

Estrategias lúdico-pedagógicas para fortalecer la interacción y el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura

*Playful-pedagogical strategies to strengthen interaction and meaningful
learning in the subject of Language and Literature*

MSc. Maldonado Celi Marjori Rocio

Unidad Educativa Fiscomisional Manuel José Rodríguez
marjori.maldonado@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-6562-3944>
Loja – Ecuador

MSc. Jaramillo Serrano Diana Beatriz

Unidad Educativa Fiscomisional Manuel José Rodríguez
dianab.jaramillo@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-1707-1187>
Loja – Ecuador

MSc. Palacios Reyes Jeremy Alejandro

Unidad Educativa Fiscomisional Manuel José Rodríguez
jeremy.palacios@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-4021-373X>
Loja – Ecuador

MSc. Gonzalez Merchan Pamela Stefania

Unidad Educativa Fiscomisional Manuel José Rodríguez
pamela.gonzalez@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-3764-5172>
Loja – Ecuador

Formato de citación APA

Maldonado, M., Jaramillo, D., Palacios, J. & Gonzalez, P.
(2026). Estrategias lúdico-pedagógicas para fortalecer
la interacción y el aprendizaje significativo en la
asignatura de Lengua y Literatura. Revista REG, Vol. 5
(Nº. 4), p. 1228 – 1247.

NEXO CIENTIFICO

Vol. 5 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 10-10-2026

Fecha de aceptación: 15-10-2026

Fecha de publicación: 31-12-2026



RESUMEN

La incorporación de actividades lúdicas en la enseñanza de Lengua y Literatura constituye una alternativa pedagógica para fortalecer la interacción formativa y favorecer experiencias de aprendizaje más participativas y significativas. El presente estudio tuvo como objetivo analizar la contribución de las estrategias lúdico-pedagógicas al fortalecimiento de la interacción y el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura, considerando su incidencia en la participación, comunicación, colaboración y transformación de las prácticas docentes. Se desarrolló una investigación de enfoque cualitativo, con método etnográfico y alcance aplicado, realizada en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan de Ilumán”, con la participación de 28 estudiantes de sexto grado, durante un período de inmersión de tres semanas. Para la recopilación de información se emplearon la observación participante, registros de campo y entrevistas con preguntas abiertas. Posteriormente, se implementaron tres talleres lúdicos orientados al aprendizaje de signos de puntuación, palabras agudas, graves y esdrújulas, y producción de cuentos, fábulas y leyendas. Los resultados evidenciaron inicialmente una limitada interacción entre estudiantes y docente, escasa participación y predominio de actividades tradicionales; después de la intervención se identificaron condiciones más favorables para la participación, el trabajo colaborativo, la expresión de ideas y la comprensión de los contenidos. Asimismo, el proceso permitió generar resignificaciones pedagógicas mediante la reflexión sobre las estrategias utilizadas y su adaptación a las necesidades del grupo. Se concluyó que las actividades lúdicas, cuando se articulan con objetivos curriculares y una mediación docente intencional, pueden contribuir al fortalecimiento de la interacción formativa y a la transformación de las experiencias de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura.

PALABRAS CLAVE: actividades lúdicas, interacción formativa, Lengua y Literatura, resignificación pedagógica, aprendizaje significativo.



ABSTRACT

The incorporation of playful activities into Language and Literature teaching constitutes a pedagogical alternative for strengthening formative interaction and promoting more participatory and meaningful learning experiences. This study aimed to analyze the contribution of playful-pedagogical strategies to strengthening interaction and meaningful learning in the subject of Language and Literature, considering their influence on participation, communication, collaboration, and the transformation of teaching practices. A qualitative research approach was developed, using an ethnographic method and an applied scope, at the “San Juan de Ilumán” Intercultural Bilingual Community Educational Unit, with the participation of 28 sixth-grade students over a three-week immersion period. Participant observation, field records, and open-ended interviews were used for data collection. Subsequently, three playful workshops were implemented focusing on punctuation marks, acute, grave, and esdrújula words, and the production of stories, fables, and legends. The results initially revealed limited interaction between students and teachers, low participation, and a predominance of traditional activities. After the intervention, more favorable conditions were identified for participation, collaborative work, expression of ideas, and content comprehension. Likewise, the process generated pedagogical resignifications through reflection on the strategies used and their adaptation to the needs of the group. It was concluded that playful activities, when articulated with curricular objectives and intentional teacher mediation, can contribute to strengthening formative interaction and transforming teaching and learning experiences in Language and Literature.

KEYWORDS: playful activities, formative interaction, Language and Literature, pedagogical resignification, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de Lengua y Literatura constituye un componente esencial de la formación integral de los estudiantes, debido a que favorece el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas, sociales y creativas necesarias para desenvolverse en diferentes contextos. En este proceso, la interacción entre docentes y estudiantes adquiere especial relevancia, puesto que el aprendizaje no se limita a la recepción de contenidos, sino que requiere espacios de diálogo, intercambio de ideas, participación y construcción conjunta del conocimiento. Desde esta perspectiva, la interacción formativa se comprende como un proceso mediante el cual los actores educativos participan activamente en experiencias de aprendizaje que permiten expresar conocimientos, emociones, intereses y formas de comprender la realidad. La investigación de referencia sostiene que estas interacciones contribuyen a fortalecer el aprendizaje y favorecen una experiencia educativa más significativa.

En el contexto educativo contemporáneo, las prácticas pedagógicas requieren superar modelos centrados exclusivamente en la transmisión de información y promover metodologías que sitúen al estudiante como participante activo de su aprendizaje. La interacción educativa adquiere, por tanto, una dimensión cognitiva, afectiva y social, ya que el intercambio entre docentes y estudiantes permite construir conocimientos, desarrollar habilidades de pensamiento y fortalecer vínculos interpersonales. Albert et al. (2021), según el análisis desarrollado en la tesis de referencia, destacan que la participación deliberada y regulada puede transformar la dinámica del aula y favorecer una comprensión más profunda de los contenidos. De igual manera, Barrios-Palacios (2021) señala la importancia de las relaciones que se establecen cotidianamente entre docentes y estudiantes, debido a que en ellas intervienen motivaciones, expectativas y sentimientos que contribuyen a consolidar comunidades de aprendizaje.

En este escenario, las actividades lúdicas representan una alternativa pedagógica pertinente para dinamizar la enseñanza de Lengua y Literatura. El juego, cuando se incorpora con una intencionalidad educativa definida, deja de constituir una actividad exclusivamente recreativa y se convierte en un recurso que favorece la participación, la comunicación, la creatividad y la resolución de problemas. Canales et al. (2023) destacan que las experiencias lúdicas generan oportunidades para fortalecer la interacción social, la autonomía y las habilidades comunicativas, mientras que Baque y Gutierrez (2024) relacionan estas actividades con el desarrollo de capacidades cognitivas como la atención, la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En consecuencia, la

incorporación planificada de actividades lúdicas permite establecer un puente entre los contenidos curriculares y experiencias de aprendizaje más activas y significativas.

La dimensión afectiva también ocupa un lugar relevante dentro de este enfoque, puesto que las condiciones emocionales del aula influyen en la disposición de los estudiantes para participar, comunicarse y aprender. Baeza (2022), citado en la investigación de referencia, plantea que las estrategias lúdicas y la gamificación pueden generar experiencias que favorecen la autonomía, la percepción de competencia y las relaciones sociales, siempre que sean diseñadas con una finalidad pedagógica y no se reduzcan al uso superficial de recompensas. De esta manera, las actividades lúdicas pueden contribuir a generar ambientes seguros y acogedores en los cuales los estudiantes se sientan valorados y tengan mayores posibilidades de expresar sus ideas.

Desde la dimensión social, el aprendizaje se configura como un proceso situado en las relaciones que se producen dentro y fuera del aula. El intercambio de perspectivas, el trabajo colaborativo y la resolución conjunta de situaciones favorecen la construcción de significados compartidos y permiten que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas mientras interactúan con sus pares y docentes. Soriano (2020) y Taba (2020), considerados en la tesis analizada, resaltan precisamente la influencia de las interacciones sociales y de los contextos colaborativos en la apropiación del conocimiento. Esta perspectiva permite comprender que la enseñanza de Lengua y Literatura no debe reducirse a la memorización de reglas gramaticales o a la lectura individualizada, sino que puede convertirse en un espacio para dialogar, crear, interpretar, argumentar y producir textos de manera colaborativa.

Los antecedentes derivados de la experiencia investigativa desarrollada en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan de Ilumán” evidencian la pertinencia de esta problemática. Durante las prácticas preprofesionales se identifica una limitada interacción formativa entre docentes y estudiantes y un uso reducido de actividades lúdicas. En el aula predominan actividades individuales vinculadas con cuadernos, libros y hojas de trabajo, situación que restringe las oportunidades para el diálogo, el intercambio de ideas y el aprendizaje colaborativo. Asimismo, se observa que una parte considerable de los estudiantes participa poco durante las clases, debido, entre otros factores, a la falta de motivación, el temor a equivocarse, la incomprensión de determinados contenidos y las características de una comunicación predominantemente unidireccional.

Frente a esta problemática, la resignificación pedagógica adquiere importancia porque implica revisar las prácticas educativas a partir de las experiencias desarrolladas y de los resultados obtenidos. En la investigación de referencia, la aplicación de talleres lúdicos permite replantear la enseñanza de

Lengua y Literatura, favoreciendo una mayor participación, creatividad, colaboración y vinculación de los contenidos con situaciones cercanas a los estudiantes. La propuesta incorpora actividades relacionadas con signos de puntuación, reglas de acentuación, cuentos, fábulas y leyendas, demostrando que los contenidos lingüísticos y literarios pueden abordarse mediante experiencias participativas que integran el aprendizaje y la interacción.

En este sentido, resulta pertinente investigar estrategias lúdico-pedagógicas que permitan fortalecer la interacción y el aprendizaje significativo en Lengua y Literatura, especialmente ante la necesidad de generar ambientes donde los estudiantes participen activamente, expresen sus ideas y construyan conocimientos mediante experiencias colaborativas. La literatura revisada y los antecedentes de la investigación coinciden en que las actividades lúdicas pueden favorecer dimensiones cognitivas, afectivas y sociales del aprendizaje, mientras que la interacción formativa posibilita una relación pedagógica más participativa y reflexiva. La relevancia del estudio radica, por tanto, en aportar una perspectiva pedagógica que articule juego, comunicación, colaboración y aprendizaje, contribuyendo a la transformación de prácticas tradicionales y a una enseñanza de Lengua y Literatura más dinámica y contextualizada.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, debido a que se buscó comprender las experiencias, interacciones y significados construidos por los estudiantes y docentes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. El estudio se orientó desde una perspectiva etnográfica y de alcance aplicado, puesto que las investigadoras se involucraron directamente en el contexto educativo para identificar las características de la interacción formativa, interpretar las situaciones observadas y, posteriormente, implementar una propuesta de intervención mediante actividades lúdicas. El trabajo se estructuró en tres etapas: diagnóstico de la situación del aula, implementación de talleres lúdicos y análisis de las resignificaciones pedagógicas derivadas de la experiencia.

El estudio se realizó en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan de Ilumán”, ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Otavalo, parroquia San Juan de Ilumán, específicamente en el aula de sexto grado de Educación General Básica. La población participante estuvo constituida por 28 estudiantes, 14 mujeres y 14 varones, quienes conformaban el grupo en el que se desarrollaron las prácticas preprofesionales. La selección correspondió a un criterio intencional y contextual, debido a que el grupo fue el espacio educativo en el cual se realizaron las prácticas y en el que se identificó directamente la problemática relacionada con la limitada

interacción formativa y el reducido empleo de actividades lúdicas. La fase de inmersión pedagógica tuvo una duración de tres semanas, período durante el cual se observaron las dinámicas de enseñanza, las relaciones entre docentes y estudiantes y las formas de participación en las actividades de Lengua y Literatura.

Las principales categorías de análisis fueron la interacción formativa, las actividades lúdicas y la resignificación pedagógica. La interacción formativa se analizó a partir de los intercambios entre docentes y estudiantes, la participación, el diálogo, la retroalimentación y el trabajo colaborativo; las actividades lúdicas se consideraron como estrategias didácticas destinadas a favorecer la participación y la construcción activa del aprendizaje; mientras que la resignificación pedagógica se examinó a partir de las reflexiones generadas sobre las prácticas docentes después de la aplicación de los talleres. Estas categorías permitieron establecer una relación entre las experiencias lúdicas desarrolladas y las transformaciones observadas en las dinámicas de enseñanza y aprendizaje.

Para la recolección de información se empleó principalmente el método etnográfico, mediante el cual las investigadoras se incorporaron al contexto educativo y observaron directamente las prácticas desarrolladas dentro y fuera del aula. La técnica fundamental fue la observación participante, apoyada en una guía de observación y registros de campo, lo que permitió identificar las formas de interacción, participación, comunicación y organización de las actividades. La observación se orientó específicamente hacia los aspectos relacionados con la interacción formativa y las estrategias didácticas utilizadas, evitando limitarse a una observación general del contexto.

También se aplicaron entrevistas con preguntas abiertas dirigidas a los actores educativos, con la finalidad de complementar la información obtenida mediante la observación y conocer de manera más directa sus experiencias y percepciones sobre las dinámicas del aula. Esta técnica permitió profundizar en aspectos que no siempre podían ser identificados mediante la observación directa y favoreció una comprensión contextualizada de las experiencias educativas. El proceso metodológico integró, por tanto, la observación participante, la etnografía del aula, la evaluación diagnóstica y las entrevistas como procedimientos complementarios para caracterizar la situación inicial.

A partir del diagnóstico obtenido, se diseñaron e implementaron tres talleres lúdicos dirigidos a los estudiantes de sexto grado. El primer taller, denominado *“¡Puntúa y gana! El juego de los signos”*, abordó el uso del punto, la coma y el punto y coma; el segundo, *“El desafío de las sílabas: agudas, graves y esdrújulas”*, trabajó las reglas de acentuación; y el tercero, *“El cofre de las historias:*

cuentos, fábulas y leyendas”, estuvo orientado a la creación literaria y la expresión de la imaginación. Cada taller fue organizado en momentos de introducción, desarrollo de la actividad lúdica y cierre reflexivo o resignificación pedagógica.

Los talleres se desarrollaron en las instalaciones de la institución y utilizaron recursos como diario de campo, observación participante, ruleta del saber, guías de autoaprendizaje, cartulinas, cartillas, marcadores, hojas de trabajo y espacios del patio escolar. Las actividades se organizaron de acuerdo con las necesidades de aprendizaje identificadas durante el diagnóstico y se procuró que el juego funcionara como mediador de la interacción entre estudiantes y docente. En el primer taller, por ejemplo, se estableció un tiempo estimado de cuatro horas distribuidas en tres días de la semana, mientras que los demás talleres mantuvieron una organización semejante orientada al desarrollo progresivo de los contenidos lingüísticos y literarios.

El análisis de la información se realizó mediante la interpretación cualitativa de las experiencias registradas, contrastando la situación diagnosticada con las transformaciones observadas durante la implementación de los talleres. Para valorar la resignificación pedagógica se consideraron las observaciones realizadas, las experiencias desarrolladas y la retroalimentación proporcionada por la docente tutora. De esta manera, el proceso metodológico permitió identificar cambios relacionados con la participación, el trabajo en equipo, la confianza para expresar dudas y opiniones, la creatividad y la apropiación de los contenidos de Lengua y Literatura.

Como principales hallazgos metodológicos, se identificó inicialmente una escasa interacción formativa entre estudiantes y docente, asociada con prácticas predominantemente tradicionales y con oportunidades limitadas para el intercambio de ideas. Después de la implementación de los talleres, se evidenció una mayor disposición de los estudiantes hacia la participación, el trabajo colaborativo y la expresión de sus conocimientos. Asimismo, las actividades permitieron relacionar los contenidos de Lengua y Literatura con experiencias más dinámicas y significativas, mientras que el proceso de retroalimentación favoreció la reflexión sobre las prácticas docentes y su posible transformación.

En consecuencia, la metodología permitió articular diagnóstico, intervención y reflexión pedagógica en un mismo proceso investigativo. La observación participante posibilitó reconocer las necesidades del contexto; los talleres lúdicos constituyeron la estrategia de intervención; y la retroalimentación y análisis de las experiencias permitieron identificar las resignificaciones pedagógicas alcanzadas. Este procedimiento se correspondió con el propósito de comprender y

transformar las dinámicas de interacción en la enseñanza de Lengua y Literatura desde una perspectiva activa, participativa y contextualizada.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados se organizaron en cinco dimensiones de análisis: situación inicial de la interacción formativa, características de las actividades lúdicas implementadas, cambios observados en la participación y aprendizaje, resignificación de la práctica pedagógica y contraste con investigaciones recientes. La interpretación se sustentó principalmente en la tesis proporcionada como fuente base y se complementó con estudios recientes sobre gamificación y estrategias interactivas en Lengua y Literatura. La investigación de Beltrán y Tenezaca (2025) se desarrolló con 28 estudiantes de sexto grado y encontró inicialmente una limitada interacción formativa y un uso reducido de actividades lúdicas; posteriormente, la implementación de talleres permitió analizar cambios en la experiencia educativa y en la práctica docente.

Tabla 1. Situación inicial de la interacción formativa en Lengua y Literatura

Aspecto analizado	Resultado identificado	Interpretación
Interacción docente-estudiante	Se evidenció una interacción formativa limitada durante las clases.	La comunicación pedagógica no generaba suficientes oportunidades para el intercambio de ideas, preguntas y retroalimentación.
Participación estudiantil	Se observó baja participación en determinadas actividades de aprendizaje.	La escasa participación condicionaba la construcción colectiva del conocimiento.
Metodología predominante	Se identificaron prácticas de carácter tradicional y actividades principalmente individuales.	El predominio de dinámicas poco participativas restringía las posibilidades de interacción.
Motivación	Se observaron dificultades para mantener el interés de los estudiantes en algunas actividades.	La presentación poco dinámica de los contenidos podía dificultar la implicación activa del alumnado.
Lectura y escritura	Se identificaron dificultades para comprender algunas actividades relacionadas con lectura y escritura.	La situación evidenció la necesidad de emplear estrategias más accesibles, participativas y contextualizadas.

Fuente: Beltrán y Tenezaca (2025), adaptado por el autor.

El diagnóstico permitió establecer que la problemática no se relacionaba únicamente con el dominio de determinados contenidos de Lengua y Literatura, sino también con la manera en que estos se desarrollaban dentro del aula. La limitada interacción entre docentes y estudiantes reducía las oportunidades para expresar conocimientos, formular preguntas, intercambiar opiniones y construir

respuestas de manera colectiva. Este hallazgo resulta particularmente importante porque la interacción formativa constituye una condición para que el estudiante deje de ocupar un papel predominantemente receptivo y participe activamente en la construcción del aprendizaje. La propia investigación identificó que la confianza proporcionada por la docente constituía un factor relevante, pues cuando esta confianza era insuficiente los estudiantes tendían a limitar su participación, el trabajo en equipo y el desarrollo de las actividades.

Desde una perspectiva crítica, este resultado muestra que la incorporación de recursos lúdicos no debe entenderse como una solución aislada a las dificultades de aprendizaje. El problema identificado involucró dimensiones metodológicas, comunicativas y afectivas, por lo que una actividad recreativa por sí sola no garantizaría una transformación pedagógica. La principal aportación del diagnóstico consistió en evidenciar la necesidad de vincular las actividades lúdicas con una intencionalidad curricular concreta, particularmente en contenidos de Lengua y Literatura. Esta consideración coincide con investigaciones recientes realizadas en Ecuador que también identificaron problemas de motivación y aprendizaje en esta área y plantearon estrategias interactivas como alternativa para responder a dichas necesidades.

Tabla 2. Características de los talleres lúdicos implementados

Taller	Contenido de Lengua y Literatura	Estrategia central	Finalidad pedagógica
Taller 1: “¡Puntúa y gana!”	Punto, coma y punto y coma	Juego de signos, ruleta del saber y actividades participativas	Comprender y aplicar los signos de puntuación en diferentes contextos.
Taller 2: “El desafío de las sílabas”	Palabras agudas, graves y esdrújulas	Actividades lúdicas y retos relacionados con la acentuación	Identificar, comprender y aplicar reglas de acentuación.
Taller 3: “El cofre de las historias”	Cuentos, fábulas y leyendas	Creación y socialización de producciones literarias	Desarrollar creatividad, expresión escrita y comunicación.
Organización	Contenidos lingüísticos y literarios	Introducción, desarrollo lúdico y cierre reflexivo	Articular aprendizaje, interacción y resignificación pedagógica.

Fuente: Beltrán y Tenezaca (2025), adaptado por el autor.

La implementación evidenció que los contenidos de Lengua y Literatura podían abordarse mediante situaciones lúdicas sin perder su finalidad académica. El primer taller permitió trabajar los signos de puntuación mediante actividades participativas; el segundo centró la atención en la clasificación y acentuación de palabras; y el tercero amplió la experiencia hacia la producción creativa de cuentos, fábulas y leyendas. Esta progresión resulta significativa porque pasó de contenidos

normativos y lingüísticos hacia actividades de producción y expresión, permitiendo que los estudiantes no solo reconocieran conceptos, sino que los utilizaran en situaciones prácticas. En particular, la investigación reportó que el taller sobre signos de puntuación favoreció que los estudiantes percibieran la lectura y la escritura como actividades más dinámicas.

El análisis crítico muestra que la fortaleza de los talleres no radicó exclusivamente en el componente de juego, sino en la relación entre contenido curricular, interacción y participación. Esta característica diferencia una actividad lúdica pedagógicamente planificada de una actividad recreativa sin propósito educativo. La evidencia reciente respalda esta interpretación: Fernández Pineda et al. (2024) diseñaron un programa de gamificación para Lengua y Literatura con objetivos, actividades, recursos, escenarios, valoración y retroalimentación, y concluyeron que la propuesta resultó eficaz para potenciar la motivación. Por tanto, los hallazgos de la tesis coinciden con investigaciones contemporáneas al señalar que el valor pedagógico de lo lúdico depende de su planificación y articulación con los objetivos de aprendizaje.

Tabla 3. Cambios asociados con la interacción y el aprendizaje

Dimensión	Situación inicial	Situación posterior a los talleres	Tendencia identificada
Participación	Participación limitada en determinadas actividades.	Mayor disposición para intervenir en las dinámicas propuestas.	Favorable
Interacción	Comunicación docente-estudiante poco dinámica.	Mayor intercambio de ideas y participación conjunta.	Favorable
Trabajo colaborativo	Predominio de actividades individuales.	Mayor incorporación de actividades compartidas.	Favorable
Expresión personal	Dificultades para expresar ideas en algunas situaciones.	Mayor posibilidad de comunicar opiniones y producciones.	Favorable
Aprendizaje de contenidos	Dificultades para comprender determinadas actividades.	Mayor vinculación de los contenidos con experiencias prácticas.	Favorable

Fuente: Beltrán y Tenezaca (2025), adaptado por el autor.

Los resultados mostraron una tendencia favorable después de la implementación de los talleres, especialmente en las posibilidades de participación, colaboración y expresión. Las actividades lúdicas generaron condiciones diferentes a las observadas durante el diagnóstico, puesto que incorporaron dinámicas que requerían interacción entre los participantes. La investigación señaló que la lúdica permitió desarrollar una interacción más activa entre niños y docentes, facilitó la comprensión de los contenidos y favoreció la construcción conjunta del conocimiento mediante el aporte de ideas y perspectivas. Este resultado se relacionó directamente con el objetivo planteado, ya que las

actividades no se limitaron a mejorar la experiencia recreativa, sino que se utilizaron como mediadoras del aprendizaje. No obstante, desde una perspectiva crítica, estos resultados deben interpretarse de acuerdo con las características del estudio. Al tratarse de una investigación cualitativa, etnográfica y contextualizada en un grupo de 28 estudiantes, los hallazgos permiten comprender profundamente una experiencia educativa específica, pero no permiten establecer generalizaciones estadísticas para todas las instituciones educativas. Esta limitación no disminuye su valor, sino que señala la necesidad de desarrollar investigaciones posteriores con muestras más amplias y diseños comparativos. En contraste, Alcívar et al. (2025) utilizaron un diseño cuasiexperimental con 61 estudiantes y encontraron diferencias estadísticamente significativas a favor de una estrategia interactiva basada en Educaplay para comprensión lectora y producción textual. La convergencia entre ambos estudios fortalece la hipótesis de que las metodologías interactivas pueden favorecer el aprendizaje de Lengua y Literatura, aunque mediante evidencias metodológicamente diferentes.

Tabla 4. Resignificación pedagógica derivada de la experiencia

Elemento	Evidencia identificada	Aporte a la práctica docente
Reflexión sobre la práctica	Se analizaron las experiencias después de cada taller.	Permitió reconocer fortalezas y dificultades de las estrategias utilizadas.
Retroalimentación	Se incorporó la retroalimentación de la docente tutora.	Favoreció el replanteamiento de las estrategias pedagógicas.
Relación teoría-práctica	Las experiencias desarrolladas se contrastaron con los fundamentos pedagógicos.	Permitió comprender la utilidad de adaptar la teoría a las necesidades reales del aula.
Rol docente	Se fortaleció la función del docente como facilitador de la interacción.	Favoreció una práctica menos centrada en la transmisión y más orientada a la participación.
Mejora continua	Se identificaron aspectos susceptibles de modificación para futuras experiencias.	La práctica pedagógica se asumió como un proceso dinámico y reflexivo.

Fuente: Beltrán y Tenezaca (2025), adaptado por el autor.

La resignificación pedagógica constituyó uno de los aportes más relevantes de la experiencia porque permitió trasladar la reflexión desde el resultado inmediato de las actividades hacia la manera en que se comprendía y ejercía la práctica docente. La investigación planteó que la resignificación implicaba una actualización continua de las prácticas pedagógicas y una acción dialógica orientada a transformar los métodos de enseñanza a partir de la realidad observada. En este sentido, los talleres no fueron considerados únicamente como instrumentos para mejorar la participación de los estudiantes, sino también como experiencias que permitieron a las investigadoras reconsiderar sus propias decisiones didácticas.

Este hallazgo coincide con investigaciones recientes que sitúan la reflexión docente como un componente central de la transformación pedagógica. Impatá Álvarez (2022) plantea un proceso de reflexión-acción-reflexión desde un enfoque cualitativo e interpretativo, mientras que Delgado et al. (2024) analizan la resignificación de la labor docente desde las prácticas desarrolladas en el aula. La coincidencia permite sostener que resignificar no significa simplemente cambiar una actividad por otra, sino analizar críticamente lo realizado, identificar las necesidades de los estudiantes y reconstruir las decisiones pedagógicas. Por ello, uno de los principales aportes de la investigación analizada consiste en vincular directamente la actividad lúdica con un proceso reflexivo sobre la enseñanza.

Tabla 5. Comparación crítica con investigaciones recientes

Estudio	Contexto y metodología	Estrategia	Hallazgo principal	Relación con el presente estudio
Beltrán y Tenezaca (2025)	Ecuador; enfoque cualitativo, etnográfico aplicado.	Talleres lúdicos.	Fortalecimiento de la interacción formativa y reflexión sobre la práctica pedagógica.	Constituye la fuente principal y presenta coincidencia directa con el objetivo del estudio.
Fernández Pineda et al. (2024)	Ecuador; investigación descriptivo-explicativa con diseño experimental.	Gamificación con herramientas digitales.	La propuesta favoreció la motivación hacia Lengua y Literatura.	Coincide en el valor motivacional de las estrategias basadas en el juego.
Villamar et al. (2024)	Ecuador; estudio experimental con grupo de control.	Gamificación en Lengua y Literatura.	Se reportó una mejora del rendimiento académico del grupo experimental frente al control.	Amplía la evidencia hacia resultados académicos medibles.
Alcívar et al. (2025)	Ecuador; enfoque mixto y diseño cuasiexperimental.	Educaplay como estrategia interactiva.	Se obtuvo una mejora estadísticamente significativa en comprensión lectora y producción textual.	Refuerza la importancia de metodologías activas e interactivas en Lengua y Literatura.
Delgado et al. (2024)	Colombia; estudio sobre práctica pedagógica.	Resignificación de la labor docente.	Destacó la reflexión y transformación de las prácticas pedagógicas.	Coincide con la dimensión de resignificación pedagógica del presente estudio.

Fuente: Elaboración propia a partir de Beltrán y Tenezaca (2025), Fernández Pineda et al. (2024), Villamar et al. (2024), Alcívar et al. (2025) y Delgado et al. (2024).

La comparación evidencia una tendencia común: las investigaciones recientes en Lengua y Literatura se desplazan desde metodologías predominantemente transmisivas hacia estrategias que incorporan participación, interacción, juego, gamificación y recursos digitales. Fernández Pineda et al. (2024) identificaron limitaciones motivacionales y de comprensión antes de aplicar su propuesta y posteriormente concluyeron que la gamificación favoreció la motivación. Villamar et al. (2024), por su parte, utilizaron un grupo experimental y uno de control y reportaron una mejora significativa del rendimiento académico en el grupo que recibió gamificación. Alcívar et al. (2025) también encontraron efectos estadísticamente significativos mediante una estrategia interactiva con Educaplay. En conjunto, estos estudios coinciden con la investigación base en reconocer que las estrategias activas pueden modificar favorablemente la experiencia de aprendizaje.

Sin embargo, también se identifican diferencias metodológicas importantes. Mientras Beltrán y Tenezaca (2025) priorizaron la comprensión profunda de las interacciones y la resignificación de la práctica desde un enfoque etnográfico, los estudios de Villamar et al. (2024) y Alcívar et al. (2025) incorporaron diseños experimentales o cuasiexperimentales que permitieron medir cambios mediante procedimientos estadísticos. Por ello, no resulta metodológicamente adecuado afirmar que los resultados cualitativos de la investigación base demuestran una mejora estadística; lo que sí permiten sostener es una tendencia favorable observada y documentada en la experiencia educativa. Esta diferencia constituye una limitación y, al mismo tiempo, una oportunidad para futuras investigaciones que combinen la riqueza interpretativa de la etnografía con mediciones cuantitativas de participación, rendimiento, comprensión lectora y producción textual.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten discutir que las actividades lúdicas constituyeron una alternativa pedagógica pertinente para fortalecer la interacción formativa en la asignatura de Lengua y Literatura. En el diagnóstico inicial se identificó una limitada interacción entre estudiantes y docente, acompañada de prácticas predominantemente tradicionales y de un uso reducido de actividades lúdicas. Esta situación incidía en la participación, el trabajo colaborativo y las posibilidades de expresar conocimientos e ideas dentro del aula. La investigación de referencia permitió reconocer que la interacción formativa no dependía únicamente de la transmisión de contenidos, sino también de la confianza, el diálogo y las oportunidades que se ofrecían a los estudiantes para intervenir activamente en el proceso educativo. Desde esta perspectiva, los resultados coincidieron con el planteamiento de que el aprendizaje adquiere mayor significado cuando se desarrolla mediante procesos de interacción y construcción conjunta. La evidencia obtenida durante la experiencia mostró que, al incorporar

actividades lúdicas, se generaron condiciones más favorables para que los estudiantes participaran, intercambiaran ideas y trabajaran de manera colaborativa. Esto permitió superar parcialmente la dinámica tradicional observada durante el diagnóstico y trasladar el proceso educativo hacia una experiencia más activa. En este sentido, los hallazgos respaldaron la importancia de considerar la interacción formativa como un elemento fundamental de la práctica pedagógica, especialmente en Lengua y Literatura, donde la comunicación, la expresión oral, la lectura y la escritura requieren espacios permanentes de intercambio.

Un aspecto relevante fue la manera en que los contenidos curriculares se articularon con las actividades lúdicas. Los tres talleres implementados abordaron contenidos concretos: signos de puntuación, palabras agudas, graves y esdrújulas, y producción de cuentos, fábulas y leyendas. Esta organización permitió que el juego no se utilizara como una actividad aislada o únicamente recreativa, sino como un recurso vinculado directamente con los objetivos de aprendizaje. El primer taller, por ejemplo, permitió trabajar la utilización del punto, la coma y el punto y coma mediante dinámicas participativas, mientras que los talleres posteriores promovieron el aprendizaje de las reglas de acentuación y la creación de producciones literarias.

Esta característica representa uno de los principales aportes de la experiencia, debido a que demuestra que la lúdica puede integrarse al desarrollo de contenidos lingüísticos y literarios sin perder rigurosidad pedagógica. La investigación evidenció que el empleo de estas actividades favoreció una percepción más dinámica de la lectura y la escritura y permitió relacionar los contenidos con situaciones prácticas. En consecuencia, el valor de las actividades lúdicas no se encontró exclusivamente en generar diversión, sino en crear situaciones de aprendizaje en las que los estudiantes pudieron experimentar, comunicarse, resolver situaciones y aplicar los conocimientos adquiridos. Otro hallazgo significativo estuvo relacionado con la dimensión afectiva y social de la interacción. La investigación mostró que la confianza proporcionada por la docente constituyó un factor importante para favorecer la participación, debido a que la ausencia de confianza podía generar limitaciones en el desarrollo de las actividades y en el trabajo colaborativo. Por ello, la utilización de actividades lúdicas debe comprenderse dentro de un ambiente pedagógico que proporcione seguridad, respeto y oportunidades de participación. El juego, por sí mismo, no garantiza una interacción formativa; requiere de una mediación docente capaz de orientar las relaciones, estimular la expresión de ideas y aprovechar los errores como oportunidades de aprendizaje.

Los resultados también permitieron establecer una relación importante entre las actividades lúdicas y la resignificación pedagógica. La experiencia no solamente produjo cambios en las dinámicas

de los estudiantes, sino que generó espacios para que las investigadoras analizaran críticamente las estrategias utilizadas. La resignificación se produjo mediante la reflexión sobre lo observado, la retroalimentación de la docente tutora y el análisis de los resultados alcanzados después de cada taller. De esta manera, la práctica pedagógica dejó de considerarse como un proceso rígido y pasó a comprenderse como una experiencia susceptible de revisión, adaptación y transformación permanente.

Este resultado adquiere especial importancia porque permite comprender que la innovación pedagógica no consiste únicamente en incorporar nuevas actividades, sino en transformar la manera en que el docente interpreta las necesidades de sus estudiantes y toma decisiones didácticas. La resignificación permitió vincular la teoría con la práctica y reconocer que las estrategias deben ajustarse a las características concretas del grupo. En la investigación, esta reflexión estuvo acompañada por la retroalimentación de la docente tutora, lo que favoreció la identificación de dificultades y posibilidades de mejora para futuras experiencias.

Sin embargo, los resultados deben interpretarse considerando las características metodológicas del estudio. La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo y etnográfico, con una población específica de 28 estudiantes y un período de inmersión de tres semanas. Por esta razón, los hallazgos permiten comprender de manera profunda una experiencia educativa particular, pero no permiten establecer generalizaciones estadísticas sobre todos los estudiantes de Educación General Básica. Esta constituye una limitación que puede ser abordada en futuras investigaciones mediante muestras más amplias, períodos de intervención prolongados y diseños mixtos que permitan combinar la interpretación de las experiencias con indicadores cuantificables de participación, motivación, comprensión lectora y producción escrita.

En síntesis, la discusión permite sostener que las actividades lúdicas contribuyeron favorablemente al fortalecimiento de la interacción formativa y a la transformación de las experiencias de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura. Su principal aporte no radicó simplemente en incorporar juegos, sino en utilizar la lúdica como mediadora de la comunicación, la participación, la colaboración y la construcción del conocimiento. Asimismo, la experiencia mostró que la resignificación pedagógica permitió reflexionar sobre las prácticas implementadas y reconocer alternativas para responder de mejor manera a las necesidades del alumnado. Por tanto, los resultados se relacionaron directamente con el objetivo planteado, al evidenciar que una enseñanza lúdica, intencional y reflexiva puede contribuir a generar experiencias más participativas, significativas y contextualizadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

CONCLUSIONES

La revisión realizada permitió concluir que las actividades lúdico-pedagógicas constituyeron una alternativa pertinente para fortalecer la interacción formativa en la enseñanza de Lengua y Literatura, debido a que favorecieron espacios de participación, comunicación, colaboración y expresión de ideas. La experiencia analizada evidenció inicialmente una interacción limitada entre estudiantes y docente, así como un predominio de prácticas tradicionales y un uso reducido de recursos lúdicos. Frente a esta situación, la incorporación de talleres centrados en contenidos lingüísticos y literarios permitió generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas.

Se concluyó que la lúdica adquirió mayor valor pedagógico cuando fue articulada con objetivos curriculares concretos. Los talleres desarrollados sobre signos de puntuación, reglas de acentuación, cuentos, fábulas y leyendas demostraron que el juego podía utilizarse como mediador para abordar contenidos académicos y, simultáneamente, promover la interacción entre los participantes. En este sentido, la actividad lúdica no se limitó a una función recreativa, sino que permitió vincular los conocimientos con experiencias prácticas, favoreciendo una participación más activa de los estudiantes.

Asimismo, se determinó que la interacción formativa dependió de factores cognitivos, sociales y afectivos, especialmente de la confianza, el diálogo y las oportunidades de participación proporcionadas por el docente. La experiencia mostró que cuando los estudiantes dispusieron de ambientes que favorecieron la comunicación y el trabajo conjunto, se generaron mejores condiciones para expresar ideas, colaborar y construir conocimientos. Por ello, las estrategias lúdicas requirieron una mediación pedagógica intencional, pues el juego por sí solo no garantizó el aprendizaje ni la interacción formativa.

Otro aporte relevante correspondió a la resignificación pedagógica, entendida como un proceso de reflexión sobre las prácticas docentes a partir de las experiencias desarrolladas. La aplicación de los talleres permitió analizar las fortalezas, dificultades y posibilidades de mejora de las estrategias utilizadas, articulando la teoría con las situaciones reales del aula. De esta manera, la experiencia contribuyó a comprender que la transformación pedagógica no consistió únicamente en incorporar actividades diferentes, sino en revisar críticamente las decisiones didácticas y adaptarlas a las necesidades de los estudiantes.

Desde el punto de vista teórico y práctico, los hallazgos aportaron evidencia contextualizada sobre la relación entre actividades lúdicas, interacción formativa y resignificación pedagógica en

Lengua y Literatura. En el plano práctico, los resultados respaldaron la utilización de talleres lúdicos como recursos que podían incorporarse a la planificación docente para dinamizar contenidos, fortalecer la comunicación y promover el aprendizaje colaborativo. En el plano teórico, la experiencia permitió comprender la lúdica como una estrategia vinculada con dimensiones cognitivas, afectivas y sociales del aprendizaje, y no únicamente como una actividad recreativa.

Finalmente, se reconoció la necesidad de desarrollar futuras investigaciones con muestras más amplias, períodos de intervención prolongados y metodologías mixtas, que permitan complementar la comprensión cualitativa de las experiencias con indicadores cuantitativos de participación, motivación, comprensión lectora y producción escrita. También sería pertinente comparar diferentes tipos de actividades lúdicas y determinar cuáles generan mayores efectos en las distintas competencias de Lengua y Literatura. Estas líneas permitirían ampliar la evidencia disponible y establecer con mayor precisión las condiciones pedagógicas bajo las cuales las estrategias lúdicas contribuyen al aprendizaje y a la transformación de las prácticas docentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcívar, C., et al. (2025). Estrategias interactivas con Educaplay para fortalecer la comprensión lectora y producción textual. *Magazine de las Ciencias*.
- Baque, J., & Gutierrez, M. (2024). Actividades lúdicas y desarrollo de destrezas cognitivas en estudiantes de Educación General Básica.
- Fernández Pineda, M. V., Neira Torres, J. K., Borba Franco, D. W., & Ortiz Aguilar, W. (2024). Gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura por parte de estudiantes de segundo año de Educación General Básica. *Sinergia Académica*.
- Guarnizo Celi, K. A., Piñera Concepción, Y. de la C., Enríquez Chamorro, M. del R., & Martínez Isaac, R. (2024). Sistema de actividades lúdicas para la motivación hacia la lectura en quinto año de Educación Básica. *Polo del Conocimiento*.
- Lema Chiluisa, J. P., Proaño Alvarez, H. S., Vázquez Zubizarreta, G., & Tapia Bastidas, T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura. *Revista Científica y Tecnológica VICTEC*, 5(8), 1–20. <https://doi.org/10.61395/victec.v5i8.131>
- Quinatoa Casa, M. J. (2024). *Uso de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura para el estudiantado de Bachillerato General Unificado en el cantón de Latacunga-Ecuador*. Universidad Central del Ecuador.
- Saraguro Tandazo, L. del C. (2024). *El uso de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para niños de sexto y séptimo grado como herramienta motivadora para el aprendizaje*. Universidad Técnica Particular de Loja.
- Villamar Cevallos, M. B., Cevallos Jordán, Y. del R., Jácome Encalada, S., & Rumbaut Rangel, D. (2024). La gamificación en la mejora del rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes del 8.º grado. *Revista Minerva*, 5(9). <https://doi.org/10.53591/minerva.v5i9.1686>
- Toda, A. M., Klock, A. C. T., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., Bittencourt, I., Gasparini, I., Isotani, S., & Cristea, A. I. (2020). Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy. *arXiv*.
- Albert, J., Izquierdo, C., & Anguera, M. T. (2021). Estrategias formativas co-constructivas para favorecer la interacción y participación en contextos educativos.

Baeza, C. (2022). Gamificación educativa y dimensión afectiva del aprendizaje. *Revista Investigaciones Andina*.

Delgado, J., et al. (2024). Resignificación de la labor docente desde las prácticas pedagógicas desarrolladas en el aula.

Impata Álvarez, J. (2022). Reflexión-acción-reflexión como proceso para la transformación de las prácticas pedagógicas.

Núñez Franco, R. A. (2024). Actividades lúdicas y su impacto en el estado emocional de los niños.

Canales, et al. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación.

Soriano, M. (2020). Aprendizaje social e interacción interpersonal en contextos educativos.

Taba, R. (2020). Aprendizaje social, colaboración y construcción del conocimiento en contextos educativos.

John-Steiner, V. (2020). Aprendizaje socioconstructivista, interacción y construcción colectiva del conocimiento.

Fernández, L. (2020). Investigación etnográfica y observación participante en contextos educativos.

Barrios-Palacios, D. (2021). Interacción docente-estudiante y construcción de vínculos afectivos en el proceso educativo.

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

