos tales como retroceder y avanzar algunas casillas, siempre que la respuesta sea acertada.
6. Se declara ganador al grupo que llegue primero a la casilla final del tablero.

Sesión 3

Objetivo: Desarrollar la capacidad de reconocer y analizar las funciones de las figuras literarias presentes en diversas fuentes de información, que permitan a los estudiantes profundizar en su comprensión del lenguaje literario.

Estrategia lúdica: juego de dados con figuras literarias

Materiales: Ruleta, sobre con roles.

Procedimiento:

1. Presenta una lista de figuras literarias (metáfora, símiles, personificación, hipérboles y comparación)
2. Explicar el juego consiste en lanzar el dado por grupo y de acuerdo al número obtenido realizar la tarea asignada.

Número 1: Identifica de una metáfora y explicar su significado.

Número 2: Identifica un símil en un verso y escribe una oración.

Número 3: Encuentra un ejemplo de aliteración en un texto literario y menciona la afectación producida en el ritmo.

Número 4: Identifica una personificación en una canción y explica.

Número 5: Encuentra la hipérbole en un texto literario y explica el modo de exageración.

Número 6: Encuentra en un cuento dos figuras literarias y menciona el tipo y uso.

3. El juego se desarrolla en equipo. Los grupos realizan las actividades designadas según el número obtenido al lanzar el dado y tratan de realizar la tarea en el menor tiempo posible.
4. El registro de puntuación se realiza en una tabla mostrada en la pizarra. El grupo que obtenga la puntuación más alta al finalizar gana el juego.

Sesión 4

Objetivo: inferir significados de palabras a partir de la utilización en situaciones comunicativas cotidianas, propiciando el desarrollo de una comprensión profunda y contextualizada del vocabulario.

Estrategia lúdica: juego de dados, crucigrama

Materiales: crucigrama, marcadores, cartulinas.

Procedimiento:

1. La actividad inicialmente consiste en explicar los neologismos, préstamos y extranjerismos a partir de su significado.
2. Para lograr una mejor comprensión se emplea el crucigrama.
3. Acto seguido, se forman grupos de 4 integrantes, con la finalidad de trabajar colaborativamente en la identificación de los términos.
4. Se explica que el juego consiste en trabajar en equipo, para completar las frases con la palabra correspondiente.
5. En el lado horizontal se ubicarán los extranjerismos y en el lado vertical los neologismos.
6. El orden de entrega de la tarea implicará en la obtención de los puntos.

Sesión 5

Objetivo: describir personajes de la mitología griega mediante el empleo preciso de elementos lingüísticos, en contextos de análisis que fomenten la expresión detalladas de características y atributos específicos.

Estrategia lúdica: Bingo del género épico

Materiales: Hojas, lápices, fichas.

Procedimiento:

1. Se explica mediante un cartel ilustrativo o diapositivas, la relación entre los planetas del sistema solar y los nombres de la mitología griega.
2. Mediante un panel de imágenes, se realiza la descripción del significado de los nombres.
3. En el aula se realiza el juego del bingo de género épico a partir de la explicación realizada.
4. A continuación, se dan a conocer las reglas de juego: la primera consiste en la forma de llenar las letras B, I, N, G, O.
5. Para esta actividad, se forman parejas de trabajo, a cada una se distribuye una tabla de bingo.
6. La tabla de bingo contiene características de los dioses griegos, que deberán ser identificadas según la descripción de las fichas que salen al azar.
7. Cuando un estudiante haya completado la tabla de bingo, se realiza la revisión y se profundiza el tema, de esta manera repasan los conceptos que los estudiantes pudieron haber considerado difíciles de comprender.

Sesión 6

Objetivo: Emplear elementos paralingüísticos como la entonación en la comunicación oral, a través de la interacción lúdica, para reconocer sus efectos en el intercambio de mensajes.

Estrategia lúdica: juego de doblaje de películas

Materiales: tarjetas de cartulina, ruleta, parlante Mp3

Procedimiento:

1. Previo a la clase de elementos paralingüísticos se motiva a los estudiantes a participar en la dinámica lúdica, la cual consiste en practicar la entonación en la comunicación oral.
2. Para esta actividad se emplea una ruleta y tarjetas de entonación, con preguntas, explicación, afirmación, ironía, etc.

3. Se formar grupos de 4 integrantes y se les explica que el juego consiste en hacer girar la ruleta según el turno de cada grupo y de acuerdo a la entonación que se obtiene los estudiantes deberán realizar el diálogo.
4. Los diálogos corresponden a situaciones cotidianas.
5. Después de varias rondas, los estudiantes discuten sobre los diferentes tipos de entonación y reconocer su efecto en la comunicación.

Resultados del pretest y postest aplicado a los estudiantes con bajo nivel de rendimiento académico en la materia Lengua y Literatura

Los resultados cuantitativos que evaluaron la variable aprendizaje de Lengua y Literatura, se obtuvieron a partir de un test de habilidades lingüísticas, aplicado previo y posterior al desarrollo de 6 sesiones didácticas orientadas mediante estrategias lúdicas.

Tabla 3.

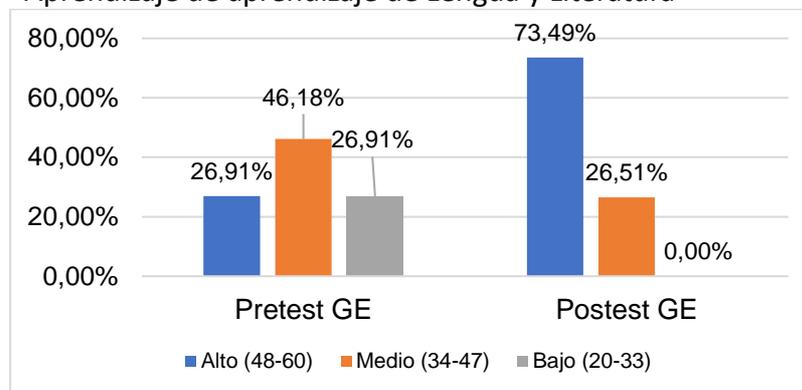
Nivel de aprendizaje de Lengua y Literatura

NIVEL	Pretest GE		Postest GE	
	f	%	f	%
ALTO	67	26,91	183	73,49
MEDIO	115	46,18	66	26,51
BAJO	67	26,91	0	0,00
TOTAL	249	100,00	249	100,00

Nota: La tabla 3 muestra los porcentajes del nivel de aprendizaje de Lengua y Literatura del pre y postest, aplicado a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo 2023-2024.

Gráfico 1.

Aprendizaje de aprendizaje de Lengua y Literatura



Como se observa en el gráfico 1, previo a la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de Lengua y literatura, predominaba el nivel medio con un 46,18%, seguido del nivel bajo alcanzado por el 26,91%, porcentaje que coincidía con el nivel alto. Mientras que, después de la aplicación de las estrategias lúdicas, el nivel de aprendizaje predominante fue el alto con un 73,49%, lo que demostró que el juego favorece el aprendizaje de la materia Lengua y Literatura.

Tabla 4.

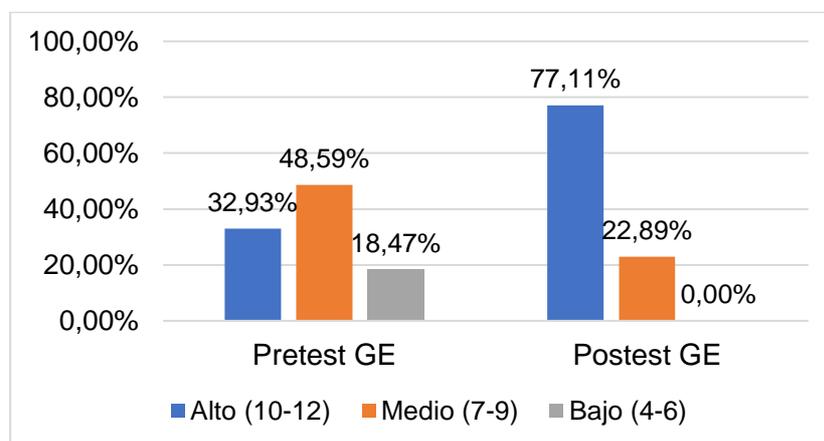
Comprensión lectora

NIVEL	Pretest GE		Postest GE	
	f	%	f	%
ALTO	82	32,93	192	77,11
MEDIO	121	48,59	57	22,89
BAJO	46	18,47	0	0,00
TOTAL	249	100,01	249	100,00

Nota: La tabla 4 muestra los porcentajes de la comprensión lectora del pre y postest, aplicado a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo 2023-2024.

Gráfico 2.

Comprensión lectora



EL gráfico 2, previo a la aplicación de las estrategias lúdicas se comprobó que, en la evaluación de la comprensión lectora el 48,59% de los estudiantes alcanzaban un nivel medio, seguido del nivel bajo alcanzado por el 18,47% y apenas el 32,93% de los estudiantes se ubicaba en el nivel alto. Mientras que, después de la aplicación de las estrategias lúdicas, el nivel de comprensión lectura mejoró significativamente, puesto que el porcentaje de estudiantes con nivel alto

ascendió en un 77,11%, constatando que los juegos aplicados en el proceso de enseñanza de la comprensión lectora si mejoran el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 5.

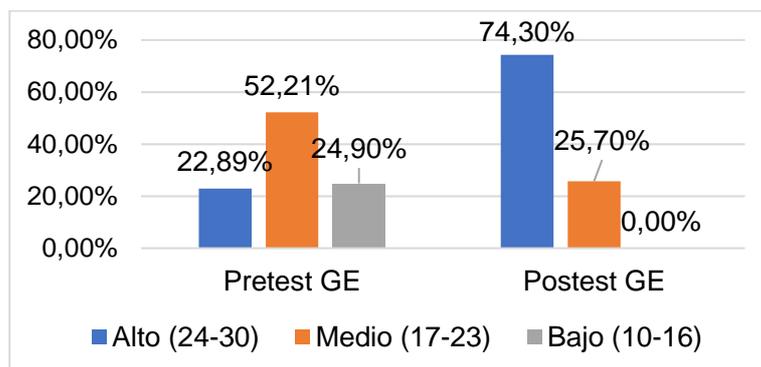
Producción textual

NIVEL	Pretest GE		Postest GE	
	f	%	f	%
ALTO	57	22,89	185	74,30
MEDIO	130	52,21	64	25,70
BAJO	62	24,90	0	0,00
TOTAL	249	100,00	249	100,00

Nota: La tabla 5 muestra los porcentajes de la producción textual del pre y postest, aplicado a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo 2023-2024.

Gráfico 3.

Producción textual



Como se observa en el gráfico 3, la aplicación de las estrategias lúdicas favoreció significativamente el aprendizaje de la producción textual en el 74,30% de los estudiantes lograron superar las dificultades académicas que presentaban antes de aplicarse las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza. Esto se comprueba al comparar los resultados con el pretest, en donde el nivel medio predominaba en el 52,21% y seguido del nivel bajo con el 22,89%.

Tabla 6.

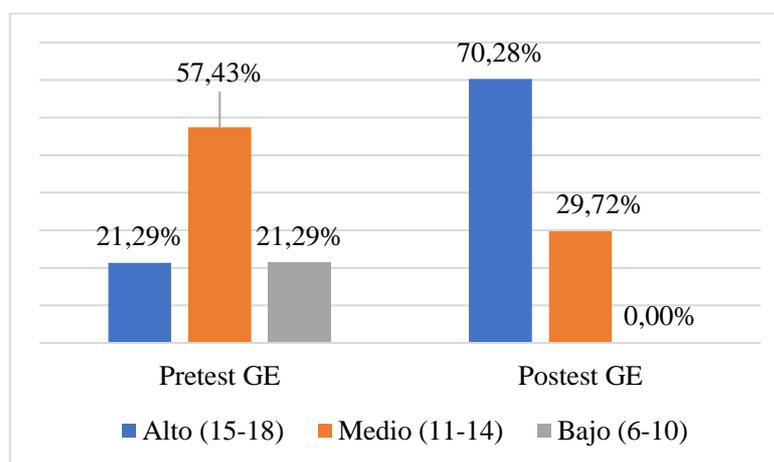
Expresión oral y escucha activa

NIVEL	Pretest GE		Postest GE	
	f	%	f	%
ALTO	7	23,33	175	70,28
MEDIO	16	53,33	74	29,72
BAJO	7	23,33	0	0,00
TOTAL	249	99,99	249	100,00

Nota: La tabla 6 muestra los porcentajes de la expresión oral y escucha activa del pre y postest, aplicado a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo 2023-2024.

Gráfico 4.

Expresión oral y escucha activa



Como se observa en el gráfico 4, la aplicación de las estrategias lúdicas favoreció significativamente el aprendizaje de la expresión oral y escucha activa en el 70,28% de los estudiantes, lograron superar las dificultades académicas que presentaban antes de aplicarse las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza. Esto se comprobó al comparar los resultados con el pretest, en donde el nivel medio predominaba en el 57,43% y seguido del nivel bajo con el 21,29%.

Con base en lo resultados descriptivos se determinó que a través de las estrategias lúdicas los estudiantes alcanzaron mejores niveles de aprendizaje de lengua y literatura, destacándose además sus habilidades en la comprensión lectora, producción textual, expresión oral y escucha activa.

Discusión

Los múltiples resultados obtenidos en la presente investigación se discuten a partir de la relación establecida con los fundamentos teóricos planteados en la investigación. Con la aplicación del programa de estrategias lúdicas dirigido a los estudiantes del primer año de bachillerato, se comprobó que las estrategias lúdicas activaron el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura. Los niveles de rendimiento académico variaron con las pruebas del pretest y posttest. Esta variación, indicó un mejoramiento significativo del aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, después de que los estudiantes experimenten estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de las macro destrezas hablar, leer, escribir y escuchar.

Mediante el aumento del nivel académico de los estudiantes, se reconocen las ventajas que el juego ofreció al aprendizaje de las macro destrezas de Lengua y literatura, entre las cuales se destaca la mejora de atención y motivación. Es así que, los datos obtenidos resultaron coherentes con la reflexión teórica de Caicedo-Coello et al. (2020), quien asoció el juego con experiencias significativas para el aprendizaje. Estas experiencias crearon un espacio de entretenimiento e interacción que motivó a los estudiantes a participar en cada una de las clases propuestas.

El aumento del nivel de aprendizaje en la asignatura lengua y literatura a partir de la aplicación de estrategias lúdicas, concordó con la reflexión teórica de (Albornoz, 2019), quien comprobó en su estudio que, el juego es una herramienta atractiva que estimula la creatividad en la construcción de espacios de interacción donde fluye la imaginación y se promueve el uso del pensamiento abstracto. Esta concepción se relacionó con la teoría de Vygotsky, la cual propone el aprendizaje basado en experiencias, desde la estimulación de los valores morales y las habilidades cognitivas que consolidan los conocimientos.

Si bien es cierto, el juego es una acción de carácter libre que ofrece a los estudiantes la posibilidad de aprender de manera divertida. No obstante, su

aplicación dentro las orientaciones didácticas de acuerdo con Fonden (2020), no solo se orientó hacia la construcción del pensamiento abstracto, sino que además contribuyó al desarrollo de habilidades cognitivas enfocadas en el desarrollo de la memoria y retención de los contenidos a mediano y largo plazo.

La superación de las dificultades de aprendizaje en la práctica de la lectura y escritura a partir de las estrategias lúdicas, se ajustó a los resultados de Carrillo-Ojeda et al. (2020) quien atribuye la atención de las necesidades de aprendizaje a la efectividad de las estrategias lúdicas, como recursos de interacción que resultan interesantes para los estudiantes, motivándolos a participar con mayor dinamismo en las clases.

Las estrategias lúdicas resultaron efectivas según los avances significativos logrados a nivel de la lectura, escritura, escucha activa y expresión oral. La dinámica de las actividades se produjo en situaciones comunicativas que enfatizaron los principios de coherencia, cohesión, intencionalidad, aceptabilidad y situacional. La efectividad del diseño didáctico de las estrategias coincide con Ríos (2022), en cuyo análisis teórico se otorga valor al juego siempre que esté orientado al desarrollo de la memoria, la comprensión y el razonamiento lógico verbal.

La interacción producida con las experiencias de aprendizaje lúdico influye sobre el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Según la teoría de Piaget existen distintos tipos de pensamientos que se pueden explorar a través de procesos cognitivos secuenciales, donde intervienen elementos como la experiencia, el medio social y natural, además de la autorregulación y maduración. En este sentido, la aplicación de juegos de razonamiento y percepción, dan paso a la construcción lógica del pensamiento que influyen en la modificación de la inteligencia.

Los resultados confirman la importancia de la lúdica como estrategias activas en la cual los estudiantes tienen la oportunidad de aprender a través de experiencias significativas. Esto implicó en la adquisición de conocimientos de manera

conscientes, al tiempo que experimentan un aprendizaje productivo. En la misma línea Salvatierra-Ávila y Game-Varas (2021), coincide en que, durante el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, los estudiantes desarrollan competencias comunicativas que garantizan una mejor interacción y convivencia armónica.

Las experiencias que adquieren los estudiantes en la interacción comunicativa fortalecen además las relaciones interpersonales, puesto que en la socialización intervienen habilidades básicas de la vida, como la empatía, el manejo de emociones y la toma de decisiones. Según Student et al. (2021), las estrategias lúdicas establecen un vínculo directo entre los conocimientos y estas habilidades. En conclusión, ambos expertos resaltan cómo el enfoque lúdico no solo hace que el aprendizaje significativo, sino que también fortalece la conexión entre los conocimientos teóricos y la aplicación práctica, lo que promueve un aprendizaje efectivo y perdurable.

6. CONCLUSIONES

El bajo nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en la materia de Lengua y Literatura, se asoció con la escasa motivación escolar. El panorama didáctico que muestra la planificación basada en procesos teóricos, evidenció la escasa interacción y dinamismo durante la práctica de las macro destrezas lingüísticas.

El éxito de las estrategias lúdicas implementadas en el presente programa de mejora, se debió al estilo de enseñanza interactiva con el que se ejecutaron las actividades en clases. En efecto, las actividades al ser participativas y cooperativas, generaron un mayor grado de interacción comunicativa mediante el juego de roles en situaciones que optimizaron la discusión de argumentos claros y persuasivo en base a un tema determinado.

Entre las actividades propuestas, se priorizó la clasificación de los núcleos conceptuales de Lengua y Literatura, orientados mediante actividades lúdicas de nivel comprensivo, en función a la reflexión de elementos textuales, narrativo y descriptivos.

Las actividades prácticas relacionadas a la literatura, incluyeron la participación cooperativa de los estudiantes en experiencias cotidianas, donde se motivó el pensamiento crítico y reflexivo. La identificación de figuras literarias a través de estrategias lúdicas y sociodramas, fue una experiencia efectiva en el desarrollo de habilidades de escritura y lectura, además de contribuir en la expresión oral.

Las estrategias pedagógicas basadas en el enfoque lúdico, instauraron un modelo de enseñanza propicio, en el cual los estudiantes lograron niveles de aprendizaje superiores en comparación con las prácticas de enseñanza convencionales. Los recursos empleados destacaron por su accesibilidad conceptual y su dinámica estimulante. A través de estas actividades, los estudiantes no experimentaron presiones para participar; en su lugar, interactuaron de manera naturales y demostraron automotivación.

Las estrategias lúdicas en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, favorecieron la creación de espacios de interacción, puesto que el nivel de aprendizaje de los estudiantes, que previo al programa no alcanzaban los logros establecidos en el desarrollo de las competencias lingüísticas, varió de medio a alto. Esto evidenció una mayor predisposición de los estudiantes al participar en las actividades de aprendizaje individual y colectivo.

Las experiencias promovidas mediante las estrategias lúdicas, no solo propician la comprensión de los conocimientos, sino que además cultivan habilidades blandas que posibilitan una comunicación efectiva, en la que se garantiza la adecuada resolución de problemas y un eficiente trabajo en equipo. En efecto, se concluye que las estrategias lúdicas optimizaron el dominio de las competencias lingüísticas, al mismo tiempo de fortalecer las habilidades socioemocionales claves para el desarrollo integral.

El mejoramiento del rendimiento académico, fue perceptible con el aumento directo del porcentaje de estudiantes que previo a la aplicación de las estrategias lúdicas se ubicaba en los niveles bajo y medio a partir del pretest aplicado y que después de las sesiones de aprendizaje mediadas por las estrategias lúdicas tuvieron una mayor participación, elevando su nivel de rendimiento académico.

REFERENCIAS

- Aguilar-Gordón, F. (2019). *Enfoques y perspectivas del pensamiento pedagógico latinoamericano* (Universida, Issue 1).
- Alarcón, L. (2020). *La competencia comunicativa en la enseñanza de la lengua*. http://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1719/1/LLC_TESINA_X_Alarco.pdf
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209–213. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- Artidiello, M. (2018). Filosofía para niños y niñas: una oportunidad diferente para pensar en la escuela. *Ciencia y Sociedad*, 43, 25–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.22206/cys.2018.v43i3.pp25-38>
- Baraldi, V. (2021). John Dewey: education as a process of reconstruction of experiences. *Revista de La Escuela de Ciencias de La Educación*, 1(16), 68–76. <https://doi.org/10.35305/rece.v1i16.587>
- Caicedo-Coello, J. A., Vallejo-Valdivieso, P. A., & Moya-Martínez, M. E. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 189. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617>
- Calderón Álvarez, C. S. (2023). Desafíos de la innovación educativa en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 3389–3401. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5579
- Candela, J., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194/3227>
- Canese, M. (2020). Percepción del desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico en la Universidad Nacional de Asunción, Paraguay. *Perfiles Educativos*, 42(169), 21–35. <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2020.169.59295>
- Carino, N. (2018). *J. Piaget y L. Vygotsky: Análisis de teorías y sus implicancias en el campo pedagógico*. 1–63. https://ri.unlu.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/rediunlu/523/Carino_Noelia_Lía_TF_G.pdf?sequence=2&isAllowed=y%0Ahttps://ri.unlu.edu.ar/xmlui/handle/rediunlu/523
- Carrillo-Ojeda, M., García-Herrera, D., Ávila-Mediavilla, C., & Erazo-Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430–448. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Cedeño, W., López, F., & Valencia, G. (2019). El desarrollo socio-afectivo en la niñez como base fundamental en la formación de valores. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 32, 1–14. <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>
- Cruzado, S. A. O. (2021). Aprendizaje lúdico en la atención y concentración. *Journal of Latin American Science*, 5(1), 251–273. <https://doi.org/10.46785/LASJOURNAL.V5I1.76>
- Espinar, E., & Vigueras, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la

- educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3).
<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n3/0257-4314-rces-39-03-e12.pdf>
- Fonden, J. (2020). Importancia del pensamiento abstracto. Su formación en el aprendizaje de la Programación Importance of abstract thinking. His training in learning programming. *EduSol*, 20(72), 122–135.
<http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v20n72/1729-8091-eds-20-72-122.pdf>
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(September), 41–51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Garcés Rodríguez, A. (2019). Hacia una lectura estética de los modelos de competencia comunicativa: la importancia de la creatividad. *ReiDoCrea*, 8, 338–355.
- Gutiérrez, A. (2021). La edad de las operaciones formales de Jean Piaget y el rendimiento académico en matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 5864–5882. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.728
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las tres rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In *Mc Graw Hill* (Vol. 1, Issue Mexico).
- INEVAL. (2018). Resultados de PISA para el Desarrollo. *Ineval*, 152.
https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
- INEVAL. (2023). *Informe Nacional de Resultados Ser Estudiante 2022-2023*. 103.
<http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/nacionales-informes-y-resultados/>
- Leal, S. (2019). Competencias Comunicativas y su incidencia en la expresión Oral. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
[http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/3814/1/PROYECTO COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y SU INCIDENCIA EN LA EXPRESION ORAL SILVIA LEAL SALAZAR.pdf](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/3814/1/PROYECTO%20COMPETENCIAS%20COMUNICATIVAS%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20LA%20EXPRESION%20ORAL%20SILVIA%20LEAL%20SALAZAR.pdf)
- Maldonado-Maldonado, A., Cárdenas, S., & Cortes, C. I. (2021). ¿Qué inhibe la participación en actividades de movilidad? In *Revista Mexicana de Investigación Educativa* (Vol. 26).
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_isoref&pid=S1405-66662021000100019&lng=es&tlng=es
- Morales, C. B., & Caballero-García, P. Á. (2019). Genius Hour: an innovative methodological strategy in the Spanish as a Foreign Language class. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 31, 11–28. <https://doi.org/10.5209/DIDA.56932>
- Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 36(2).
<https://doi.org/10.16888/interd.2019.36.2.15>
- Muyolema, A. (2019). Interculturalidad, Sumak Kawsay y diálogo de saberes. *Estado & Comunes, Revista de Políticas y Problemas Públicos*, 1(1).
https://doi.org/10.37228/estado_comunes.v1.n1.2013.8
- Pacheco Martínez, N. J. (2021). Seguimiento al análisis de las edificaciones de uso escolar: su evaluación e impacto en la educación primaria y secundaria. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 12(23).
<https://doi.org/10.23913/ride.v12i23.1082>
- Pérez, M. (2019). Dificultades del aprendizaje y trastornos del desarrollo. *Apuntes*, 1, 1–248. <http://www.boe.es/boe/dias/2008/11/20/pdfs/A46185-46320.pdf>
- Pimienta, J., & De la Orden, A. (2017). *Metodología de la investigación* (Pearson).
- Razeto, A. (2018). Strategies to promote family participation in child education in

- Chilean schools. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1–20. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844180495>
- Ríos, T. (2022). La perspectiva hermenéutica como comprensión de la denotación del lenguaje. In *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*.
- Rodríguez-Hernández, C., & Juanes-Giraud, B. (2019). Interactivity in Virtual Learning Environments for Postgraduate Education. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(1–14).
- Salvatierra-Ávila, M., & Game-Varas, C. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas , a través de la educación en línea Language skills to strengthen communication skills , through online education Habilidades lingüísticas para fortalecer as habilidades de comunicaç. *Polo Del Conocimiento*, 6(8), 373–385. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i8>
- Sarmiento, B. (2022). *Estrategia pedagógica mediada por la herramienta Exelearning para mejorar la comprensión lectora de grado 5 , I . E . Técnica Samuel Ignacio Santamaria Blanca Ligia Sarmiento Rincón*. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15610/TGF_Blanca_Sarmiento_Rincon.pdf?sequence=1
- Sebasti, J., & Granados, A. P. (2020). Diseño curricular y transformación de contextos educativos desde experiencias concretas. In *Diseño curricular y transformación de contextos educativos desde experiencias concretas* (Dirección). <https://doi.org/10.22518/book/9789585511293>
- Student, M. T., Kumar, R. R., Omments, R. E. C., Prajapati, A., Blockchain, T.-A., MI, A. I., Randive, P. S. N., Chaudhari, S., Barde, S., Devices, E., Mittal, S., Schmidt, M. W. M., Id, S. N. A., PREISER, W. F. E., OSTROFF, E., Choudhary, R., Bit-cell, M., In, S. S., Fullfillment, P., ... Fellowship, W. (2021). Propósito y alcance de la r. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- UNICEF. (2021). *Crecer y aprender a través del juego Cuatro claves de la implementación del Cuidado para el Desarrollo Infantil en Latinoamérica y el Caribe*. ECDAN. <https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-traves-del-juego>
- Vega-Córdova, C. A., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. In *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía* (Vol. 5, Issue 5). <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>