



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y  
LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA**

**AUTORA**

**Medina Casquete Olga Maritza**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN DE CARÁCTER  
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en  
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTOR**

**Zambrano Vélez, Wilson Alexander**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2024**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Psic. Wilson Zambrano Vélez, Mgtr.  
TUTOR**

---

**Lic. Alex Ricardo López Ramos,  
Mgtr.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Ana Isabel Tomalá Andrade,  
PhD.  
ESPECIALISTA 2**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UPSE**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por MEDINA CASQUETE OLGA MARITZA, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Psic. Wilson Zambrano Vélez, Mgtr.  
C.I. 1314315068

**TUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, Olga Maritza Medina Casquete

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, **LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 4 días del mes de diciembre de año 2024



Firmado electrónicamente por:  
**OLGA MARITZA MEDINA  
CASQUETE**

---

Olga Maritza Medina Casquete  
C.I. 0915943070

**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, Olga Maritza Medina Casquete

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 4 días del mes de diciembre de año 2024



Firmado digitalmente por:  
OLGA MARITZA MEDINA  
CASQUETE

---

Olga Maritza Medina Casquete  
C.I. 0915943070

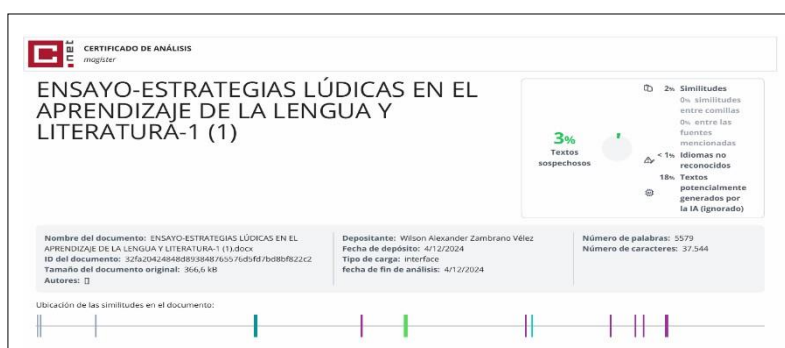
**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**Certificación de Antiplagio**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**, presentado por la estudiante, Medina Casquete Olga Maritza fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **3%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Psic. Wilson Zambrano Vélez, Mgtr.  
C.I. 1314315068

**TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi agradecimiento a mis tutores, quienes me guiaron en este camino de aprendizaje y me enseñaron la importancia de la creatividad en la enseñanza. También agradezco a mis compañeros de estudios, cuyas ideas y apoyo incondicional han enriquecido este proyecto. Finalmente, agradezco a mi familia por su amor y aliento constante, que me motivan a seguir adelante en cada desafío. Sin su apoyo, este trabajo no habría sido posible.

*Olga Maritza, Medina Casquete*

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis docentes y mentores, quienes han guiado mi camino académico y profesional con sabiduría y paciencia. Su dedicación y pasión por la enseñanza han sido una fuente constante de inspiración. También le dedico a mi familia, cuyo apoyo incondicional y amor me han brindado la fortaleza necesaria para alcanzar esta meta. Este trabajo de titulación es un reflejo de su influencia en mi vida y en mi desarrollo profesional, y espero que sirva como un tributo a su compromiso con la educación y el aprendizaje.

*Olga Maritza, Medina Casquete*



## ÍNDICE GENERAL

### Contenido

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
Certificación de Antiplagio .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL .....	IX
Índice de Tablas .....	X
Índice de Figuras.....	X
Abstract.....	XI
INTRODUCCIÓN .....	1
DESARROLLO.....	2
CONCLUSIONES.....	21
Referencias.....	22

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1</b> Datos de los artículos seleccionados .....	14
---	----

## Índice de Figuras

<b>Gráfico 1</b> Ciclo de Kolb .....	11
--------------------------------------	----

<b>Gráfico 2</b> Diagrama de flujo: Niveles de selección .....	13
--	----

## Resumen

El ensayo se enfocó en las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lengua y literatura en estudiantes de sexto año básico. El propósito fue analizar el estado actual de las estrategias lúdicas que contribuyen en el aprendizaje de la lengua y la literatura en los estudiantes de sexto año de educación básica, mediante una revisión bibliográfica. El enfoque fue cualitativo, con alcance descriptivo, de diseño no experimental y transversal; se recopilaron artículos científicos en Scopus y Scielo, para el procesamiento se utilizó COVIDENCE y el método Prisma. Los resultados señalan que las estrategias lúdicas mejoran las competencias lingüísticas y literarias, además, incrementan la motivación y el interés de los estudiantes. Se concluye que, su implementación es importante para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, se sugiere que futuras investigaciones se centren en su aplicación en diversos contextos y la integración de la tecnología para enriquecer el aprendizaje.

**Palabras claves:** Estrategias Lúdicas, Lengua y Literatura, Estudiantes.

## Abstract

The essay focused on playful strategies in learning language and literature in sixth grade students. The purpose was to analyze the current state of recreational strategies that contribute to the learning of language and literature in students in the sixth year of basic education, through a bibliographic review. The approach was qualitative, with a descriptive scope, non-experimental and transversal design; Scientific articles were collected in Scopus and Scielo, COVIDENCE and the Prisma method were used for processing. The results indicate that recreational strategies improve linguistic and literary skills, in addition, they increase the motivation and interest of students. It is concluded that its implementation is important to innovate the teaching-learning process. However, it is suggested that future research focuses on its application in various contexts and the integration of technology to enrich learning.

**Keywords:** Playful Strategies, Language and Literature, Students

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de la lengua y la literatura es esencial para la formación integral de los estudiantes, ya que contribuye significativamente al desarrollo de competencias lingüísticas. Estas incluyen el uso adecuado de las reglas gramaticales y las funciones literarias, además, les permite expresarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, y comprender mejor la realidad que les rodea (Calva-Cambizaca, 2023). Reinoso Molina et al., (2024) por su parte, manifiesta que el aprendizaje en esta área puede ser monótona y aburrida, por tanto, sugiere las estrategias lúdicas por su potencial de transformar el escenario educativo desde un enfoque dinámico y participativo, en el que no solo captan la atención, sino que también les brindan la oportunidad de aprender de manera experiencial al integrar juegos creativos.

En este contexto, el objetivo del presente ensayo es analizar el estado actual de las estrategias lúdicas que contribuyen en el aprendizaje de la lengua y la literatura en los estudiantes de sexto año de educación básica, mediante una revisión bibliográfica. En este sentido, tuvo un alcance descriptivo y desarrollado mediante una revisión bibliográfica en la que se consideraron diversos artículos científicos relacionados con las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lengua y la literatura, publicados durante los últimos cinco años en Scopus y Scielo. Mientras que, para la sistematización de la información se empleó el Software de Covidence permitiendo la selección y extracción de los artículos precedentes, actuales y relevantes.

El ensayo de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua y literatura es relevante en los diversos ámbitos. Por un lado, en el ámbito social, las estrategias lúdicas logran formentar la interacción y el trabajo en equipo permitiendo desarrollar habilidades y competencias comunicativas y empatía entre los estudiantes. Mientras que, en el ámbito

profesional, estas preparan a los estudiantes para el futuro profesional, pues, las competencias lingüísticas adquiridas son fundamental en cualquier contexto; además, los docentes que utilizan métodos lúdicos se destacan por su innovación, y aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia su aprendizaje. Por otra parte, desde el ámbito científico, el estudio y revisión sistemático de esta temática genera un conocimiento valioso para mejorar las prácticas educativas y, a su vez, sugiere futuras investigaciones sobre su efectividad.

En el desarrollo del ensayo se presenta la panorámica general de la estructura del ensayo, la cual se divide en secciones que definen al aprendizaje de la lengua y literatura, las estrategias lúdicas, y las bases teóricas. Posteriormente, se detallan los elementos de la metodología como el enfoque, diseño y alcance del ensayo. Finalmente, se presentan los resultados y conclusiones.

## **DESARROLLO**

### **Antecedentes**

Según los datos publicados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO, 2021) sobre el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019), el cual evaluó diversas áreas de conocimiento, incluyendo la Lengua y Literatura que abarcó dominios como la comprensión de una diversidad de textos, conocimiento textual; así mismo la evaluación de tres grupos de habilidades como la comprensión literal, comprensión inferencial y comprensión crítica. En el caso de Ecuador, el 26,1 % de los estudiantes de Educación General Básica (EGB) alcanzaron el Nivel III de desempeño en ERCE 2019. Este nivel estuvo por debajo de los países de América Latina y el Caribe, en el que solo el 31,2 % de los estudiantes logró superar el Nivel III.

En este sentido, estos resultados resaltan no solo las dificultades que enfrentan los estudiantes ecuatorianos en el área del lenguaje, pues, a esto se suma la necesidad urgente de implementar estrategias eficientes que fomenten los conocimientos teóricos y procedimentales a partir de edades tempranas, con la finalidad de viabilizar el proceso del aprendizaje. Como señala la UNESCO (2021), “la organización y planificación de la clase que realiza el docente y las prácticas de apoyo y monitoreo del aprendizaje de sus estudiantes, habitualmente se asocian a mejores resultados en tales aprendizajes” (p. 57).

En este contexto, diversos estudios han explorado aspectos relacionados con la lengua y literatura a través de la implementación de estrategias lúdicas. A continuación, se presentan algunos de estos:

Cuasapud Morocho & Maiguashca Quintana (2023), en su estudio cualitativo sobre estrategias lúdicas para mejorar la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica, encontraron que, el 28% de los estudiantes prefiere aprender mediante el juego, mientras que otro 28% opta por espacios abiertos. El resto de ellos elige trabajar de forma grupal o individual. Este patrón de preferencias indica que los educandos valoran la incorporación de actividades innovadoras y no tradicionales.

Por su parte, autores como Reinoso Molina et al. (2024), desarrollaron una investigación de enfoque cualitativa con alcance descriptivo en el que evidenciaron una diversidad de estrategias utilizadas en actividades lúdicas. Entre las más mencionadas está la gamificación y los recursos digitales con un 40% y un 60%. Asimismo, prevalece un amplio consenso, alcanzando el 80%, sobre la alta efectividad de estas actividades en el proceso de enseñanza, aquello destaca su valor para un aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

Adicionalmente, en el estudio mixto llevado a cabo por Venegas Álvarez et al. (2021), detallaron a través de una encuesta que, el 50% de los estudiantes lee poco, el 70% prefiere leer cuentos, y el 40% manifiesta dificultades en la comprensión lectora. En este contexto, el 90% de los encuestados expresó la necesidad de que los docentes fomenten la lectura mediante actividades lúdicas, es decir, a través del juego. Esta preferencia señala que los estudiantes consideran que el aspecto lúdico no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que, también, facilitan la comprensión y el disfrute de la lectura. Al integrar el juego en el aula, los docentes pueden crear un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo, donde los estudiantes se sientan motivados a explorar diferentes géneros literarios y desarrollar habilidades críticas. Por lo tanto, los autores sugieren el desarrollo de un programa de actividades lúdicas orientado a mejorar la comprensión lectora, fundamentado en la atención a las diferencias individuales de los estudiantes.

Por otra parte, Luzuriaga Guamán & Varguillas Carmona (2021) realizaron una investigación de enfoque mixto sobre estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de las macrodestrezas en Lengua y Literatura. Inicialmente, el 60% de los estudiantes reprobó la evaluación de comprensión lectora, destacando dificultades en la interpretación de textos, clasificación de palabras y uso de pronombres personales. Aunque identificaron verbos correctamente, no sabían conjugarlos. A partir de este diagnóstico, emplearon estrategias metodológicas lúdicas con la finalidad de reforzar las destrezas como leer, escuchar, entender y escribir, y abordar niveles de lectura literal, inferencial y crítico. Los resultados indicaron que todos los estudiantes aprobaron, pese a que cinco están entre 60 y 70 puntos, 9 entre 70 y 80 y el resto (11) entre 90 y 100. Este puntaje evidenció que existió una mejora significativa en la comprensión lectora y la conjugación de verbos, aunque persistieron ciertas dificultades en el uso de pronombres personales.

## **Aprendizaje en la Lengua y Literatura**

Según Huacón Carranza et al. (2023), el aprendizaje es considerado como el proceso complejo que transforma la información y las experiencias vividas en: conocimientos, habilidades, comportamientos y actitudes. Esta perspectiva señala la naturaleza multidimensional del aprendizaje, puesto que no se limita a la mera adquisición de datos, más bien, también implica un desarrollo integral del individuo. En el contexto del área de la Lengua y Literatura, esta concepción resulta relevante, puesto que involucra que los estudiantes aprendan la lengua y la utilicen de manera eficiente en diversas situaciones de la vida cotidiana y académica que ameritan la comunicación (Vera Loor & García Herrera, 2023).

Para Carbajal García (2016), la lengua y literatura es un área que ofrece amplias posibilidades cognitivas que facilitan el desarrollo de las habilidades lingüísticas del ser humano, así como, la incorporación de elementos culturales en los procesos de comunicación y convivencia con otros. Esto se relaciona con el ejercicio de los derechos para una vida digna, abordando así las problemáticas humanas en el contexto de la realidad social.

Por su parte, el Ministerio de Educación (2016) indica que, la lengua y literatura es un área procedimental, puesto que, su enfoque es comunicativo y prioriza el desarrollo de destrezas sobre el aprendizaje de contenidos conceptuales. Esta perspectiva de la educación ecuatoriana en la lengua y literatura no busca formar expertos lingüísticos que conceptualicen y descifren los diversos componentes lingüísticos, sino ciudadanos competentes en el uso de la lengua oral y escrita para una comunicación efectiva.

Estas perspectivas sobre el aprendizaje en Lengua y Literatura indican que es entendida como un proceso integral, puesto que, aprender no solo implica memorizar información, sino también, desarrollar habilidades prácticas y actitudes que permitan a los estudiantes interactuar



efectivamente en su entorno. En esencia, desde esta área se busca formar individuos competentes que puedan utilizar la lengua de manera efectiva en diversas situaciones, enfocándose más en habilidades comunicativas que en conocimientos teóricos.

### **Currículo de Educación Básica General**

En el contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación (2016) indica que la asignatura de la lengua y literatura es abordada desde tres enfoques esenciales: “la lengua como medio, en cuanto a la expresión y transmisión de conocimientos; como método, en cuanto apoya a la reflexión y la construcción de conocimientos y; como objeto de conocimiento, en cuanto analiza su propia estructura” (p. 8). Este enfoque enfatiza la versatilidad del lenguaje en la educación y sugiere que su enseñanza-aprendizaje debería ser más que simplemente memorizar reglas o vocabulario. En su lugar, propone un aprendizaje que combine prácticas de comunicación, reflexión crítica y análisis estructural para preparar a los estudiantes con el fin que de se conviertan en comunicadores competentes y pensadores críticos en una variedad de contextos.

En este sentido, el plan de estudios curricular establece cinco bloques fundamentales que abarcan diferentes dimensiones del aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica (EGB) en el área de Lenguas y Literatura. Según el Ministerio de Educación (2016), el Bloque 1 de Lengua y Cultura introduce a los estudiantes en el mundo literario, promoviendo la apreciación de las variedades lingüísticas y la interculturalidad. El bloque 2 de comunicación oral se centra en la interacción social y el habla, desarrollando simultáneamente habilidades de habla y escucha para facilitar una comunicación clara y efectiva. El Bloque 3 de lectura se centra en la comprensión de textos, convirtiéndose en un eje transversal que potencia habilidades fundamentales en todos los ámbitos. El Bloque 4 de Escritura está dedicado a la producción de textos y la reflexión sobre el lenguaje, mientras que el Bloque 5 de Literatura

trabaja la literatura en contexto, estimulando la sensibilidad estética y la creatividad a través de la recreación de diferentes textos.

Los bloques antes mencionados, si se integran efectivamente en el plan de estudios y contribuyen al desarrollo integral del estudiante, preparándolo para el ámbito académico, la vida personal y profesional.

### **Las estrategias lúdicas**

Solano Solano et al. (2023) define las estrategias como los procedimientos que los docentes emplean para facilitar los aprendizajes en los estudiantes durante la enseñanza, además, actúan como mediaciones que deben utilizarse con una intención específica y, alineadas con los objetivos curriculares. Esto implica que su selección y aplicación debe ser cuidadosa y reflexiva, puesto que, se busca no solo que transmitan información, sino que, también, promuevan un aprendizaje activo y contextualizado. De manera similar, Vera Loor & García Herrera (2023) señalan que estas constituyen en instrumentos fundamentados en secuencias didácticas que permiten el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes.

Por otra parte, Cajamarca-Fiallos et al. (2024) mencionan que las estrategias se diseñan ante la necesidad de abordar las dificultades y desafíos que enfrentan los estudiantes en el proceso de aprendizaje en las diversas áreas de conocimiento (p.41). En este sentido, estas se convierten en acciones de enseñanza elaboradas de manera estructurada que guían y ayudan a superar barreras en la adquisición de las competencias necesarias para el aprendizaje.

En relación con el concepto de lúdica, la Real Academia Española (2024) la describe como algo “perteneciente o relativo al juego”. Mientras, González Dominguez et al. (2021) enfatiza que lo lúdico abarca más que simplemente jugar; es un aspecto fundamental de la vida que fomenta el placer, el bienestar, el descubrimiento y la experiencia humana,

contribuyendo al desarrollo integral de las personas. Se considera lúdico todo lo que genera disfrute, paz, felicidad y tranquilidad, al mismo tiempo que promueve una actitud positiva hacia la vida y despierta el deseo de participar en actividades, disfrutar de ellas y expresar emociones.

Desde una perspectiva educativa, Cepeda Guepud & Belalcázar España (2019) señalan que la lúdica “abarca una serie de principios pedagógicos que son redireccionados hacia proponer mejores canales de educación que favorezcan la asimilación de contenidos por parte de los estudiantes” (p. 92), todo ello, a través del juego como herramienta que promueve un ambiente en el que los estudiantes pueden explorar, experimentar y descubrir. Es decir, transforma el aula en un espacio dinámico y atractivo, donde el aprendizaje se convierte en una experiencia significativa y placentera.

Por otra parte, Salazar-Moreira & Loor-Salmon (2022) expresa que, las estrategias lúdicas son el mecanismo o la forma que facilitan los contenidos de enseñanza a través del juego, esto se concreta cuando el docente plantea un escenario en donde se brindan distintas actividades con el uso de materiales y recursos que conducen a que los educandos tengan una participación más activa. De manera similar, Cepeda Guepud & Belalcázar España (2019) las concibe como un elemento sólido que invita a reflexionar el papel del estudiante en la educación, asumiéndolo como un actor activo e inclusivo en la construcción de los conocimientos y saberes que parten desde el quehacer institucional.

Además, las estrategias lúdicas utilizan diversos elementos, como imágenes, música, colores, movimientos y sonidos, a través del juego para captar el interés de los estudiantes y mejorar los procesos de aprendizaje. Al incorporar estos recursos, se pueden establecer principios innovadores que aseguren una enseñanza más efectiva en el aula. Así, la lúdica no solo fomenta el desarrollo de las capacidades y habilidades de los alumnos, sino que también

adapta los contenidos curriculares a sus expectativas y necesidades (Cepeda Guepud & Belalcázar España, 2019).

### **Características de la lúdica/juego**

Farias & Rojas Velásquez (2010) describen que el juego de asociarse a tres características esenciales:

1. Naturaleza lúdica: su característica es ser actividad recreativa, que tenga por objetivo disfrutar y divertirse sin presiones en resultados prácticos inmediatos o cumplir con normas morales. No obstante, en el contexto educativo esta naturaleza implica no solo el entretenimiento, sino también el desarrollo de capacidades que pueden aplicarse en diversas áreas.
2. Reglas específicas: se establecen normas que deben ser claras, simples y comprensibles, aceptadas y cumplidas de forma voluntaria por los jugadores.
3. Dimensión competitiva: debe introducir al reto personal de superar a los oponentes y alcanzar los objetivos establecidos, ya sea de manera individual o en grupo.

En conjunto, estas características convierten al juego en una estrategia efectiva para promover el aprendizaje activo, ya que no solo estimula la participación de los estudiantes de manera desinteresada, puesto que busca también facilitar la adquisición de conocimientos de manera práctica y contextualizada.

### **Importancia de las estrategias lúdicas en la lengua y literatura**

Para Reinoso Molina et al., (2024), las estrategias lúdicas desempeñan un papel fundamental en la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura, ofreciendo una serie de beneficios que van más allá de la simple transmisión de conocimiento. Como expresa

Cuasapud Morocho & Maiguashca Quintana, (2023), el uso de esta ayuda a la adquisición de conocimientos a través del juego, favoreciendo de este modo el proceso de aprendizaje

En primera instancia, las estrategias lúdicas logran captar el interés y fomentar la motivación intrínseca, además, crea un ambiente positivo en el aula que facilita la participación de los estudiantes. Asimismo, permite desarrollar habilidades lingüísticas como la conversación y la escritura, estimular la creatividad y el pensamiento crítico, promover la colaboración y el trabajo en equipo, mejorando las habilidades sociales (Reinoso Molina et al., 2024).

De manera general, Cuasapud Morocho & Maiguashca Quintana, (2023) señalan que la implementación de estrategias lúdicas en el aula facilitará al docente cumplir con los objetivos de aprendizaje deseados, y al mismo tiempo, permitirá que los estudiantes se desenvuelvan de manera efectiva en las actividades planteadas.

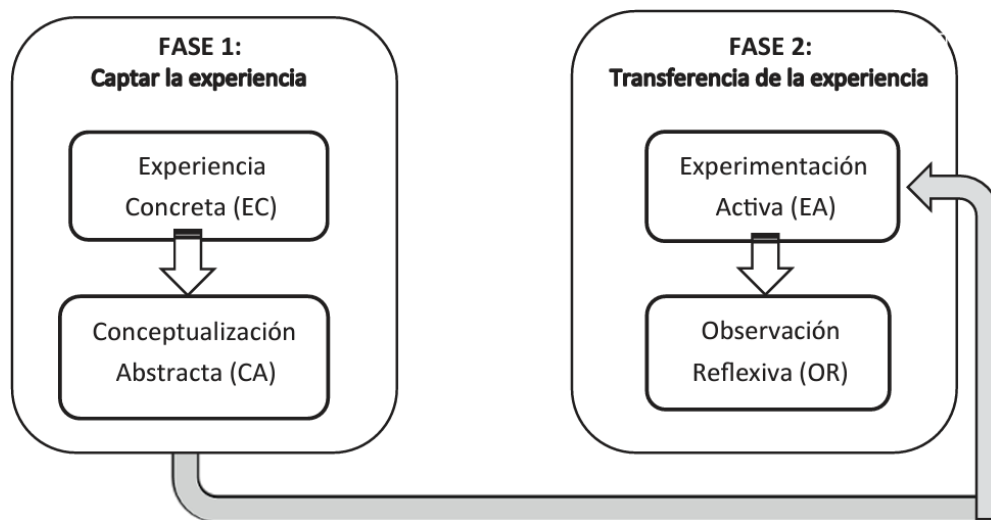
### **Bases teóricas**

El presente ensayo se fundamenta en el Aprendizaje Experiencial propuesto por Kolb, el cual explica que el conocimiento se construye a partir de la transformación de experiencias (Gleason Rodríguez & Rubio, 2020; Landini, 2023). Este enfoque integra la educación con el mundo laboral y el desarrollo personal, en palabras de Villaroel Hernández et al. (2021), “ofrece a los estudiantes la oportunidad de practicar los conocimientos adquiridos en una situación real, modelando los comportamientos y procedimientos apropiados para desempeñarse en ésta”, es decir, los estudiantes van más allá de la memorización, avanzando hacia el análisis y aplicación de lo aprendido, reflexionando respecto a las condiciones en que la aplicación de su conocimiento es útil.

En este sentido, Kolb refiere al aprendizaje como proceso holístico y continuo, donde los individuos no solo adquieren información, sino que la transforman mediante la reflexión y la acción (Gleason Rodríguez & Rubio, 2020). Es así como propone un esquema heurístico conocido como el “Ciclo de Kolb o de Aprendizaje”, en el que el aprendizaje transita por cuatro momentos que ocurren en dos fases (Gráfico 1). Gleason Rodríguez & Rubio (2020) explica que, “el individuo toma y comprende la información de la experiencia (experiencia concreta y conceptualización abstracta) y la transforma (observación reflexiva y experimentación activa), es decir, interpreta y actúa con base en dicha información”.

### Gráfico 1

*Ciclo de Kolb.*



Fuente: Gráfico extraído de Villaroel et al. (2021).

Bajo esta perspectiva, el Aprendizaje Experiencial se relaciona con el aprendizaje de lengua y literatura, al resaltar que el conocimiento se construye mediante de la transformación de experiencias (Landini, 2023). Aquello implica que las estrategias lúdicas, al fomentar una participación y dinámica, facilitan la comprensión e internalización de conceptos lingüísticos y literarios. Pues, a través de actividades lúdicas, los estudiantes reflexionan sobre las

experiencias, analizan lo que aprendieron y aplican en contextos prácticos. En este sentido, se trabaja para un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades comunicativas y creativas para enfrentar los desafíos académicos y profesionales.

### **Metodología**

El presente ensayo fue de enfoque cualitativo y de alcance descriptivo, lo cual permitió la comprensión profunda y caracterización detallada del estado actual de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua y literatura. Fue desarrollada desde una revisión bibliográfica que recopiló y analizó de manera sistematizada la literatura científica precedente, actual y relevante sobre la implementación y efectividad de las estrategias lúdicas en esta área de conocimiento.

El diseño fue de tipo no experimental y transversal, puesto que no se manipularon variables ni se intervino de forma directa en contextos educativos específicos. Es decir, los datos fueron recopilados en un momento determinado, lo cual permitió la obtención instantánea de la información requerida.

Para llevar a cabo la revisión bibliográfica, se utilizaron bases de datos como Scopus y Scielo, donde se recopilaron artículos científicos publicados en los últimos cinco años, tanto en el idioma de español e inglés. La búsqueda se centró tópicos relevantes como “Estrategia Lúdica”, “Lengua y Literatura”, “Aprendizaje” y “Estudiantes”.

Para la sistematización, se empleó COVIDENCE, un programa basado en la web que optimizó la revisión, selección y extracción de los artículos recopilados. Este software no solo facilitó el proceso de organización, también generó automáticamente un diagrama de flujo que ilustró las etapas de selección de los artículos, conforme al método PRISMA. Entre los criterios de inclusión utilizados para la selección de artículos en este programa fueron: (1) estudios que abordaran explícitamente el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua y literatura,

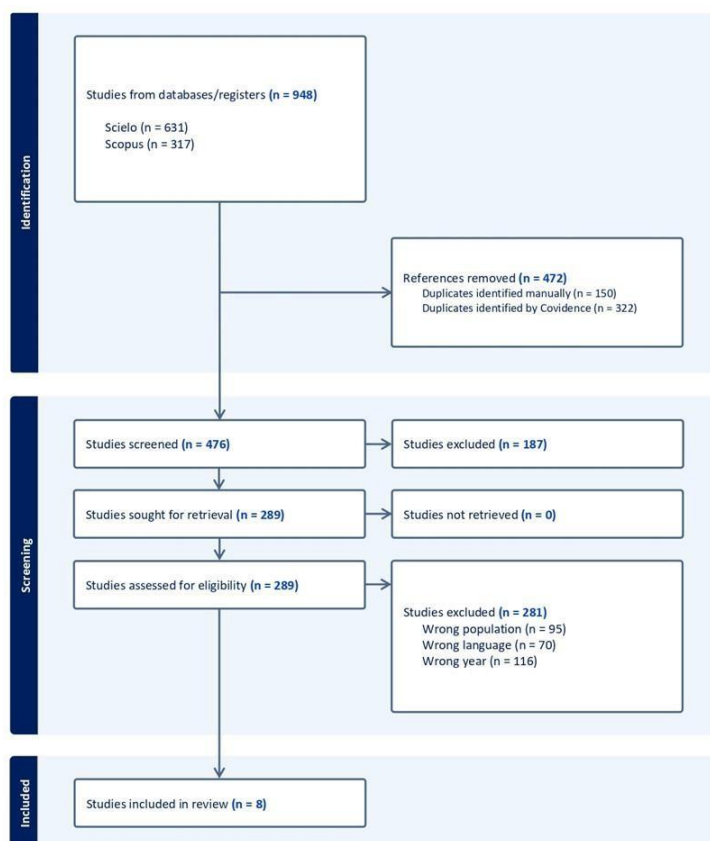
(2) publicaciones en los últimos cinco años, (3) artículos disponibles en español o inglés, y (4) muestra o población de estudiantes del 6to año de EGB. En consecuencia, los que no cumplieron con estos, fueron descartados por el programa de forma automática. Este proceso estructurado garantizó la transparencia y la rigurosidad en el proceso de revisión, permitiendo una evaluación más clara de la literatura existente sobre el tema.

## Resultados

En el proceso de sistematización de información, se analizaron un total de 948 artículos provenientes de las bases de datos Scopus y SciELO, utilizando el software COVIDENCE. Al aplicar el método PRISMA y los criterios de selección y exclusión, se eligieron únicamente 8 artículos relevantes. A través de este procedimiento, se generó el siguiente diagrama de flujo:

### Gráfico 2

*Diagrama de flujo: Niveles de selección*



*Nota.* Gráfico extraído del programa de COVIDENCE.



A partir de este proceso, en la Tabla 1 se presentan los datos de los artículos científicos seleccionados como la base de datos, el título, autores y año de publicación, los cuales abarcan temáticas relacionadas las estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de sexto año básico.

**Tabla 1**

*Datos de los artículos seleccionados*

Nº	Base de datos	Título	Autores	Año	País
1	Scopus	The ludic activity as pedagogical strategic in the strenghten literacy teaching	Guerrero Ávila, Zoila <sup>1</sup> ; Barrios Palacios, Yury <sup>2</sup> ; Tumbaco Pincay, Mariuxi <sup>3</sup> ; Quila Franco, Ruth <sup>4</sup>	2022	Ecuador
2	Scopus	When Language is Played: Looking into Linguistic Creativity through Language Play	Heidari-Shahreza, Mohammad <sup>1</sup>	2024	Irán
3	Scielo	Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica.	Cuasapud Morocho, Jeniffer <sup>1</sup> ; Maiguashca Quintana, Milagros <sup>2</sup>	2023	Ecuador
4	Scielo	Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica.	Venegas Álvarez, Gina <sup>1</sup> ; Proaño Rodríguez, Carlos <sup>2</sup> ; Castro Bungacho, Sonia <sup>3</sup> ; Tello Cóndor, Gina <sup>4</sup>	2021	Ecuador
5	Scielo	Didáctica de la Lengua y la Literatura: estrategia didáctica para motivar su aprendizaje.	Suárez-Álvarez, María <sup>1</sup> ; Pupo-Pupo, Yudith <sup>3</sup> ; Verdecia-Carballo, Enrique <sup>4</sup>	2023	Cuba

6	Scielo	El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española.	Luna Castro, María <sup>1</sup> ; Bagué Luna, Yamilys <sup>2</sup> ; Pérez Payrol, Virginia <sup>3</sup>	2020	Cuba
7	Scielo	Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral.	Benites Coronel, Carmen <sup>1</sup> ; Macas Armijos, Gretty <sup>2</sup> ; Morocho Pardo, Jenny <sup>3</sup> ; Cartuche Andrade, Manuel <sup>4</sup> ; Sarango Guailas, Kathiana <sup>5</sup> ; Benites Coronel, Juan <sup>6</sup>	2024	Ecuador
8	Scielo	Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria.	Montero Mahecha, Luz <sup>1</sup>	2022	Colombia

*Nota.* Elaboración propia a partir de los datos extraídos en los artículos.

A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes de cada estudio con la finalidad de analizar el estado actual de las estrategias lúdicas que contribuyen en el aprendizaje de la lengua y la literatura en los estudiantes de sexto año de educación básica, mediante una revisión bibliográfica.

En una investigación cuantitativa desarrollada por Cuasapud Morocho & Maignashca Quintana (2023), propusieron la implementación de estrategias lúdicas para mejorar la lectoescritura en estudiantes de Educación General Básica. Sus resultados evidenciaron que estas estrategias son viables, a razón de que produjeron un impacto positivo en la adquisición de habilidades de lectura y escritura, en el que alcanzaron un 82,40% de efectividad. Por otra parte, el 56% de ellos manifestó una preferencia por integrar actividades con elementos del juego en entornos abiertos, además, de utilizar materiales atractivos como cuentos, leyendas, cómics y memes. A partir de estos resultados, los autores concluyen que, para promover la lectura y la escritura las estrategias deben ser estimulantes y que involucren activamente a los

estudiantes, esto facilitaría el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindando conocimientos significativos y desarrollando habilidades y destrezas, rompiendo con los enfoques tradicionales y crear espacios de aprendizaje más dinámicos y creativos.

Por su parte, Venegas Álvarez et al., (2021) llevaron a cabo un estudio mixto que incluyó la aplicación de pruebas previas y posteriores. Inicialmente, identificaron una falta de motivación y habilidades en la comprensión lectora. Sin embargo, los resultados del post test revelaron que las estrategias lúdicas, que incluyeron: el cubo de mi lectura, la historia desordenada, la ruleta de las fábulas, la serpiente de la lectura, mi lectura a partir de imágenes, y el párame la mano de la lectura, produjeron cambios significativos en las competencias de comprensión lectora. Por ejemplo, se observó que el 96.6% de los estudiantes disfruta leer, el 93% afirma comprender lo que lee, y en cuanto a sus actividades de tiempo libre, el 77% prefiere leer un libro. Además, el 77% de los encuestados indica que los docentes dedican tiempo a fomentar la lectura, y todos los estudiantes afirmaron que leen los libros recomendados por sus docentes.

Suárez-Álvarez et al. (2023), en su estudio cualitativo de alcance descriptivo, presentaron una estrategia destinada a mejorar la enseñanza de la lengua y literatura en el séptimo grado, que incluía sesiones con diversas actividades como: "Hagamos como que somos pintores", "Construyendo sueños", y "¡Luces, Cámara, Acción!". La implementación no solo benefició la enseñanza del contenido gramatical para los estudiantes de séptimo año, también promovió la reflexión sobre los usos discursivos del lenguaje en diferentes contextos. A su vez, facilitó la metacognición de los procesos de aprendizaje de la gramática, fomentó la participación en trabajos colaborativos e impulsó la creación de un proyecto social y comunicativo.

Mientras, Luna Castro et al. (2020) en su investigación cualitativo abordaron la importancia del juego como estrategia en el aprendizaje de la lengua española. En sus resultados encontraron que la interacción de los estudiantes mejora cuando se utilizan en actividades de diálogos de personajes de cuentos o en dramatizaciones. De tal forma que, se fortalecieron las relaciones personales y se desarrollaron tanto lo afectivo como lo cognitivo al asumir diferentes roles. Además, aprendieron a trabajar en grupo, a expresar sus opiniones y a tomar decisiones, discutiendo sobre cómo jugar, qué hacer para ganar, o cómo ayudar a otros. Este tipo de comunicación libre y espontánea favoreció las relaciones interpersonales y una socialización plena, lo que hace que el aprendizaje sea significativo. Desde esta perspectiva, valoran que los aprendizajes obtenidos a través del juego suelen trasladarse a otras situaciones no lúdicas, como actividades escolares, familiares o comunitarias, lo que demuestra que el juego es un vehículo efectivo para múltiples aprendizajes.

En una investigación mixta ejecutada por Benites Coronel et al. (2024), analizó la influencia de los juegos cognitivos en el aprendizaje de la comunicación oral en estudiantes de Educación General Básica. En la prueba inicial, el 81% de los estudiantes se ubicó en la escala valorativa "Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos", mientras que el 14% "No alcanza los aprendizajes requeridos". Estos resultados justificaron la necesidad de emplear una estrategia que mejore el aprendizaje del contenido en la comunicación oral. Con este propósito, se introdujo la propuesta "Juega, aprende y destaca", diseñada cuidadosamente para fortalecer la comunicación oral. Esta propuesta incluyó una matriz con los contenidos, recursos, actividades y logros esperados, y abarcó 15 actividades en las que la docente participo activamente.

Tras la implementación de la estrategia, los resultados de la segunda evaluación revelaron que, el 52% de los estudiantes alcanzaron los aprendizajes requeridos. De tal forma

que, la proporción de estudiantes que estaban próximos a alcanzar los aprendizajes se redujo del 81% al 5%, y aquellos que no lograron los aprendizajes disminuyeron del 14% al 0%. Este hallazgo determina el impacto positivo de las actividades que incorporaron juegos cognitivos, además, los autores destacan que esta integración en la práctica educativa es una estrategia innovadora que los docentes deben considerar para revitalizar el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes a aprender de manera divertida e interactiva, puesto que, la flexibilidad de este enfoque facilita la adaptación a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, maximizando así la asimilación de contenidos (Benites Coronel et al., 2024).

De manera similar, Montero Mahecha (2022), analizó la incidencia de la evaluación mediada por juegos libres en el área de lenguaje y su relación con la adquisición del conocimiento. Los resultados de la evaluación académica mostraron que la reprobación era un problema recurrente en este ámbito, pues los estudiantes enfrentaban dificultades para alcanzar los logros establecidos, lo que a menudo requería la elaboración de planes de mejora que, en muchos casos, no se cumplían, acumulando vacíos de aprendizaje que persistían hasta el final del ciclo. Ante esta situación, propuso una estrategia que integró tanto la evaluación como el juego, considerando la evaluación como una acción esencial en el proceso educativo y el juego como una vía accesible al conocimiento.

En sus resultados, encontró que, el interés por participar fue notable, ya que el 87% de los estudiantes mostró atención durante las actividades, evidenciando dinamismo y responsabilidad, de tal forma que, se involucraron rápidamente en la creación y adaptación de los juegos, conectando sus conocimientos previos con los nuevos conceptos abordados en clase de manera lúdica. En este sentido, concluyó que los juegos libres se establecen como una estrategia efectiva para mejorar los aprendizajes, resultando fundamental para la apropiación de conocimientos de manera divertida, activa y pertinente (Montero Mahecha, 2022).

Por otra parte, el estudio de Heidari-Shahreza (2024) tuvo como propósito analizar la creatividad lingüística a través del concepto de juego con el lenguaje, abordándolo desde perspectivas socio-cognitivas y socio-pragmáticas. Los hallazgos señalan que, el 87% de los estudiantes mostró interés y participación activa en las actividades, lo que indica que el juego es una herramienta efectiva para mejorar la adquisición de conocimientos. El autor concluye que, el juego lingüístico y sus diferentes manifestaciones, fomenta la creatividad en el uso del lenguaje y conecta conocimientos previos con nuevos aprendizajes de manera lúdica. Además, argumenta que, ayuda a superar las limitaciones convencionales del lenguaje, lo que promueve una mejor flexibilidad y originalidad en la expresión lingüística. En síntesis, el estudio aboga por integrar el juego en la enseñanza del lenguaje como un medio para enriquecer la creatividad lingüística.

Guerrero Ávila (2022) buscó explorar la incorporación de estrategias lúdicas en el aula para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje de la alfabetización en estudiantes. En la cual realizó una intervención de seis meses en tres instituciones educativas, con una muestra total de 120 estudiantes, en sesiones semanales de 90 minutos que incluían juegos de palabras, dramatizaciones y actividades de narración creativa. Los hallazgos demostraron que, el 75% de ellos tuvo un aumento significativo en el interés por la lectura y la escritura después de la intervención. Asimismo, en las evaluaciones de comprensión lectora, evidenció una mejora promedio del 30% en las puntuaciones, mientras que el 80% de los docentes reportó que los estudiantes se involucraron activamente en las actividades de clase. Estos resultados señalan que las actividades lúdicas fomentan un ambiente de aprendizaje más dinámico y contribuyen de manera efectiva a las competencias alfabetizadoras en los estudiantes.

Los estudios revisados demostraron que las estrategias lúdicas ayudan a los estudiantes a motivarse y disfrutar de la lectura y la escritura, lo que resulta en mejoras significativas en su

fluidez oral y escrita. Además, las estrategias fomentan aspectos de interacción social y trabajo en equipo, creando un ambiente dinámico de aprendizaje que fortalece las relaciones interpersonales. De manera similar, el uso de juegos fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, permitiendo a los estudiantes explorar el lenguaje en contextos diferentes y significativos.

No obstante, la literatura científica también muestra limitaciones importantes, como la falta de estándares establecidos para la implementación de estas estrategias y la observación de poblaciones pequeñas, aquello dificulta generalizar los resultados. Además, diversos estudios se basaron en resultados cuantitativo, excluyendo las experiencias de estudiantes y profesores, por lo que se sugiere abordar técnicas cualitativas. Además, se evidencia una escasez de estudios longitudinales que examinen el impacto a largo plazo de los planes de juego y la integración del concepto de educación y su aplicación práctica en el aula. Estas limitaciones resaltan la necesidad de un enfoque sistemático y cuidadoso de la investigación sobre el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua y literatura.

## CONCLUSIONES

Se concluye que, las estrategias lúdicas contribuyen en el proceso de aprendizaje de la lengua y literatura, puesto que permite trabajar aspectos del lenguaje a través del juego, además se fomenta la participación activa de los estudiantes. En este sentido, al integrar el juego en el aula se logra potenciar la motivación y el interés por el aprendizaje, lo que se traduce en un mejor desempeño académico. Este enfoque transforma la experiencia educativa, permitiendo que los estudiantes adquieran y establezcan una conexión entre la teoría y la praxis, esencial para su formación integral.

Por otra parte, se concluye que, la revisión de la literatura científica evidenció que las estrategias lúdicas son efectivas para abordar las destrezas, habilidades y competencias que se requieren adquirir en lengua y literatura. Además, promueve un aprendizaje activo, donde los estudiantes participan, colaboran y adquieren habilidades lingüísticas, competencias sociales y emocionales. Aquello justifica la necesidad de innovar en la enseñanza para superar las prácticas tradicionales que restringen la creatividad y el compromiso de los estudiantes y docentes.

Finalmente, se espera que las observaciones y recomendaciones del presente trabajo sean un punto de partida para futuras investigaciones, en las que se exploren profundamente la efectividad de las estrategias lúdicas en diferentes situaciones educativas y con diversas poblaciones estudiantiles. Por tanto, se sugiere desarrollar estudios a largo plazo que evalúen el impacto duradero de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lengua y literatura.



## Referencias

- Benites Coronel, C., Macas Armijos, G., Morocho Pardo, J., Cartuche Andrade, M., Sarango Guaitas, K., & Benites Coronel, J. (2024). Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. *REVISTA INVECOM*, 4(2), 1–12. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2739-00632024000200186](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632024000200186)
- Cajamarca-Fiallos, J., Moyón-Coronel, E., Pinta-Remache, R., & Miranda-López, X. (2024). Estrategias para superar dificultades en el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1–1), 37–50. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2260>
- Calva-Cambizaca, M. J. (2023). Aprendizaje de la lengua y la literatura desde el enfoque colaborativo. *CIENCIAMATRIA*, 9(2), 248–258. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i2.1166>
- Carbajal García, S. E. (2016). El aprendizaje del lenguaje y los saberes necesarios para la educación de hoy. *Sophía, Colección de Filosofía de La Educación*, 1(20), 179–196. <https://doi.org/10.17163/soph.n20.2016.08>
- Cepeda Guepud, N. J., & Belalcázar España, A. P. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos. *Revista de Criterios*, 26(2), 87–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.31948/rev.criterios/26.2-art4>
- Cuasapud Morocho, J. J., & Manguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Farias, D., & Rojas Velásquez, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Revista Paradigma*, 31(2), 53–64. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512010000200005](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005)
- Gleason Rodríguez, M. A., & Rubio, J. E. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 264–282. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40197>

- González Domínguez, N. Y., Carnero Sánchez, M., & Navarrete Pita, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la Educación Superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29–37.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202021000300029](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029)
- Guerrero Ávila, Z. B. P. Y. T. P. M. Q. F. R. (2022). The ludic activity as pedagogical strategic in the strengthen literacy teaching. *Universidad y Sociedad*, 14(S6), 177–186.  
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3446>
- Heidari-Shahreza, M. A. (2024). When Language is Played: Looking into Linguistic Creativity through Language Play. *Creativity*, 11(1), 18–35. <https://doi.org/10.2478/ctra-2024-0002>
- Huacón Carranza, M. A., Aguirre Alvarado, O. M., Aguilar Morocho, E. K., & Miranda Gavilanes, E. J. (2023). Análisis de las Teorías de Aprendizaje dentro de las Instituciones Educativas Ecuatorianas. *Ciencia y Educación*, 4, 30–45.  
<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/180>
- Landini, F. (2023). La dinámica de aprendizaje experiencial en la formación de las y los extensionistas rurales latinoamericanos. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 28(96), 251–275. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662023000100251](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662023000100251)
- Luna Castro, M., Bagué Luna, Y., & Pérez Payrol, V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista Conrado*, 16(75), 209–217.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400209)
- Luzuriaga Guamán, C. A., & Varguillas Carmona, C. S. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Uniandes EPISTEME. Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 8(4), 552–566.  
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2353>
- Ministerio de Educación. (2016). *Guía didáctica de implementación Curricular para EGB y BGU. Lengua y Literatura*. <https://ecuaeduc.com/curri/0/g5.pdf>
- Montero Mahecha, L. S. (2022). Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria. *Zona Próxima*, 36, 114–137.  
<https://doi.org/10.14482/zp.36.373>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la C. y la C. (2021). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019) Reporte Nacional de resultados, Ecuador*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380246>
- Real Academia Española. (2024, November 25). *Real Academia Española*. Diccionario de La Lengua Española, 23.<sup>a</sup> Ed. <https://dle.rae.es/1%C3%BAdico>
- Reinoso Molina, W. Á., Morales Loor, S. M., Moreira Anchundia, A. I., Velasco Moyano, C. B., & Zambrano Zamora, J. E. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6390–6413. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.9985](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985)
- Salazar-Moreira, M. S., & Loor-Salmon, L. del R. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Dominio de Las Ciencias*, 8(1), 1180–1191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2635>
- Solano Solano, L. N., Chillogallo Ordóñez, J. E., Yaguana Ordoñez, Y. F., & Padilla Benalcazar, J. L. (2023). Estrategias Didácticas con TIC en la Enseñanza-Aprendizaje de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 8838–8855. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8459](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8459)
- Suárez-Álvarez, M. F., Pupo-Pupo, Y., & Verdecia-Carballo, E. (2023). Didáctica de la Lengua y la Literatura: estrategia didáctica para motivar su aprendizaje. *Revista Estudios Del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2), 1–18. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-01322023000200009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000200009)
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Cóndor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 502–514. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vera Loor, M. T., & García Herrera, D. G. (2023). Estrategia metodológica para el uso de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de lengua y literatura en la básica general. *Explorador Digital*, 7(2), 62–82. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v7i2.2560>

Villaroel Hernández, V. A., Gutiérrez Suárez, M. P., Bruna Jofré, D. V., & Catillo Rabanal, I. F. (2021). Aplicación de la metodología de aprendizaje experiencial en Educación Superior. *Podium*, 40, 41–58. <https://doi.org/10.31095/podium.202>